

# IKLAN LAYANAN MASYARAKAT ANIMASI 2D PENANGANAN SAMPAH DI KOTA SEMARANG

Arry Maulana Syarief<sup>1)</sup>, Ayu Pangestu Wilujeng<sup>2</sup>

Universitas Dian Nuswantoro, Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika D3

Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang, Tlp. (024) 3517261 Fax. (024) 3569684, Kodepos : 50131

E-mail : [arrymaulanasyarief@dsn.dinus.ac.id](mailto:arrymaulanasyarief@dsn.dinus.ac.id) , [ajeng.jenggit@gmail.com](mailto:ajeng.jenggit@gmail.com), [sekretariat@dinus.ac.id](mailto:sekretariat@dinus.ac.id)

---

## **Abstrak**

*Produksi sampah setiap hari semakin meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah produk dan pola konsumsi masyarakat. Hal yang harus dilakukan untuk mengatasi peningkatan volume sampah tersebut adalah dengan cara: mengurangi volume sampah dari sumbernya melalui pemberdayaan masyarakat. Permasalahan dalam partisipasi masyarakat mengenai pengelolaan sampah adalah apa saja bentuk regulasi yang terkait dengan pengelolaan sampah di Kota Semarang, bagaimanakah bentuk mekanisme partisipasi masyarakat dalam pengelolaan sampah dan faktor apa saja yang mempengaruhi partisipasi masyarakat dalam pengelolaan sampah. Penelitian tentang penanganan sampah di Kota Semarang meliputi Teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Agar masyarakat tidak membuang sampah sembarangan maka perlu adanya iklan animasi 2d tentang sampah sehingga dengan adanya iklan animasi tentang sampah diharapkan masyarakat lebih peduli tentang sampah di lingkungannya. Animasi 2d merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak.*

**Kata Kunci :** Animasi 2d, Penanganan Sampah, iklan layanan masyarakat.

## **Abstract**

*Production of garbage per day has increased along with the increased number of products and consumption patterns in society. Things to do to cope with the increase in the volume of rubbish that is by the way: reduce the volume of garbage from the source through the empowerment of communities. Problems in partisipasi the public about waste management is any form of regulation is related to waste management in the city of Semarang, how form mechanism of public participation in waste management and any factors that influence public participation in waste management. Research on the handling of waste in the city of Semarang include data collection Techniques interviews, observation and documentation, while data analysis using*

*qualitative descriptive techniques. In order that communities do not litter it is necessary the presence of a 2d animated ad about the trash so that the presence of the animated ad about litter expected the public more concerned about waste in the environment. 2d animation is the result of image processing hands so that it becomes a moving image.*

**Keywords:** *2d Animation, handling garbage, public service advertisements.*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Lingkungan hidup merupakan aset penting bagi semua makhluk di dunia ini, seiring dengan perkembangan jaman yang semakin maju masyarakat banyak yang tidak menyadari pentingnya menjaga lingkungan. Lingkungan seakan menjadi faktor kedua bagi kehidupan manusia. Lingkungan hidup itu sendiri menurut Undang Undang No. 23 Tahun 1997 adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia, serta makhluk hidup lain [1]. Menjaga lingkungan sangat penting untuk kehidupan manusia untuk kedepannya. Dengan keadaan lingkungan yang sekarang tidak mustahil jika kita akan mengalami krisis lingkungan hidup yang tidak layak.

Lingkungan yang layak untuk ditinggali adalah lingkungan yang bersih dan bebas dari sampah maupun

kotoran. Perkembangan kota yang pesat menyebabkan makin bertambahnya jumlah penduduk yang tinggal di kota tersebut. Demikian juga dengan volume sampah yang diproduksi oleh penduduk yang bertempat tinggal. Sampah kota merupakan kewajiban pemerintah kota untuk menanganinya, untuk itu sistem pengelolaannya telah dikembangkan secara nasional. Sistem persampahan yang lazim digunakan di Indonesia adalah sistem yang didasarkan atas premis kesehatan, ialah bahwa sampah merupakan bahaya kesehatan, sehingga harus secepatnya dikumpulkan, diangkut, dan dibuang serta dijaga agar dampak lingkungan yang diakibatkannya dapat diminimalkan. Yang menjadi masalah adalah kota-kota besar pada umumnya tidak dapat mengangkut seluruh timbunan sampahnya, yakni sekitar 70-80% saja. Sampah yang tak terangkut umumnya dibakar, dipendam, atau dibuang di selokan dan sungai

sehingga menyebabkan aliran air tidak lancar yang pada akhirnya akan menyebabkan banjir [2].

