

---

## PERANCANGAN VISUAL MOTION GRAPHIC KAMPANYE SOSIAL "PLASTIC POLLUTION"

M. Andriansyah Sitompul<sup>1</sup>, Arif Handoko, M.T<sup>2</sup>, Imron Khasani., S .Pd., M.Si<sup>3</sup>,  
Andreas B.N Takdare, SE., MT<sup>4</sup>, Ferry Haryadi, SE<sup>5</sup>

Sekolah Tinggi Desain Interstudi  
Jl. Wijaya II No.62 RT 5/RW 1 Melawai, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

---

**Abstract:** *In this Final Assignment the author will discuss the design of the DKI Jakarta Provincial Environmental Service's Social Campaign Video entitled "Plastic Pollution", this campaign aims to spread insight about the dangers of plastic pollution on the environment and marine life, and open people's eyes about the dangers of plastic pollution. and inviting the public to participate in maintaining and protecting environmental health, with the help of the Environmental Service as informants for data regarding this problem, this campaign also aims to increase the development of social campaigns for plastic pollution by making motion graphic videos, with this the information to be conveyed can be more effective and attract the attention of the public.*

*The main media that the author created uses a motion graphic video format. The aim in selecting a motion graphic animated video is so that the information conveyed can attract the public in an interesting and informative animated video form, and can also make the information easier for the public to digest. The supporting media that will be created for this social campaign is using posters and banners which can then be displayed publicly for the public to see.*

**Key Words:** *Plastic Pollution, Sea, Campaign, Social Campaign, Video, Motion Graphic, Environment Service.*

**Abstrak:** Pada Tugas Akhir ini penulis akan membahas tentang perancangan Video Kampanye Sosial Dinas Lingkungan Hidup Provinsi DKI Jakarta yang berjudul "Plastic Pollution", kampanye ini bertujuan untuk menyebarkan wawasan mengenai bahaya dari polusi plastic pada lingkungan dan kehidupan laut, dan membuka mata masyarakat tentang bahayanya polusi plastik dan mengajak masyarakat untuk ikut memelihara dan melindungi kesehatan lingkungan, dengan bantuan Dinas Lingkungan Hidup sebagai informan untuk data – data mengenai masalah tersebut, kampanye ini juga bertujuan meningkatkan pengembangan kampanye sosial polusi plastik dengan membuat video motion graphic, dengan ini informasi yang ingin disampaikan dapat menjadi lebih efektif dan menarik perhatian masyarakat.

Media Utama yang penulis buat menggunakan format video motion graphic, tujuan dalam pemilihan video animasi motion graphic adalah, agar informasi yang disampaikan dapat menarik masyarakat dengan dengan bentuk video animasi yang menarik dan informatif, dan juga dapat membuat informasi tersebut lebih gampang di cerna oleh masyarakat, media pendukung yang akan dibuat untuk kampanye social ini yaitu menggunkan poster dan banner yang kemudian media tersebut dapat di display secara publick untuk masyarakat dilihat.

**Kata Kunci:** Polusi Plastik, Laut, Kampanye, Kampanye Sosial, Video, Motion Graphic, Dinas Lingkungan Hidup.

## **PENDAHULUAN**

Menurut International Union for Conservation of Nature (IUCN), setiap tahun jutaan ton sampah plastik dibuang ke laut, dengan sekitar 80% limbah padat di laut merupakan plastik. Tingginya penggunaan plastik berdampak serius pada lingkungan laut, menyebabkan pencemaran air dan kerusakan ekosistem laut, termasuk terumbu karang dan hewan laut. Penyebab utama banyaknya sampah plastik di laut adalah pembuangan sembarangan, pengelolaan limbah yang tidak efisien, dan kurangnya fasilitas pengelolaan sampah di kota besar. Sampah plastik yang tidak terurai bertahan lama di laut, sulit dilacak, dan mikroplastik yang tersebar membuat upaya pembersihan menjadi sulit, menyebabkan bioakumulasi polutan yang membahayakan ekosistem laut dan manusia. Sampah plastik berbahaya bagi hewan laut, yang sering kali memakannya atau terjat di dalamnya, menyebabkan kematian massal. Ini juga berdampak pada burung laut yang bergantung pada ikan sebagai sumber makanan. Manusia pun terpengaruh, karena ikan yang dikonsumsi mengandung mikroplastik. Polusi plastik juga mencemari pantai dan merusak terumbu karang, mengancam keanekaragaman hayati dan populasi ikan. Jika tidak ada tindakan nyata, pada tahun 2050 jumlah sampah plastik di lautan bisa melebihi jumlah ikan. Untuk mengatasi polusi plastik, banyak negara telah membatasi penggunaan plastik sekali pakai, meningkatkan daur ulang, dan mendukung inovasi bahan ramah lingkungan. Namun, tantangan besar masih ada. Diperlukan kerja sama global, investasi dalam teknologi, dan peningkatan kesadaran masyarakat untuk mengubah pola konsumsi plastik. Hanya dengan upaya bersama, dampak polusi plastik dapat dikurangi dan lingkungan dapat dilindungi untuk generasi mendatang.

## **TINJAUAN TEORI**

### **Kampanye**

Kampanye adalah rangkaian kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tujuan tertentu, seperti menciptakan perubahan sikap, perilaku, atau kebijakan. Dalam konteks lingkungan, kampanye digunakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang masalah lingkungan, mendorong tindakan nyata, dan memperjuangkan kebijakan yang mendukung keberlanjutan lingkungan hidup.

