

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REVITALISASI  
PENGOLAHAN BANK SAMPAH  
DI WILAYAH BEKASI**



Oleh:

**Sayid Mustaghfirin**

**NIM 1410105124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REVITALISASI  
PENGOLAHAN BANK SAMPAH  
DI WILAYAH BEKASI**



Oleh:

**Sayid Mustaghfirin**

**NIM 1410105124**

**Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2019**

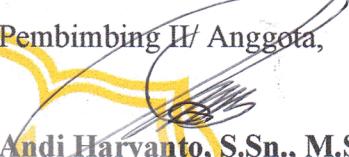
Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REVITALISASI PENGOLAHAN BANK SAMPAH DI KOTA BEKASI** diajukan oleh Sayid Mustaghfirin, NIM 1410105124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal **16 Januari 2019** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,

  
**Drs. Muhammad Umar Hadi, MS.**  
NIP. 19580824 198503 1 001

Pembimbing II/ Anggota,

  
**Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19801125 200812 1 003

Cognate/ Anggota,

  
**Egi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 19850103 201504.1 001

Ketua Program Studi/ Ketua/Anggota,

  
**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan/ Ketua,

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.**  
NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des.**  
NIP. 19590802 198803 2 002

*Skripsi dan gelar sarjana ini kupersembahkan untuk  
kedua orangtuaku,*

*“Teruntuk ayah yang terkasih Ahmad Zubaedah & ibu yang terkasih Nuriyah”*



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sayid Mustaghfirin

NIM : 1410105124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REVITALISASI PENGOLAHAN BANK SAMPAH DI KOTA BEKASI**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 16 Januari 2019

Penulis,

**Sayid Mustaghfirin**

NIM. 1410105124

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sayid Mustaghfirin

NIM : 1410105124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya skripsi yang berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REVITALISASI PENGOLAHAN BANK SAMPAH DI KOTA BEKASI**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 16 Januari 2019

Penulis,

**Sayid Mustaghfirin**  
NIM. 1410105124

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan kemudahan atas segala nikmat yang telah diberikan. *Shalawat* serta salam kepada nabi besar utusannya Muhammad *Shallallahu 'alaihi Wasallam*.

*Alhamdulillah*, setelah melewati proses yang cukup panjang dan melelahkan serta menguras tenaga dan pikiran, akhirnya skripsi ini telah terselesaikan. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini ditulis dengan judul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REVITALISASI PENGOLAHAN BANK SAMPAH DI KOTA BEKASI**. Perancangan ini bertujuan untuk menghidupkan kembali bank sampah dengan memberikan informasi dan manfaat yang diperoleh dengan bank sampah. dari hasil perancangan yang telah dilakukan, skripsi ini tentunya masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karenanya, penulis sangat mengharapkan adanya kritik, masukan dan saran dari pembaca. Mudah-mudahan dapat memberikan ilmu tambahan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 16 Januari 2019

Penulis,

**Sayid Mustaghfirin**

NIM. 1410105124

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas nikmat dan berkahnya yang diberikan sehingga perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Hal ini tidak terlepas dari peran berbagai pihak yang telah membantu. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum, selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
6. Indiria Maharsi, M. Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
7. Drs. M. Umar Hadi, M. S, selaku Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membaca, merevisi, memberikan saran dan masukan setiap kali saya konsultasi bab demi bab di ruang dosen.
8. Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn., selaku pembimbing II yang juga senantiasa meluangkan waktunya untuk membaca, merevisi, memberikan saran dan masukan mengenai permasalahan, konsep dan arahan yang baik dalam perancangan ini mulai dari bab 1 hingga bab 5, bertatap muka langsung di ruang dosen.
9. Arif Agung Suwasono, MS., selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta. Terima kasih atas bimbingannya, arahannya, dan waktu luangnya setiap kali bertemu bapak saat konsultasi KRS-an maupun dalam keperluan lainnya.
10. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta, Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., Dr. I.T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., Asnar Zacky, M.Sn., Wibowo, M.Sn., Hartono Karnadi, M.Sn., Hesti

Rahayu, S.Sn, M.A., Widyamoko (Koskow), M.Sn., Faizal Rochman, S.Sn, M.T., Terra Bajraghosa, M.Sn., Aditya Utama, S.Sos, M.Sn., Daru Tunggul Aji, S.S, M.A., Andika Indrayana, S.Sn, M.Ds., Edi Jatmiko, M.Sn., Wiwid, S.Pd., (Almh) Novi Mayasari, S.H, L.LM., Nurhadi Siswanto, M.Phil., terima kasih atas semua materi, teori, pelajaran yang sudah diberikan selama perkuliahan saya di DKV. Semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua.