Pengelolaan sampah di Kota Semarang secara umum di bawah Dinas Kebersihan Kota Semarang. Dalam pelaksanaan pengelolaan persampahan kota, selain Dinas Kebersihan Kota Semarang terdapat juga pelaku lain seperti masyarakat pada tingkat RT/RW terutama saat pewardahan hingga pengumpulan ke TPA ( tempat pembuangan akhir ) serta pihak swasta yang mendapat kontrak pelayanan untuk penyapuan jalan. Menurut Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil kota Semarang saat ini jumlah penduduk di Kota Semarang mencapai 1.765.589 jiwa diperkirakan mempunyai produksi/timbunan sampah sebesar 3.500 m<sup>3</sup>/hari, yang terdiri dari sampah organik dan sampah anorganik [3]. Sampah organik yaitu limbah yang berasal dari sisa makhluk hidup ( alam ) seperti hewan, manusia, tumbuhan yang mengalami pembusukan atau pelapukan. Sampah ini tergolong sampah yang ramah lingkungan karena dapat diurai oleh bakteri secara alami dan berlangsungnya cepat. Sampah anorganik adalah sampah yang berasal dari sisa manusia yang sulit untuk diurai oleh bakteri, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat

diuraikan, contoh nya adalah plastik, botol minuman, dan lain – lain[4].

Lemahnya mekanisme kontrol terhadap pengelolaan sampah dari pihak pemerintah kota sebagai alat pengendali, serta belum adanya rumusan operasional yang baku mengakibatkan sistem manajemen dan pengelolaan limbah oleh masyarakat diinterpretasikan masing-masing sesuai kebiasaan yang ada di sekitar mereka. Selain itu, buruknya manajemen pengelolaan persampahan di Kota Semarang menjadi penyebab tidak tertuntaskannya permasalahan sampah di Kota Semarang.

Penanganan sampah ada baiknya lebih difokuskan kepada sampah anorganik, mengingat sampah tersebut lebih sulit terurai langsung oleh alam dibandingkan dengan sampah organik, dengan menggunakan sistem 3R ( *reuse, reduce, recycle* ) yang artinya :

- *Reuse* adalah upaya menggunakan kembali sampah tanpa perubahan bentuk untuk kegiatan lain yang bermanfaat.
- *Reduce* adalah upaya mengurangi volume sampah.
- *Recycle* adalah upaya mendaur ulang sampah

menjadi benda lain yang bermanfaat [5].

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara penanganan sampah di Kota Semarang ?
2. Bagaimana cara pengolahan sampah di Kota Semarang ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembatasan masalah ini penulis membatasi penanganan sampah di Kota Semarang sehingga sampah di Kota Semarang tidak menumpuk dan tidak berserakan dimana – mana dengan menggunakan metode 3R ( *reuse, reduce, recycle* ), *reuse* adalah upaya menggunakan kembali sampah tanpa perubahan bentuk untuk kegiatan lain yang bermanfaat. *Reduce* adalah upaya mengurangi volume sampah. *Recycle* adalah upaya mendaur ulang sampah menjadi benda lain yang bermanfaat. Dengan menggunakan metode 3R sampah bisa digunakan kembali untuk pupuk organik ataupun anorganik, juga bisa dimanfaatkan sebagai bahan kerajinan tangan.

## **1.4 Tujuan Magang dan Proyek Akhir**

Tujuan dalam pembuatan magang dan proyek akhir ini adalah memberikan suatu iklan layanan masyarakat berupa animasi 2dimensi

mengenai penanganan sampah di Kota Semarang agar dapat menyadarkan masyarakat pentingnya membuang sampah serta tidak membuang sampah secara sembarangan yang akan mengakibatkan timbulnya penyakit dan bencana alam, serta masyarakat lebih peka mengenai lingkungan di sekitarnya.

## **1.5 Manfaat Magang dan Proyek Akhir**

Pembuatan Iklan layanan masyarakat ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi penulis dan bagi masyarakat.

### **1.5.1 Bagi penulis**

- a. Menambah pengalaman dalam pembuatan sebuah karya, yaitu iklan layanan masyarakat.
- b. Menjadi tolak ukur kemampuan penulis dalam pemahaman serta penguasaan materi yang selama ini diberikan di bangku perkuliahan.