Menurut buku "Persuasive Communication Campaigns" oleh Pfau dan Parrot (1993), kampanye adalah proses yang dirancang secara berkelanjutan dan bertahap untuk memengaruhi khalayak sasaran. Kampanye ini melibatkan serangkaian langkah terencana dalam jangka waktu tertentu untuk menciptakan perubahan sikap, perilaku, atau pemahaman. Pendekatan ini menekankan pentingnya perencanaan yang matang, konsistensi, dan kesinambungan.

Leslie B. Snyder dalam "Development Communication Campaigns" yang dikutip oleh Gudykunst & Mody (2002) menyatakan bahwa kampanye komunikasi adalah tindakan terorganisasi yang ditujukan kepada khalayak tertentu dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kampanye ini mencakup perencanaan, pengorganisasian, dan pelaksanaan pesan-pesan secara sistematis untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pendekatan ini menegaskan pentingnya pengelolaan yang terstruktur dan berkelanjutan.

Menurut Rajasundarman (1981), kampanye adalah strategi komunikasi yang menggunakan berbagai metode secara terkoordinasi dalam rentang waktu tertentu untuk mengarahkan khalayak pada suatu masalah beserta solusinya. Kampanye ini melibatkan media massa, acara publik, dan kampanye online untuk mencapai dampak maksimal.

Dari definisi tersebut, kampanye dapat diidentifikasi sebagai upaya komunikasi yang bertujuan mendapatkan dukungan atau pencapaian tertentu. Upaya ini bisa dilakukan oleh individu atau kelompok terorganisir, dengan tujuan memengaruhi proses pengambilan keputusan dalam

komunitas. Kampanye melibatkan berbagai strategi komunikasi terkoordinasi dan berkelanjutan, serta memiliki fokus yang jelas terhadap pesan dan hasil yang diinginkan.

## **Kampanye Sosial**

Kampanye sosial adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengkomunikasikan pesan tentang isu-isu sosial dengan tujuan membangun kesadaran, mendapatkan dukungan, dan mendorong tindakan untuk menciptakan perubahan positif dalam masyarakat. Tidak seperti kampanye komersial yang fokus pada keuntungan finansial, kampanye sosial bertujuan mencapai perubahan sosial yang baik.

Menurut Rogers dan Storey dalam Venus (2007), kampanye sosial adalah rangkaian tindakan komunikasi yang direncanakan untuk mencapai efek tertentu pada masyarakat secara luas, dilakukan berkelanjutan dalam jangka waktu tertentu. Kampanye sosial bertujuan meningkatkan kesadaran terhadap masalah sosial yang relevan dan dapat dianggap sebagai upaya "penjualan gagasan" untuk mempengaruhi sikap, keyakinan, dan perilaku masyarakat. Contoh kampanye sosial meliputi kampanye anti merokok dan kampanye membuang sampah pada tempatnya.

Charles U. Larson dalam Ruslan (2008) membagi jenis kampanye berdasarkan fungsinya menjadi tiga: product-oriented, candidate-oriented, dan ideologically-oriented. Kampanye ideologically-oriented, atau social change campaigns, bertujuan menciptakan perubahan sosial dengan fokus pada masalah sosial dan perubahan sikap serta perilaku masyarakat.

## **Video**

Video adalah teknologi yang memungkinkan merekam, menangkap, memproses, mentransmisikan, dan mengatur ulang gambar bergerak. Proses ini dilakukan melalui berbagai sumber seperti film, video, televisi, dan kaset video. Setiap frame dalam video dipresentasikan menggunakan sinyal listrik, baik berupa gelombang analog maupun video komposit, dengan komponen seperti warna, pencahayaan, dan sinkronisasi gambar.

Keunggulan video analog meliputi kualitas lebih tinggi dan minim distorsi interaktif, serta proses editing yang murah. Video analog dapat disimpan dalam penyimpanan acak seperti disk magnetik atau optik, memungkinkan akses cepat ke bagian mana pun dari video.

## **METODE**

### **1. Studi literatur :**

Mengumpulkan data melalui buku atau e-book (buku yang terkait dengan judul yang akan dijadikan tugas akhir)

### **2. Observasi :**

Pengumpulan data dengan cara mengamati langsung, melihat dan mengumpulkan data yang dibutuhkan mengenai masalah tersebut di tempat penelitian itu dilakukan.

### **3. Wawancara :**

Melakukan sebuah wawancara mengenai permasalahan yang diangkat dengan pemilik perusahaan tersebut dan juga konsumen, yang bertujuan untuk mengumpulkan data informasi

Nara sumber yang di wawancarai :

- a. Lukman Dermanto sebagai kepala seksi penanganan sampah dan limbah B3 suku Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Kepulauan Seribu
- b. Risma Larasati sebagai staff seksi penyuluhan dan hubungan masyarakat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dinas Lingkungan Hidup Provinsi DKI Jakarta bertujuan untuk menciptakan kebersihan yang merata di Kota Jakarta dan memastikan tanggung jawab dalam pengelolaan kebersihan. Ini mengakibatkan pemisahan antara Dinas Kebersihan Daerah Khusus Ibukota Jakarta dari Dinas Pekerjaan Umum.

Pada tahun 2009, Gubernur Provinsi DKI Jakarta mengeluarkan peraturan mengenai organisasi dan tata kerja Dinas Kebersihan, yang merupakan implementasi dari ketentuan dalam peraturan daerah nomor 10 tahun 2008 tentang organisasi perangkat daerah.