11. Teman perjuangan sekaligus sahabat dekat selama kuliah dan teman di kontrakan, Nur Muhammad Aminudin Wahid, Aria Wira Perdana, Gedhe Wicaksono, Lukman Hakim, Winston Setya Putra, Vicky Ferdian, Fahmi Ihsan yang selalu menguatkan, memberi dukungan dalam proses penggerjaan sekaligus teman bermain dikala bosan.
12. Semua teman-teman seangkatan DKV 2014 Luwing, terima kasih atas canda, tawa, perjuangan dan kerja sama yang telah dialami selama perkuliahan.
13. Semua teman-teman alumni Gontor angkatan 2013 yang berada di Yogyakarta, terima kasih sudah mengisi hari-hari dikala reuni dan dalam acara mempersatukan tali persaudaraan dengan segala pengalaman dan pengetahuan yang luar biasa, mulai dari yang sudah sukses hingga sudah berkeluarga.
14. Putri Dewi Indah Wulan, S.Pd., yang selalu menguatkan, memberi dukungan, membantu dan meyakinkan saya bahwa saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
15. Dan semua kerabat dan teman dekat yang turut mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

# **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC REVITALISASI PENGOLAHAN BANK SAMPAH DI WILAYAH BEKASI**

Sayid Mustaghfirin

## **ABSTRAK**

Saat ini sampah adalah salah satu permasalahan yang penting di Kota Bekasi. Menumpuknya sampah dalam jumlah banyak menimbulkan berbagai masalah di kota tersebut. Dewasa ini, pemerintah Kota Bekasi sudah memberikan penanganan dalam permasalahan sampah yaitu dengan mendirikan bank sampah ditiap-tiap daerah. Sayangnya bank sampah tersebut tidak semua beroperasi secara maksimal. Untuk menghidupkan kembali kesadaran masyarakat tentang pentingnya mendirikan bank sampah di Kota Bekasi, maka dibutuhkan suatu pendekatan yang menarik untuk masyarakat. Langkah awal dalam mengedukasi masyarakat adalah dengan memberikan informasi mengenai manfaat dan hasil yang diperoleh dari mengelola sampah di bank sampah, dengan harapan ke depannya semakin banyak masyarakat yang memanfaatkan bank sampah.

Perancangan ini berbasiskan pada data yang diperoleh dari data lapangan dan data visual. Data tersebut kemudian akan dianalisis dengan menggunakan metode 5w+1H dan SWOT untuk menemukan solusi yang akan diolah menjadi media utama dan pendukungnya.

Perancangan ini menggunakan *motion graphic* sebagai media utama, dikarenakan *motion graphic* merupakan media Universal di mana menggunakan *pictogram/symbol* yang telah disederhanakan kadang juga menggunakan metafora. *Motion graphic* juga media yang mudah dicerna oleh publik belakangan ini dan itu ditampilkan antara narasi, teks, dan pergerakan yang membuat keselarasan yang harmoni dalam penyampaian pesan. Selain itu infografis, poster, kemasan pupuk, kaos, totebag, dan CD sebagai media pendukung. Media utama ini akan dipublikasikan melalui saluran *youtube* di internet dengan media pendukungnya sebagai pemicu untuk mengakses media utama.

