

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setiap harinya sampah akan terus kita temui dalam kehidupan serta aktifitas yang dilakukan dan tidak akan ada habisnya. Apalagi Kota Bekasi yang merupakan perkotaan terpadat pastinya akan mempunyai permasalahan dengan sampah. Dalam seharinya di Kota Bekasi mencapai 6.500- 6.700 Ton sampah yang terletak pada lahan seluas 110 ha di TPST Sumur Batu, Bantar Gebang. Bank sampah menjadi solusi utama Dari 904 bank sampah yang terlah berdiri, hanya 168 bank sampah yang aktif beroperasi dari 12 kecamatan di Kota Bekasi.

Sayangnya peningkatan jumlah sampah tidak diimbangi dengan adanya akses publik mengenai bank sampah, dan manfaat apa saja yang di dapat dari bank sampah. Maka dirancanglah video *motion graphic* sebagai media edukasi cara untuk mengelola sampah yang baik dan benar dengan bank sampah. Perancangan ini dimulai dari proses wawancara, *sketh*, kemudia studi *visual*, *visual development*, *story*, *storyboard*, perancangan, lalu menganimasikan dan terakhir proses rendering. Visual yang menyesuaikan target audiens diharapkan bisa memberi keingintahuan lebih untuk membangun bank sampah di daerah masing-masing.

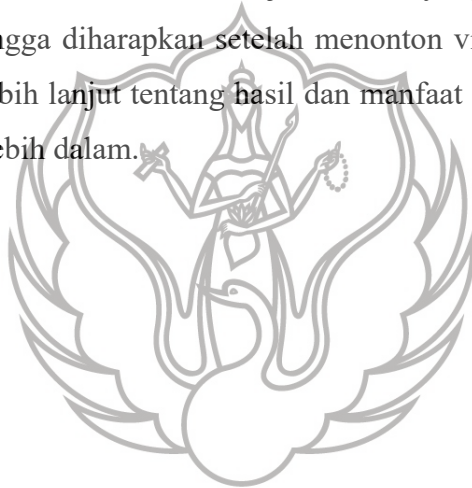
Media *motion graphic* ini sangat cocok untuk masyarakat bisa disebut sebagi terobosan bentuk visual batu dibanding dengan media info lama seperti poster, pamphlet, infografis dan buku. Media ini mengikuti teknologi dan tern komunikasi yang lagi sering digunakan dilakangan masyarakat sehingga penyampaian lebih asik dan menarik.

Dengan adanya ini saya sudah beramal kepada masyarakat Kota Bekasi, sudah menyumbangkan keterampilan saya dalam bidang DKV (Desan Komunikasi Visual) sehingga masyarakat bisa melihat. Dari perancangan ini diharapkan mampu mengubah konotasi pandangan negatif dari masyarakat luar mengenai Kota Bekasi merupakan Kota sampah juga bisa mengimbangi permasalahan yang dihadapi.

B. Saran

Dengan majunya teknologi dan informasi yang begitu pesat di era globalisasi ini hendaknya dimanfaatkan dengan sangat baik. Media-media yang mudahnya dikonsumsi publik hendaknya dimaksimalkan juga untuk keperluan mencari informasi yang bermanfaat. Sebenarnya banyak sarana yang memberikan edukasi mengenai mengolah sampah, mengatasinya, hingga bisa mengubahnya menjadi rupiah. Tidak ada media yang mentrigger orang untuk tau lebih dalam bisa menjadi salah satu factor utama tidak keterbukaannya wawasan masyarakat.

Salah satu media yang dekat dengan target audience adalah *motion graphic*, banyak yang lebih memahami konteks dalam bentuk gambar bergerak dibandingkan diam. Media ini menjadi sarana yang edukasi yang asyik dan mendidik sehingga diharapkan setelah menonton video ini masyarakat dapat mempelajari lebih lanjut tentang hasil dan manfaat dari mengelola sampah di bank sampah lebih dalam.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Anggraini, Lia, S., Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia. Bandung.
- Arif Ahmad, Permanasari Indira, Badil Rudy, 2009, *Hidup Hirau Hijau Menuju Langkah Hidup Ramah Lingkungan*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Dani, Cecep. (2012). *Teknologi Pengolahan Daur Ulang Sampah*. Gosyen Publishing, Yogyakarta
- Fiske, John. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada
- Moriarty, Sandra, Nancy Mitchell & William Wells. (2011). *Adversting*, Prenada Media Group, Jakarta
- Tinarbuko, Sumbo. (2009), *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta.

Webtografi

- Alex. (2012). *Sukses Mengolah Sampah Organik Menjadi Pupuk Organik*. Pustaka Baru Press, Yogyakarta. Diakses pada 17 April 2018. <https://ayodarling.wordpress.com/2013/04/07/jenis-jenis-sampah/>
- Dapoer Animasi. (2018). “12 Prinsip Animasi”. Diakses pada 10 Januari 2018. <http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/>
- Larasati, Aziza Fanny. (2017). “Bekasi Target Bangun 1.074 bank Sampah” *Republika: 27 Maret 2017*. Diakses pada 4 Desember 2017. <https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabeknasional/17/03/27/ongetn384-bekasi-target-bangun-1074-bank-sampah>.
- Marlina, Putri. (2016). “Statistik Daerah kota Bekasi Tahun 2015” *Slidesahre 5 Februari 2017*. Diakses pada 19 Desember 2018. <https://www.slideshare.net/marlinaprinsesa/statistik-daerah-kota-bekasi-tahun-2015>

- Marzuki, Arif. (2009). “*Motion Graphic vs Animasi*” *Wordpress 10 Mei 2009*. Diakses pada 10 Mei 2018. <https://arifmarzuki.wordpress.com/motion-graphic-vs-animasi/>
- Nirmala, Siska. (2017). “Tampung 6.500 Ton Sampah per Hari, Usia Bantar Gebang Hingga 2027” *Pikiran Rakyat: 27 September 2017*. Diakses pada 3 Desember 2017. <http://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/2017/09/21/tampung-6500-ton-sampah-hari-usia-bantar-gebang-hingga-2027-409968>.
- Pradewo, Bintang. (2017). “Ratusan Bank Sampah di Bekasi Belum Beroperasi Maksimal” *Wartakota Live 30 Oktober 2017*. Diakses pada 4 Desember 2017. <http://wartakota.tribunnews.com/2017/10/30/ratusan-bank-sampah-di-bekasi-belum-beroperasi-maksimal>
- Sururi, Ahmad. (2017). “Pengertian *Motion Graphic*” *Dunia Desain 12 Maret 2017*. Diakses pada 10 Juni 2018. <http://word-desain.blogspot.com/2017/03/cv-portofolio-motion-graphic.html>.