Dinas Kebersihan bertanggung jawab atas penyusunan dan pelaksanaan Rencana Kerja dan Anggaran (RKA) serta melaksanakan pengolahan kebersihan yaitu:

- a. Penyusunan strategi, rencana tindakan, dan alokasi anggaran Dinas Lingkungan Hidup
- b. Implementasi strategi dan dokumen alokasi anggaran Dinas Lingkungan Hidup
- c. Manajemen keanekaragaman hayati wilayah

Pada tahun 2016, Peraturan Daerah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 5 Tahun 2016 dikeluarkan untuk mengatur tentang pembentukan dan penyusunan perangkat daerah khusus Provinsi Ibukota Jakarta. Penetapan peraturan ini dilakukan sebagai tindak lanjut dari ketentuan Pasal 3 Ayat (1) dari Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2016 yang mewajibkan pembentukan dan penyusunan perangkat daerah di tingkat daerah khusus, khususnya Provinsi Ibukota Jakarta.

Sebagai tindak lanjut dari produk hukum tersebut, diterbitkanlah Peraturan Gubernur Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 284 Tahun 2016 tentang organisasi dan tata kerja Dinas Lingkungan Hidup. Peraturan ini mengintegrasikan fungsi Dinas Kebersihan Provinsi DKI Jakarta dan Badan Pengelolaan Lingkungan Hidup Provinsi DKI Jakarta menjadi satu entitas. Dinas Lingkungan Hidup bertanggung jawab atas perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup serta pengelolaan kebersihan..

Fungsi-fungsi yang dimiliki Dinas Lingkungan Hidup meliputi berbagai aspek terkait dengan pelestarian lingkungan dan kebersihan, yaitu:

- a. Penyusunan rencana strategis, rencana tindakan, dan anggaran Dinas Lingkungan Hidup
- b. Pelaksanaan rencana strategis dan alokasi anggaran Dinas Lingkungan Hidup
- c. Manajemen keanekaragaman hayati daerah

### Visi dan Misi

#### a. Visi

Jakarta kota maju, lestari dan budaya dimana warganya terlibat dalam mewujudkan peradaban, keadilan dan kesejahteraan bagi semua

#### b. Misi

- 1) Menjadikan kota yang aman, sehat, cerdas, berbudaya, dengan memperkuat nilai - nilai keluarga dan memberikan ruang kreativitas melalui kepemimpinan yang melibatkan, menggerakkan dan memanusiakan.
- 2) Menjadikan Jakarta kota yang memajukan kesejahteraan umum melalui terciptanya lapangan kerja, kestabilan dan keterjangkauan kebutuhan pokok, meningkatkan keadilan sosial, percepatan pembangunan infrastruktur, kemudahan investasi dan berbisnis, serta perbaikan pengelolaan tata ruang.
- 3) Menjadikan Jakarta tempat wahana aparatur negara yang berkarya, mengabdikan, melayani, serta menyelesaikan berbagai permasalahan kota dan warga, secara efektif, meritokrasi dan berintegritas.

- 4) Menjadikan Jakarta kota yang lestari, dengan pembangunan dan tata kehidupan yang memperkuat daya dukung lingkungan dan sosial.
- 5) Menjadikan Jakarta Ibukota yang dinamis sebagai simpul kemajuan negara Indonesia yang bercirikan keadilan, kebangsaan, dan kebhinekaan.

### **Analisis SWOT**

- a. Strength  
Dinas Lingkungan Hidup Jakarta sudah menjadi pelaksanaan pemerintah yang terpercaya dan banyak dikenal
- b. Weaknesses  
Kurangnya faktor keefektifan kepada masyarakat dalam media digital mengenai rangka informasi lingkungan hidup
- c. Opportunity  
Dalam mengembangkan media digital hal ini dapat mempermudah meluaskan wawasan orang - orang terhadap lingkungan hidup mereka melalui sumber informasi yang diterapkan dalam media tersebut
- d. Threats  
Masih banyaknya orang yang tidak peduli dan juga tidak melakukan apa - apa untuk membuat lingkungan hidup mereka lebih baik dan sehat

### **Analisis Khalayak Sasaran**

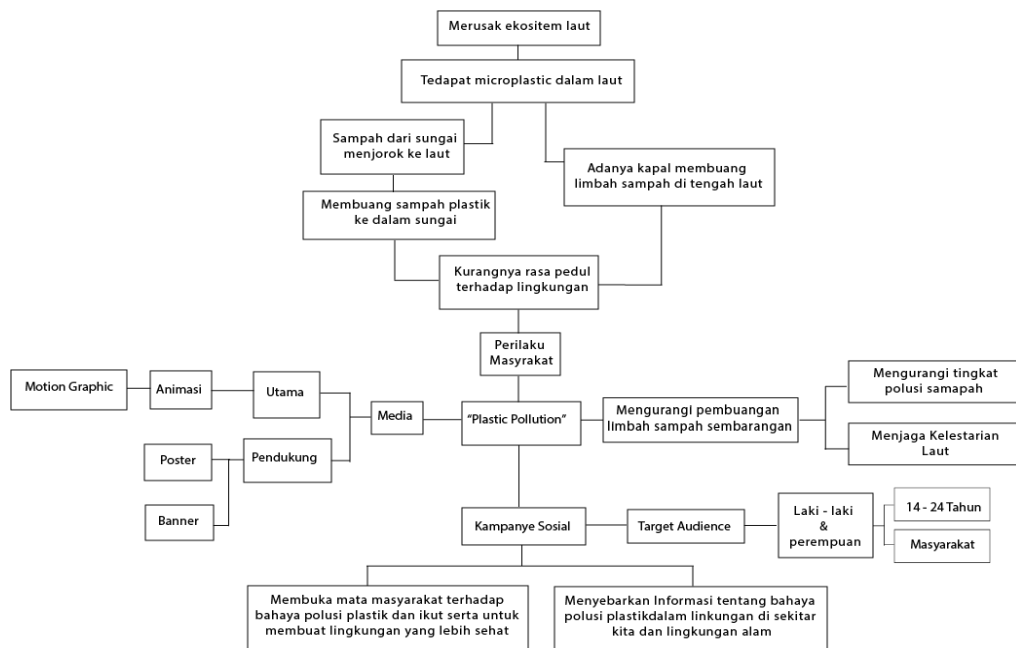
- a. Demografis  
Usia : 16 - 28 tahun  
Jenis kelamin : laki - laki & perempuan  
Pendidikan : siswa sampai pekerja  
Strata sosial : menengah kebawah
- b. Psikografis: orang yang peduli lingkungan dan ingin mengikuti untuk membuat lingkungan hidup yang sehat bagi semua
- c. Geografis: Perkotaan