### **1.5.2 Bagi Masyarakat**

- a. Sebagai pengetahuan, pembanding dalam produksi karya sejenis
- b. Memberikan pandangan baru tentang iklan layanan masyarakat animasi 2D

### **1.5.3 Bagi Akademik.**

- a. Dapat menjadi tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik melakukan visi dan misi

dalam proses belajar mengajar serta penelitian di perkuliahan.

b. Dapat menambah bahan referensi dan koleksi yang berhubungan dengan proyek akhir.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **Pengertian Sampah**

merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah didefinisikan oleh manusia menurut derajat keterpakaiannya, dalam proses-proses alam sebenarnya tidak ada konsep sampah, yang ada hanya produk-produk yang dihasilkan setelah dan selama proses alam tersebut berlangsung. Akan tetapi karena dalam kehidupan manusia didefinisikan konsep lingkungan maka sampah dapat dibagi menurut sifat – sifatnya. Berdasarkan sifat – sifat sampah maka dibagi menjadi 2 yaitu : sampah organik, dan sampah anorganik.

## **BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN**

Inkubator Kreasi dan Inovasi Telematika Semarang “ IKITAS “ adalah inkubator bisnis untuk pembinaan dan pengembangan usaha kreatif bidang ICT yang bertujuan membantu wirausahawan tumbuh berkembang menjadi wirausahawan yang tangguh, mandiri, dan mampu bersaing secara global di Semarang.

IKITAS didirikan pada akhir 2010 oleh Mustafa sebagai fungsi yang

tidak terpisahkan sebagai dosen di Fakultas Teknologi Industri UNISSULA untuk menjalankan program pengabdian masyarakat melalui pembentukan komunitas. Selain itu pendiri prihatin yang kota Semarang dan Jawa Tengah selalu ditinggalkan dalam kegiatan – kegiatan pengembangan industri kreatif digital di Indonesia.

Dengan adanya IKITAS diharapkan ke depan Kota Semarang khususnya Jawa Tengah pada umumnya dapat sejajar dengan kota – kota besar lainnya di Indonesia terkait dengan pengembangan Industri Kreatif Digital.

## **BAB IV METODOLOGI PENELITIAN**

### **BAB IV**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dengan menggunakan metode pengembangan aplikasi Multimedia Development Life Cycle ( Luther, 1994) yang memiliki 6 tahap yaitu Konsep, Perancangan, Pengumpulan bahan, Pembuatan, Pengujian dan Distribusi.

#### **4.1 Konsep (*Concept*)**

Dalam rangkaian tahapan proses penciptaan iklan layanan masyarakat penanganan sampah di kota Semarang

dengan format animasi 2 dimensi ini, tahap ide dan konsep merupakan tahapan paling awal dan paling penting. Kualitas ide dan konsep yang disusun pada tahap ini memengaruhi keseluruhan karya yang akan dibuat.

Konsep yang diangkat oleh penulis adalah tentang iklan layanan masyarakat penanganan sampah di kota Semarang yang segmentasinya ditunjukkan oleh semua kalangan. Pada awal pertama menampilkan judul, kemudian background perumahan, lalu narator menjelaskan mengenai sampah di kota Semarang. Alur ceritanya dapat dijabarkan dalam beberapa poin utama, antara lain :

1. Awal dari iklan ini menampilkan judul iklan, kemudian dilanjutkan dengan munculnya perumahan serta narator menjelaskan mengenai kota Semarang.
2. Selanjutnya muncul perumahan dan tempat sampah, disini kembali narator menjelaskan dampak sampah.
3. Kemudian narator menjelaskan solusi dari permasalahan sampah yang ada di kota Semarang.
4. Pada bagian terakhir memunculkan pesan pada akhir iklan.

#### **4.2 Perancangan (*Design*)**

Pada tahap ini proses perancangan yang dibuat melalui 3 tahap ( Pra Produksi, Produksi, Pasca

Produksi). Tahap perancangan ini digabungkan supaya mendapatkan gambaran dan pemahaman yang lengkap.

##### **a. Tahap Pra Produksi**

Pada tahap ini segala kebutuhan yang diperlukan untuk proses produksi Animasi 2 dimensi mulai dipersiapkan. Beberapa hal yang perlu direncanakan pada tahap ini adalah :

- a. Storyboard
  - b. Narasi
- ##### **b. Tahap Produksi**

Animasi 2 dimensi mempunyai beberapa tahapan produksi dalam pembuatannya yaitu :

- a. Pembuatan Animasi
  - b. Penambahan Audio
  - c. Pengeditan film
- ##### **c. Pasca Produksi**

Pengkomposisian merupakan proses pembuatan iklan menjadi sebuah video. Outputnya dipilih menjadi format avi. Pada langkah terakhir ini, hasil editing yang telah dilakukan sebelumnya yaitu penggabungan audio dan visual pada Adobe Premiere CS3 akan dirender menjadi avi.