**Kata Kunci:** Sampah, Bank Sampah, Kota

**GRAPHIC REVITALIZATION MOTION DESIGN**

**MANAGEMENT OF WASTE BANKS**

**IN THE BEKASI AREA**

Sayid Mustaghfirin

**ABSTRACT**

*At this moment, city waste is vital problem in Bekasi City. The accumulation of large amounts of city waste could cause many problem. Since today, the government of Bekasi City already build waste banks as a solution in many areas. Unfortunately, not all of it is well operated. In order to increase public awareness about waste banks in Bekasi City, people of Bekasi City should be educated. The first step to tell people the benefit and the result of using waste banks, with hope in the future there will be more people using waste banks.*

*The design process is based on data gathered from research field and visual data. The raw data then analyzed using 5W + 1H and SWOT method to conclude the solution to be incorporated in main media and the supporting media.*

*Motion graphics is chosen as the main media, because motion graphic is Universal a medium where using a simplified pictogram/ symbol sometimes also uses metaphor. Motion graphic is also a medium that is easily digested by the public lately and it is displayed between narratives, texts, and movements that make harmony in harmony in the delivery of messages. with infographic, posters, fertilizer package, t-shirt, totebag, and compact disc as the supporting media. The motion graphics will be pulished on Internet by Youtube channel with the supporting media as the trigger to access the main media.*

**Keyword:** waste, waste banks, City.

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN .....</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	iv
<b>UCAPAN TERIMAKASIH .....</b>	v
<b>ABSTRAK .....</b>	vii
<b><i>ABSTRACT .....</i></b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	ix
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiv
<b>BAB I .....</b>	1
<b>PENDAHULUAN .....</b>	1
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	1
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	3
<b>C. Tujuan Perancangan.....</b>	3
<b>D. Manfaat Perancangan.....</b>	3
<b>E. Batasan Lingkup Perancangan.....</b>	4
<b>F. Metode Perancangan .....</b>	4
<b>G. Sistematika Perancangan .....</b>	5
<b>H. Skematika Perancangan .....</b>	6
<b>BAB II .....</b>	7
<b>IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS .....</b>	7
<b>A. Identifikasi Data .....</b>	7
<b>1. Data Bank Sampah Induk Patriot (BSIP).....</b>	7
<b>2. Data Kota Bekasi .....</b>	9
<b>B. Tinjauan Revitalisasi .....</b>	11

<b>C. Tinjauan <i>Motion Graphic</i> .....</b>	11
<b>D. Tinjauan Pendidikan .....</b>	24
<b>E. Tinjauan Data Tentang Sampah dan Bank Sampah .....</b>	30
1. Pengertian Sampah .....	30
2. Jenis-Jenis dan Sifat Sampah .....	31
3. Dampak Sampah .....	35
4. Pengolahan Sampah .....	37
5. Bank Sampah.....	41
<b>F. Analisis Data Berdasarkan Objek .....</b>	44
<b>G. Analisis Data Berdasarkan Media.....</b>	46
<b>H. Analisis Data Berdasarkan SWOT.....</b>	48
I. Kesimpulan Analisis Data .....	49
<b>BAB III.....</b>	50
<b>KONSEP DAN PERANCANGAN .....</b>	50
A. Konsep Media .....	50
1. Media Utama.....	50
2. Media Pendukung.....	50
B. Konsep Komunikasi .....	51
1. Tujuan Komunikasi .....	51
2. Strategi Komunikasi.....	52
C. Konsep Kreatif .....	53
1. Motion Graphic .....	53
2. <i>Infografis</i> .....	65
3. <i>Merchandise</i> .....	66
4. Kemasan pupuk kompos.....	66
D. Program Kreatif .....	67
1. Motion graphic .....	67
2. Infografis .....	70
3. Merchandise.....	71
4. Kemasan pupuk kompos.....	71

<b>BAB IV .....</b>	72
<b>VISUALISASI .....</b>	72
A. Icon Vector.....	72
B. Narasi .....	76
C. Draft Storyboard.....	78
D. Storyboard .....	80
E. Final <i>Screenshot</i> .....	83
F. Perancangan Logo dan Judul .....	88
1. Unsur- unsur Picturemark .....	88
2. Alternatif Font .....	89
3. Alternatif Font Terpilih .....	90
4. Penggabungan dan Pengembangan Logo .....	91
5. Pengembangan Logo Terpilih .....	92
G. Media Pendukung .....	93
1. Layout Poster dan Infografis.....	93
2. Final Media Pendukung.....	94
<b>BAB V.....</b>	98
<b>PENUTUP .....</b>	98
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	100
<b>LAMPIRAN.....</b>	102