### **Metode Penggagasan**

1. Insight  
Polusi plastik di laut adalah masalah serius yang memiliki dampak besar pada lingkungan dan kehidupan laut, dengan banyaknya sampah plastik yang terbuang ke laut hal ini dapat mengancam ekosistem laut, dan kehidupan hewan laut seperti penyu, ikan, burung, dan mamalia laut, dimana dengan tidak sengaja mereka memakan sampah - sampah plastik yang tersebar di laut, dengan banyaknya sampah plastik di lautan sampah tersebut dengan seiring waktu akan menjadi Mikroplastik, mikroplastik dapat memecah menjadi partikel-partikel yang sangat kecil yang tersebar di seluruh lautan dan dapat merusak organisme kecil serta masuk ke rantai makanan, salah satu faktor utama polusi plastik pada laut adalah akibat dari perilaku manusia, termasuk pembuangan sampah plastik secara tidak benar, terutama di pesisir dan perairan, sampah - sampah yang mengalir dari sungai sampai ke laut, dan adanya kapal yang membuang sampah di tengah laut.
2. Key Facts
  - a. Polusi plastik di laut mengakibatkan kerusakan ekosistem laut dan mengancam kehidupan hewan laut.

- b. Plastik dapat memecah menjadi mikroplastik yang menyebar di seluruh lautan, mempengaruhi organisme laut dan rantai makanan.
- c. Polusi plastik di laut disebabkan oleh perilaku manusia, termasuk pembuangan sampah plastik secara tidak benar, masih banyaknya penggunaan kemasan plastik, dan ketidak sadaran manusia terhadap lingkungan.
- d. Perlunya peningkatan kesadaran publik tentang masalah polusi plastik untuk mendorong perubahan perilaku konsumen, dan juga mengembangkan inovasi mendaur ulang plastik untuk mencegah ancaman polusi plastik

1. *Mind Mapping*



**Konsep Dasar**

Konsep dasar dalam pembuatan video kampanye sosial tentang bahaya polusi plastik di laut melibatkan elemen-elemen inti yang menjadi landasan pembuatan video tersebut. Ini meliputi identifikasi tujuan, audiens target, pesan utama yang ingin disampaikan, narasi atau cerita yang kuat, konten visual yang mendukung, gaya produksi yang dipilih, penggunaan musik dan suara, durasi video, rencana distribusi, serta panggilan tindakan yang jelas. Menyusun konsep dasar ini membantu dalam merencanakan dan menghasilkan video yang efektif dalam menyampaikan pesan terkait bahaya polusi plastik di laut.

**Konsep Cerita**

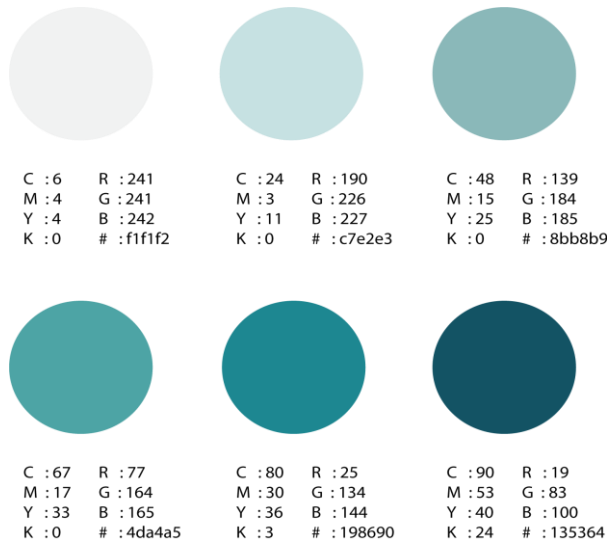
Konsep cerita dalam video motion graphic kampanye social ini menceritakan tentang seekor beluga kecil yang dimana dalam cerita video ini hidupnya berubah dan dia harus berjuang dalam kondisi laut yang tercemar limbah sampah, dalam isi cerita ini terdapat visualisasi tentang pesan yang ingin disampaikan mengenai kondisi laut pada masa kini dimana terdapatnya limbah plastic sampah pada laut.