#### **4.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)**

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.

- a. Studi Pustaka

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, peneliti mencari referensi yang relevan dengan objek yang akan diteliti. Pencarian referensi dilakukan di perpustakaan, dan secara online melalui dunia maya atau yang biasa disebut internet.

b. Wawancara

Untuk mendapatkan data dengan cara wawancara dilakukan penulis secara lisan baik itu kepada klien maupun kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

#### 4.4 Pembuatan (*Assembly*)

Tahap Assembly adalah tahapan dimana seluruh objek multimedia akan dibuat. Pembuatan media ini berdasarkan storyboard. Pada tahap ini software yang digunakan untuk menunjang animasi 2d ini adalah Adobe After Effect CS3, Adobe Premiere CS3 dan Coreldraw X5. Pada tahap ini menggunakan perangkat lunak authoring multimedia sebagai pendukung pembuatan aplikasi.

#### 4.5 Pengujian (*Testing*)

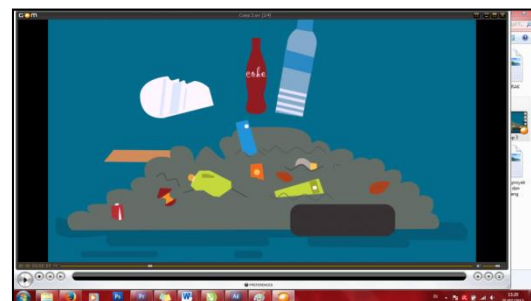
Tahapan selanjutnya yaitu tahap pengujian terhadap suatu media yang sudah selesai dibuat. Salah satu hal yang tidak kurang penting adalah media dapat berjalan dengan baik di lingkungan *user*. Dengan metode tanya jawab untuk mengetahui apakah media

tersebut sudah memenuhi syarat layak atau tidak untuk didistribusikan.

#### 4.6 Distribusi (*Distribution*)

Proyek iklan layanan masyarakat ini akan di tampilkan pada youtube sehingga semua masyarakat dapat melihat secara langsung iklan layanan masyarakat ini.

### BAB V HASIL



### BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

#### Kesimpulan

Iklan animasi 2d tentang penanganan sampah di Kota Semarang ternyata efektif untuk meningkatkan

kepedulian dan kesadaran masyarakat di kota Semarang untuk mengelola sampah di lingkungannya secara efektif dan efisien. Dengan adanya iklan layanan masyarakat lebih mengerti bagaimana cara mengelola sampah dengan sistem 3R ( *reuse, reduce, recycle* ) yang artinya :

- *Reuse* adalah upaya menggunakan kembali sampah tanpa perubahan bentuk untuk kegiatan lain yang bermanfaat.
- *Reduce* adalah upaya mengurangi volume sampah.
- *Recycle* adalah upaya mendaur ulang sampah menjadi benda lain yang bermanfaat.

Adanya produk iklan layanan masyarakat 2d ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mengerti dan memahami pentingnya penanganan sampah di kota Semarang. Maka dibuatlah iklan layanan masyarakat dalam bentuk animasi 2d yang lebih atraktif dan menarik bagi masyarakat kota Semarang. Tidak hanya dengan pergerakan tetapi dilengkapi juga dengan efek suara. Dengan adanya iklan layanan masyarakat animasi 2d penanganan sampah di kota Semarang diharapkan dapat mengurangi jumlah

masyarakat yang tidak memahami penanganan sampah yang benar.

## **6.2 Saran**

Berdasarkan uraian diatas maka saran yang dapat disampaikan pada laporan proyek akhir ini adalah pentingnya pesan dalam iklan layanan masyarakat harus dikemas sebaik mungkin baik secara visual maupun secara penyampaiannya agar tepat sasaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memberikan beberapa saran :

1. Perlunya pembinaan secara teratur dan berkesinambungan tentang penanganan sampah di Kota Semarang.
2. Dengan adanya iklan layanan masyarakat 2d hendaknya dikemas secara menarik agar masyarakat dapat memahami pentingnya penanganan sampah di kota Semarang.
3. Semoga dengan adanya penulisan ini mudah – mudahan berguna bagi masyarakat kota Semarang.