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Bank Sampah Induk Patriot (BSIP) .....	7
Gambar 2. Struktur Organisasi Bank Sampah Induk Patriot .....	9
Gambar 3. logo kota Bekasi.....	9
Gambar 4. Ilustrasi Squash and Stretch .....	13
Gambar 5. Ilustrasi Anticipation .....	14
Gambar 6. Ilustrasi Slow In slow out.....	14
Gambar 7. Ilustrasi Arcs .....	15
Gambar 8. Ilustrasi Timing and Spacing .....	15
Gambar 9. Ilustrasi Secondary Action .....	16
Gambar 10. Ilsutras Staging.....	17
Gambar 11. Ilustrasi Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	17
Gambar 12. Ilustrasi Follow Throught and Overlapping Action .....	18
Gambar 13. Ilustrasi Exaggeration.....	18
Gambar 14. Ilustrasi Solid Drawing .....	19
Gambar 15. Ilustrasi Apeeal.....	19
Gambar 16. Jenis Huruf Sanserif.....	22
Gambar 17. Tempat Sampah Tiga Warna .....	31
Gambar 18. Pupuk Hasil Pengolahan Sampah.....	39
Gambar 19. Pupuk Cair Organik.....	40
Gambar 20. Cuplikan Motion Graphic Curah Hujan .....	55
Gambar 21. Cuplikan Motion Graphic Lingkungan .....	57
Gambar 22. Cuplikan Motion Graphic Unilever Bank Sampah .....	57
Gambar 23. Cuplikan Motion Graphic Sampah Kota .....	57
Gambar 24. Warna hijau .....	68
Gambar 25. Icon Rumah .....	73
Gambar 26. Icon Mobil Sampah .....	73
Gambar 27. Icon Gunung Sampah .....	73
Gambar 28. Icon Karung Sampah .....	74
Gambar 29. Icon Pupuk Kompos .....	74

Gambar 30. Icon Timbangan .....	74
Gambar 31. Icon Stadion Patriot Bekasi .....	75
Gambar 32. Icon Celengan .....	75
Gambar 33. Icon Sekolah .....	75
Gambar 34. Icon Sampah Kertas .....	76
Gambar 35. Icon Kardus .....	76
Gambar 36. Icon Sampah Besi .....	76
Gambar 37. Draf Storyboard .....	80
Gambar 38. Storyboard .....	83
Gambar 39. Final Screenshot <i>Motion Grpahic</i> .....	88
Gambar 40. Unsur Picturemark .....	89
Gambar 41. Alternatif Font .....	90
Gambar 42. Alternatif Font Terpilih .....	91
Gambar 43. Pengembangan Logo .....	92
Gambar 44. Pengembangan Logo Terpilih .....	93
Gambar 45. Skesta Poster, Infografis, dan CD .....	94
Gambar 46. Poster Media .....	95
Gambar 47. Desain Infografis .....	95
Gambar 48. Poster Pameran .....	96
Gambar 49. Pin .....	96
Gambar 50. Stiker .....	96
Gambar 51. Pupuk Kompos .....	97
Gambar 52. Tempat CD .....	97
Gambar 53. Totebag .....	98
Gambar 54. Desain Kaos .....	98



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Tabel Jumlah Bank Sampah di Kota Bekasi.....	44
Tabel 2. Tabel Biaya Produksi.....	70



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sampah merupakan material sisa atau buangan yang tidak bisa digunakan kembali menjadi olahan industri maupun rumahan. Sampah organik maupun anorganik yang terbuang akan terus menumpuk setiap harinya sehingga menghasilkan tumpukan sampah yang menggunung. Hal tersebut menyebabkan tercemarnya lingkungan dan memberikan dampak buruk bagi kesehatan masyarakat. Ditambah dengan pertumbuhan penduduk yang semakin meningkat, dan mobilitas dari desa ke kota-kota besar seperti Jabodetabek. Hal tersebut menambah peningkatan intensitas penumpukan sampah di daerah-daerah pemukiman, perairan maupun lingkungan sekitar.