## Konsep Visual

### 1. Mood Board



### 2. Warna



Konsep warna utama visual video kampanye “*Plastic Pollution*”, warna utama digunakan sebagai warna tone dalam video *motion graphic* yang akan dibuat, sesuai dengan permasalahan yang diangkat warna yang dipilih adalah warna laut yang mempunyai sifat tenang, luas, dan dalam

### 3. Ilustrasi

Dalam konsep ilustrasi video kampanye sosial yang berjudul "*Plastic Pollution*", gaya atau *style* yang akan digunakan dalam video *motion graphic* ini adalah *style 2D flat stitsh and craftt design* dengan tujuan menampilkan *style* yang *simplistic* dan menarik dan mempunyai daya tarik yang unik, pembuatan *style* ini dengan menggunakan *software Adobe Illustrator* untuk membuat aset - aset ilustrasi *vector* yang kemudiandi edit dalam

*Adobe Photoshop* untuk memberikan *effect stitch and sraft*, kemudian akan digunakan dalam pembuatan *video motion graphic* tersebut dalam membentuk background, character, dan scene prop, aset - aset yang sudah dibuat akan di import ke dalam *software video editing* untuk di animasikan menjadi *motion graphic*, berikut contoh *style 2D flat Stitch and craft*, berikut contoh sketsa story board dan Gaya ilustrasi yang akan dibuat

#### 4. Animasi

Konsep animasi yang akan digunakan dalam pembuatan video kampanye sosial ini adalah dengan menggunakan animasi *motion graphic*, konsep animasi ini bertujuan untuk membuat video kampanye sosial berjudul "*Plastic Pollution*" ini sebagai video yang menarik untuk penonton, dengan *motion graphic* hal ini akan mempermudah proses dalam membuat adegan cerita yang jelas dan mempunyai nilai animasi yang menarik, dan juga membantu dalam membuat transisi yang lancar dan bagus, dengan tujuan untuk penonton dapat menikmati video tersebut dan dapat mencerna pesan dalam video tersebut.

#### 5. Tipografi

Tipe font yang akan digunakan dalam video *motion graphic* kampanye sosial "*Plastic Pollution*" adalah menggunakan tipe font *Leafy Brush*, penggunaan font *Leafy Brush* dalam video animasi *motion graphic* dapat memberikan kesan yang natural dan mempunyai sentuhan buatan tangan, font *Leafy Brush* sangat cocok untuk digunakan dalam bentuk Title dan isi teks suatu cerita, font ini tetap bisa berkreasi dengan animasi teks dengan menggunakan efek-efek animasi, perubahan warna, dan gerakan untuk menambahkan aspek kreatif pada penggunaan font ini.

LEAFY

Penggunaan font *Leafy Brush* dalam video animasi *motion graphic* memungkinkan untuk menciptakan tampilan yang elegan dan natural namun tetap memiliki fleksibilitas untuk mengekspresikan kreativitas dalam desain animasi.

◆ ! " # \$ % ' ( ) \* + , -  
 . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 :  
 ; < = > ? @ A B C D E F G  
 H I J K L M N O P Q R S T  
 U V W X Y Z { \ } ^ ` A B  
 C D E F G H I J K L M N O  
 P Q R S T U V W X Y Z { |  
 } ,

## Konsep Audio

### 1. Musik

Musik dalam menjadi salah satu elemen penting dalam pembuatan video, pemilihan music yang tepat dengan tema dan *style* video yang dibuat hal ini akan menentukan keefektifan dari video yang dibuat, karena dengan pemilihan music yang tepat, para penonton dapat lebih menikmati dan gampang untuk terbawa oleh cerita dalam video tersebut, dalam pemilihan music untuk video *motion graphic* kampanye social “*Plastic Pollution*” diperlukan *music* yang dapat membawa suasana dari adegan-adegan pada video sehingga dapat membuat penonton merasakan nuansa dan suasana dalam adegan tersebut.

Judul musik	Genre	Durasi	Konsep
Achievement	Happy, Inspirational	03:25	Musik ini digunakan dalam adegan dimana, karakter dalam cerita berhasil dalam menyelesaikan permasalahan atau menggapai tujuannya
Lore and Myths	Calm, Peaceful	02:37	Musik ini akan digunakan dalam adegan dimana karakter dalam video sedang dalam perjalanan
Calm Ambient Piano Background	Atmospheric, Calm, Emotional	03:32	Musik ini akan digunakan dalam adegan yang emotional dimana setelah terjadinya sesuatu yang buruk terhadap karakter utama
Lost in Nowhere	Atmospheric, Chilling, Lonely	10:00	Musik ini akan digunakan dalam adegan dimana karakter utama tersesat dan merasa tidak berdaya

### 2. Sound Effect

*Sound Effect* merupakan suara tambahan yang terdapat di dalam pembuatan video *motion graphic* mempresentasikan sebagai suara tambahan yang berinteraksi dengan suara yang berasal dari adegan-adegan dalam video.

- a. *Beluga sound*
- b. *Dolphin sound*
- c. *Underwater swimming*
- d. *Underwater ambience*

## Konsep Verbal

Konsep verbal kampanye ini mencakup serangkaian pesan dan tindakan untuk mencapai perubahan positif melalui pesan edukatif yang mencakup informasi tentang dampak polusi plastik di laut terhadap ekosistem laut dan manusia, menggunakan kata-kata yang kuat dan gambar yang menggugah perasaan untuk menggerakkan kesadaran masyarakat, dan mendorong tindakan konkret dalam mengatasi bahaya polusi plastik.

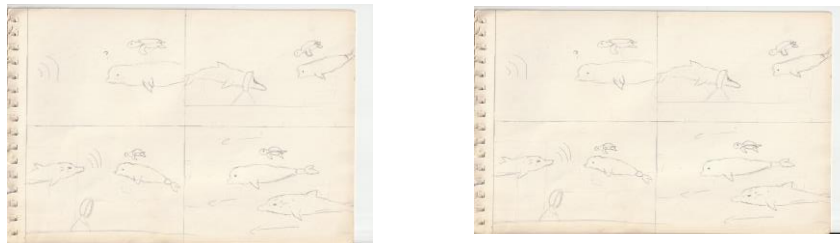
### 1. **Headline :**

Headline merupakan sebuah kata yang ringkas yang mempunyai arti untuk digunakan dalam kampanye sosial “*Plastic Pollution*” menceritakan sebuah cerita yang mengandung pesan yang jelas untuk ditunjukkan kepada target sasaran, Headline dalam kampanye ini berada dalam judulnya yaitu *Plastic Pollution*, yang mengartikan masalah utama dsri kampanye sosial yang akan dibuat, dari kalimat *Plastic Pollution* tersebut penulis ingin menyampaikan pesan terkait bahaya, sebab akibat, dan pencegahan dari masalah polusi plastik tersebut melalui cerita dari karakter pada video kampanye tersebut.

## **Tahap Pra – produksi**

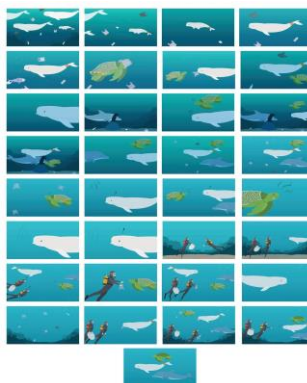
### 1. *Storyboard*

*Storyboard* merupakan serangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan narasi cerita yang telah disusun sebelumnya. Dengan pembuatan *storyboard*, proses produksi menjadi lebih terarah karena sketsa gambar tersebut dapat menjadi panduan visual bagi para pembuat untuk menjalankan tahapan produksi sesuai dengan cerita yang telah direncanakan sebelumnya..



### 2. *Photoboard*

*Photoboard* adalah kumpulan foto yang menjadi panduan visualisasi dalam proses pengambilan gambar. Isi dalam *photoboard* meliputi dengan *angle*, komposisi gambar, setting, dan property, seperti *storyboard* hal ini akan mempermudah untuk pengarahan dalam membuat adegan yang ingin di capai.



### 3. **Sinopsis Cerita**

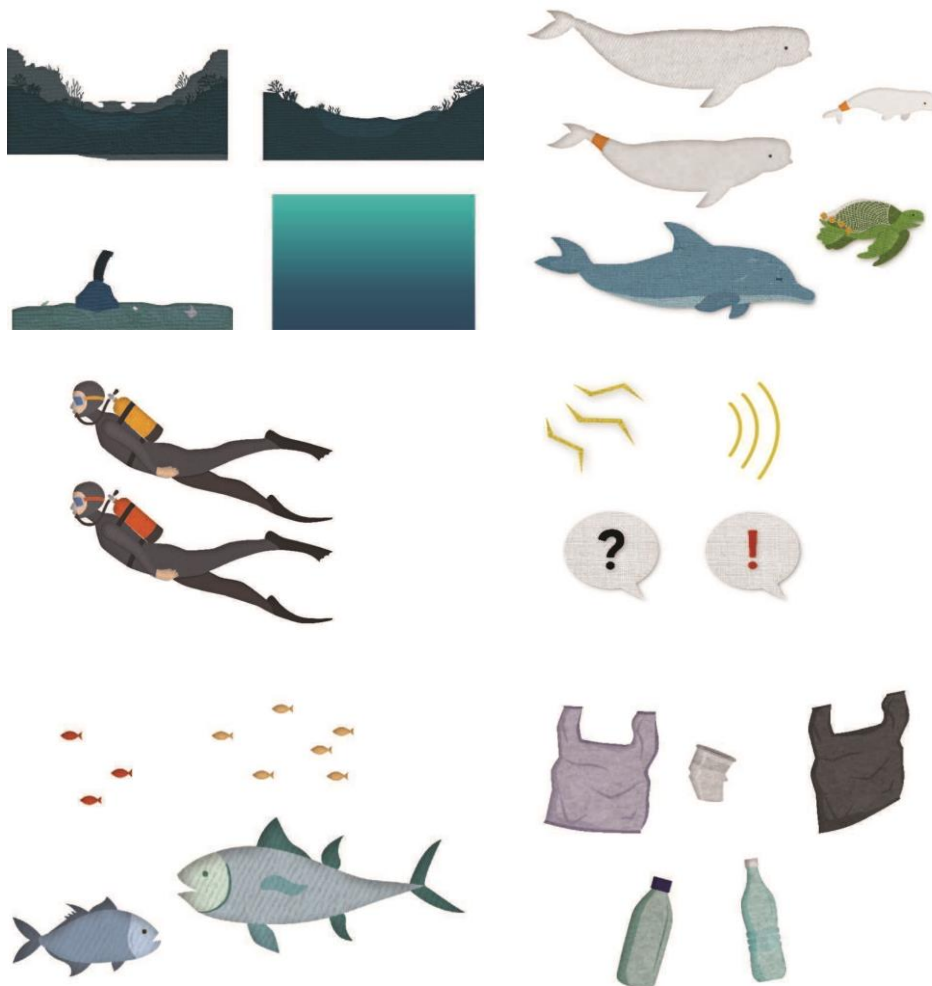
Dalam lautan yang terpolusi dengan limbah sampah plastik, menceritakan seekor beluga kecil hidup dalam laut bersama kelompok beluganya, namun dia berbeda dengan beluga lainnya dikarenakan dia mempunyai sampah yang terjerat pada ekornya semenjak dia kecil yang mengakibatkannya untuk tidak dapat berenang dengan cepat, suatu hari saat dia dan kelompoknya pergi untuk bermigrasi mereka perlu melewati lautan dengan arus yang kuat dan kencang, dengan kondisi ekornya dia tidak dapat menyusul kawanannya

dalam arus kencang tersebut dan terpisah dengan kawanannya.