Jika dilihat dari hasil persentase, kota Bekasi merupakan kota dengan kepadatan penduduk yang cukup banyak yaitu mencapai 2.663 Juta Jiwa. Menurut Asep Kuswanto dalam *Pikiran Rakyat*, 21 September 2017 menyatakan bahwa; setiap harinya, sampah yang ditangani pihaknya mencapai 6.500 – 6.700 Ton per hari, Sampah tersebut ditumpuk pada lahan seluas 110 Ha yang terbagi di tiga wilayah kelurahan, yakni Sumur batu, Ciketing Udk, dan Cikiwul kecamatan Bantar Gebang. (Diakses dari <http://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/2017/09/21/tampung-6500-ton-sampah-hari-usia-bantar-gebang-hingga-2027-409968> pada 3 Desember 2017 pukul 23.00 WIB).

Pengelola TPA (Tempat Pembuangan Akhir) Sumur Batu sendiri sudah membuat inovasi untuk mengurangi masalah sampah yang terus menumpuk. Yaitu, Gunungan sampah berbentuk piramida saat ini terlihat lebih untuk mengurangi terjadinya longsor juga risiko yang membahayakan bagi pekerja lepas ketika hujan. Pembuatan pupuk organik dari hasil sampah sisa juga dimanfaatkan untuk perawatan area ruang terbuka hijau agar mengurangi bau busuk yang mengganggu masyarakat. Pengelolaan sampah juga ditingkatkan dengan diolahnya sampah menjadi pembangkit listrik tenaga uap. Sisa sampah akhir yang tersisa akan di tutupi terpal membran sehingga radiasi cahaya

matahari tidak akan masuk ke dalam tumpukan sampah yang akan dijadikan tenaga listrik.

Salah satu upaya untuk mengurangi volume sampah di Kota Bekasi dilihat dari sumber permasalahannya. Dibutuhkan edukasi dan sosialisasi pengolahan sampah yang baik dan benar, yaitu dengan membangun dan mendirikan bank sampah di tiap-tiap daerah. Bank sampah merupakan sistem pengolahan sampah kering yang dikelola secara kolektif dengan mendorong masyarakat untuk berperan aktif di dalamnya. Sistem ini akan menampung, memilah, menjual sampah kepada pembeli, pengepul atau pengrajin daur ulang sampah.

Dari berita-berita dan fakta yang ada, Wali Kota Bekasi sendiri menargetkan untuk membangun 1.074 bank sampah. Lutfi dalam Republika, 25 Maret 2017 mengatakan "Di Bekasi sekitar seribu ton sampah masih kerap terpencar. Butuh adanya kesadaran masyarakat untuk membantu mengolah sampah tersebut, salah satunya melalui sistem pengolahan sampah di bank sampah. (Diakses dari [http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabeknasional/17/03/27/ongetn384-bekasi-target-bangun-1074-bank-sampah pada 4 Desember 2017- 14.00 WIB](http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabeknasional/17/03/27/ongetn384-bekasi-target-bangun-1074-bank-sampah-pada-4-Desember-2017-14.00-WIB)). Akan tetapi dari hasil riset, ada ratusan bank sampah di Bekasi belum beroperasi secara maksimal. Disebabkan masih diperlukan pembinaan dan pengawasan dari petugas. Sugiono dalam Tribunnews, 30 Oktober 2017 mencatat, jumlah bank sampah di Kota Bekasi mencapai 911 unit. Namun hanya 200 bank sampah yang telah mandiri dan produktif dalam mengolah sampah, sedangkan 711 bank sampah masih belum beroperasi dengan maksimal. "Ratusan bank sampah itu masih kita bina agar mereka bisa beroperasi seperti bank sampah lainnya". (Diakses dari <http://wartakota.tribunnews.com/2017/10/30/ratusan-bank-sampah-di-bekasi-belum-beroperasi-maksimal>, pada 4 Desember 2017-14.00 WIB).