Seiring waktu berjalan dia mulai tumbuh dan sampah pada ekornya masih terjerat, namun dia terus berenang dan mencari untuk kawanannya selama dalam perjalanannya dia bertemu berbagai rintangan dan membantu hewan laut yang meminta pertolong dan berteman dengan mereka, sebagai tanda terimakasih teman-temannya pun ingin membantu dia dan ikut pergi menemani perjalanannya untuk kembali ke kawanannya.

#### 4. *Asset Video Animasi “PLASTIC POLLUTION”*

Bahan / asset dalam video ini dibuat melalui Adobe Illustrator dengan membuat bentuk vector yang kemudian di edit dalam software Photoshop dimana asset – asset tersebut akan diberikan style yang sudah ditentukan dalam pembuatan video animasi “*PLASTIC POLLUTION*”, berikut adalah aset – aset yang digunakan dalam pembautan video animasi “*PLASTIC POLLUTION*”.



#### Tahap Produksi

1. Tahap awal dalam produksi pembuatan video animasi kampanye “*PLASTIC POLLUTION*” berawal dengan membuka *software After Effect* dan membuat komposisi baru
  - a. Menentukan nama untuk komposisi video yang akan dibuat

- b. Mengatur *preset* video dan ukuran layer untuk video
  - c. Merubah *frame rate* video menyesuaikan untuk *style* animasi yang dipilih
  - d. Mengatur durasi video
2. Mengimport aset – aset yang sudah dibuat dan diberikan tekstur *style* yang dipilih ke dalam *After Effect*
  3. Mengimport *file audio* seperti *background music* dan *sound effect*
  4. Memasukkan aset - aset dan file audio kedalam *timeline* untuk memulai membuat video
  5. Mengatur penempatan tata letak aset ke dalam layer komposisi dan mengatur ukuran aset tersebut
  6. Menambahkan *jittery effect* sesuai dengan *style* video dan mengukur pengaturan efek tersebut
  7. Menambahkan *puppet effect* kedalam aset karakter agar dapat digerakkan titik – titik tertentu pada aset secara satu per satu
  8. Mengatur gerakan animasi untuk aset yang telah dimasukan ke dalam *timeline* video
  9. Menambahkan transisi *fade in* dan *fade out* untuk pergantian adegan
  10. Mengatur volume untuk audio *Background music* dan *sound effect* serta menambahkan efek *fade out* dalam *timeline* audio
  11. Setelah semua proses editing selesai, lalu melakukan proses rendering untuk menyelesaikan proses pembuatan video agar video sudah siap di tayangkan

## URAIAN KARYA

### Video Animasi *Motion Graphic*



Keterangan :

1. Video animasi *motion graphic* 2D
2. Durasi : 04:43 menit
3. Platform : Video akan dipublikasikan melalui media online Youtube
4. Audio :
  - a. Background Music
    - 1.) Achievement Music
    - 2.) Calm Ambient Piano Background
    - 3.) Lore and Myth
    - 4.) Lost in Nowhere
    - 5.) Suspence

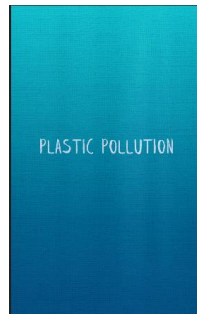
- b. Sound Effect
  - 1.) Beluga high pitch clicking
  - 2.) Dolphin chirping
  - 3.) Swimming underwater
  - 4.) Underwater ambience
- 5. Style : Fabric Kingdom texture
- 6. Font : Leafy Brush font
- 7. Effect :
  - a. Jittery effect
  - b. Underwater ambience lighting
  - c. Fade to black
  - d. Fade in, fade out
  - e. Cut to

### Poster



- 1. Ukuran poster : A3 ( 29,7x42 cm )
- 2. Bahan kertas : Art carton
- 3. Style : Fabric Kingdom texture
- 4. Font : Lato

### Social Media



1. Platform : Instagram
2. Jenis postingan ;
  - a. Instagram Stories
  - b. Reels video
  - c. Single Post
  - d. Carousel
3. Style : Fabric Kingdom texture
4. Font : Leafy Brush font, Lato

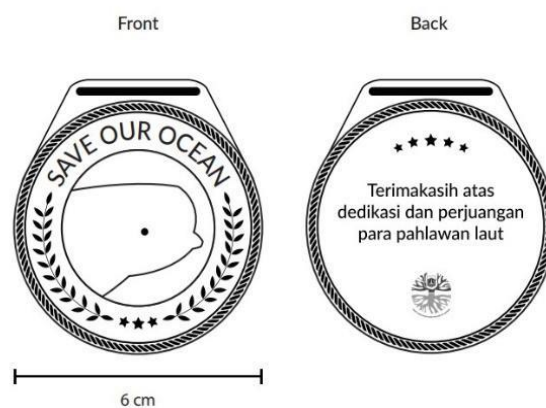
### Roll Up Banner

1. Ukuran roll up banner : 60 x 160 cm
2. Bahan roll up banner : Flexi
3. Style : Fabric Kingdom texture
4. Font : Lato



### Medal

#### Desain Cetak



**z**

1. Ukuran : diameter 6 cm, ketebalan 2 mm
2. Bahan medali : Akrilik
3. Warna : Perak
4. Font : Lato

## Enamel Pin



1. Ukuran enamel pin : 3 cm (pin), 7 cm (papan pin)
2. Jenis : Hard enamel pin
3. Bahan : Logam, dan enamel
4. Font : Leafy Brush font, Lato

## Flyer



1. Ukuran Flyer : 21.6 x 27.9 cm
2. Bahan : Art Paper
3. Style : Fabric Kingdom
4. Font : Lato

## **KESIMPULAN**

Kesimpulannya adalah untuk memperluas wawasan masyarakat mengenai bahayanya limbah sampah plastik di laut dan juga di lingkungan kita, dengan banyaknya pembuangan sampah sembarangan ke dalam sungai hal ini mengakibatkan limbah sampah plastic yang berada di sungai menjorok ke lautan, dan juga adanya kapal pembuangan sampah ke dalam laut, dengan perancangan visual motion graphic kampanye sosial ini penulis berharap dalam pembuatan video animasi motion graphic ini dapat menyebarkan dan memberitahu informasi terkait dalam masalah polusi plastik secara lebih efektif dan efisien, agar seluruh masyarakat membuka mata terhadap masalah polusi plastik dalam lingkungan kita dan lingkungan alam untuk saling bekerjasama menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan terutama laut kita dengan mencegah dan mengatasi polusi plastik untuk membuat masa depan bumi ini terjaga dan terlestarikan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur atas nikmat kehadiran Allah SWT karena berkah ini Mahasiswa bisa menyelesaikan laporan pengantar karya – S1 jurusan Desain Multimedia. laporan ini merupakan syarat dalam mengikuti ujian tugas akhir Strata 1. Laporan ini tentang Perancangan Visual Motion Graphic Kampanye Sosial "Plastic Pollution" oleh karena itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada (1) Ibu Dr. Dewi Rahmawaty, M.Pd selaku Plt Ketua STDI dan Wakil Ketua I Bidang Akademik. (2) Bapak Muhammad Nuh, SE., M.Si., selaku Wakil Ketua II Bidang Administrasi dan Keuangan. (3) Bapak Maman Sulaeman SE, M.Si kepala bagian Bidang Kemahasiswaan. (4) Ibu Rotua Magdalena, M.sn. selaku Ketua Program studi Desain Komunikasi Visual dan Konsentrasi Desain Multimedia. (5) Bapak Imron Khasani., S .Pd., M.Si selaku Ketua Sidang. (6) Bapak Andreas B.N Takdare, SE., MT selaku Penguji Ahli (7) Bapak Arif Handoko, M.T selaku Dosen Pembimbing. (8) Bapak Ferry Haryadi, SE selaku Sekretaris Sidang

## DAFTAR RUJUKAN

Abi, Blasius Vebiyona, 2020, Perancangan Motion Graphic Media Edukasi Cagar Budaya Di Kota Surya kata

Said, Abdul Azis, Desain Multimedia Pembelajaran

Karina Marsha, 2017, Perancangan Video Motion Graphic Tentang Pola Makan Ibu Hamil Sebagai Upaya Dasi solusi Gerakan

Rogers, E. M., dan Storey J. D. 1987. Communication Campaign. New Burry Park; Sage

Venus, Antar. 2012. Manajemen Kampanye-Paduan Teoritis dan Praktis Dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Rosady Ruslan, SH., MM. 2008. Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations

Vaughan, Tay. 2006. Multimedia: Making It Work, Edisi 6 Perpustakaan Nasional

Pulungan, Atika Ramadgani, 2022, Perancangan Video Animasi 2D Berbasis Motion Graphic Pentingnya Mencuci Tangan Di TK Nurul Iman

### Website

Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta <https://jakarta.bps.go.id/indicator/152/916/1/volume-sampah-yang-terangkut-per-hari-menurut-jenis-sampah-di-provinsi-dki-jakarta.html>

Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional <https://sipsn.menlhk.go.id/>

Tim Koordinasi Nasional Penanganan Sampah Laut

<https://data.goodstats.id/statistic/gammashafina/sampah-plastik-yang-dibuang-indonesia-ke-laut-5-tahun-terakhir-cenderung-menurun-7vuN7>

Marine Plastic Pollution <https://www.iucn.org/resources/issues-brief/marine-plastic-pollution>

Kampanye Adalah Proses Komunikasi

<https://katadata.co.id/agung/berita/625538cd327a4/kampanye-adalah-proses-komunikasi-ini-ciri-ciri-dan-jenisnya?page=all>

Animation: Definisi, Tipe dan Contohnya <https://dailysocial.id/post/animation-adalah>

Ruang Lingkup Jaringan Multimedia <https://www.hariaspriyono.com/2018/07/ruang-lingkup-jaringan-multimedia.html>

Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Metode, dan Jenisnya

<https://www.gramedia.com/literasi/desain/>

Definisi Multimedia <https://min5bm.sch.id/editorial/definisi-multimedia-pembelajaran-learning/>

Thabroni, Gamal, (2019), Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli

<https://serupa.id/pengertian-desain/>)%20Diakses%20