Untuk membangun kembali jumlah bank sampah yang kurang produktif dalam beroperasi, dibutuhkan media informasi yang baik untuk mengedukasi pengolahan sampah kepada masyarakat. Informasi mengenai manfaat dan hasil yang didapat dari mengolah sampah di bank sampah, dapat

disebut luaskan dengan bantuan BSIP (Bank Sampah Induk Patriot) kota Bekasi. BSIP adalah Lembaga yang mengontrol seluruh bank sampah di wilayah Bekasi. Edukasi ini kemudian menjadi bahan media Lembaga tersebut sebagai proses sosialisasi bank sampah, guna mengurangi jumlah sampah di TPA Sumur Batu yang terus menumpuk juga untuk merevitalisasi atau menghidupkan kembali jumlah bank sampah yang kurang produktif.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion graphic* sebagai media edukasi yang baik dan benar untuk peduli lingkungan dengan mengelola sampah di bank sampah guna merevitalisasi kembali bank sampah yang kurang produktif di kota Bekasi ?.

## C. Tujuan Perancangan

Merancang *motion graphic* untuk memberikan edukasi yang baik dan benar untuk peduli lingkungan dengan mengelola sampah di bank sampah guna merevitalisasi kembali bank sampah yang kurang produktif di kota Bekasi.

## D. Manfaat Perancangan

### 1. Manfaat bagi Mahasiswa

Perancangan *motion graphic* ini diharapkan dapat memberikan wawasan, gagasan, dan inspiratif dalam pemilihan media yang mampu bersaing di masyarakat.

### 2. Manfaat bagi Institusi

Sebagai arsip atau sumber referensi baru dalam merancang *motion graphic* dan juga sebagai tolak ukur kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi secara efektif, edukatif dan kreatif.

### 3. Manfaat bagi Masyarakat

a. Memberikan kesadaran kepada masyarakat agar peduli terhadap lingkungan terutama terhadap sampah.

- 
- b. Memberikan edukasi bahwasanya sampah mampu diolah serta menghasilkan keuntungan bagi perekonomian.

## E. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan ini hanya fokus pada pembuatan media *motion graphic* saja, sedangkan permasalahan yang berkaitan dengan distribusi dan publikasi diserahkan sepenuhnya kepada pihak BSIP sebagai klien dalam perancangan ini.

## F. Metode Perancangan

### 1. Data Awal

- a. Data permasalahan sampah di TPA Sumur Batu kota Bekasi.
- b. Data bank sampah yang aktif dan kurang produktif.
- c. Data tentang metode pengolahan sampah di bank sampah.
- d. Data tentang jenis-jenis sampah beserta cara memilah dan mengolahnya untuk lingkungan rumah.
- e. Teori *motion graphic*.

### 2. Metode pengumpulan data

#### a. Kualitatif

Informasi data didapat dari dokumen seperti koran, klipung, majalah, buku maupun *website* dan artikel lainnya. Diharapkan mampu membantu penelitian sehingga tidak menghambat bagi peneliti serta memperjelas tujuan perancangan.

#### b. Data Lapangan

Data visual yang didapat dari hasil wawancara pengalaman narasumber yang ahli dan beroperasi dalam bidang bank sampah di Bekasi terkait dengan tema yang akan diangkat.

#### c. Data Visual

Data yang diperoleh dari hasil lapangan berupa dokumentasi foto maupun video, dll.

### 3. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam proses perancangan *motion graphic* ini adalah menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, When, Why, Where* dan *How*). Dengan menggunakan metode analisis ini maka akan menjawab pertanyaan yang berhubungan mengenai perancangan.

## G. Sistematika Perancangan

Sistematika penulisan tugas akhir perancangan *motion graphic* revitalisasi pengolahan bank sampah di kota Bekasi, adalah sebagai berikut:

1. Bab pertama adalah pendahuluan, yaitu berupa uraian yang terdiri dari beberapa sub bagian yaitu latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan perancangan dan metode perancangan.
2. Bab kedua berupa identifikasi data dan analisis. Terdiri dari beberapa sub bagian dan pengumpulan data, pengolahan data, penetapan obyek perancangan, tujuan komunikasi dan strategi komunikasi.
3. Bab ketiga adalah konsep perancangan, merupakan dasar pikiran dan perancangan komunikasi visual berupa konsep media dan konsep kreatif
4. Bab keempat berupa *layout* perancangan dan final desain sebagai eksekusi dari hasil perancangan *motion graphic* revitalisasi pengolahan bank sampah di kota Bekasi.
5. Bab kelima berupa kesimpulan dan saran.

## H. Skematika Perancangan

