

MOTION GRAPHIC KAMPUNG WISATA JAMBANGAN SURABAYA SEBAGAI SARANA EDUKASI LINGKUNGAN SEHAT DAN BERSIH

Bryan Syauqi Firdaus ^{1✉}, Widyasari ^{2✉}, dan Diana Aqidatun Nisa ^{3✉}

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2023
Disetujui Oktober 2023
Dipublikasi November 2023

Kata Kunci:

animasi motion graphic, lingkungan sehat dan bersih, edukasi, kampung wisata, pengelolaan sampah, pemanfaatan lahan.

Abstrak

Kampung Jambangan merupakan kampung wisata yang berada di area padat penduduk di tengah Kota Surabaya. Pengelolaan lingkungan di Kampung Jambangan sudah bisa dijadikan sebagai panutan untuk mengedukasi masyarakat tentang lingkungan sehat dan bersih. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik wawancara, kuesioner dan observasi terhadap masyarakat Kampung Jambangan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan animasi motion graphic mengenai edukasi lingkungan yang sehat dan bersih dengan percontohan Kampung Jambangan ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya konservasi lingkungan hidup dan kampanye tentang cara melestarikan lingkungan di kampung-kampung yang berada di perkotaan yang padat penduduk. animasi motion graphic dapat dijadikan sarana edukasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terkait lingkungan yang sehat dan bersih dengan mengambil percontohan Kampung Jambangan sebagai studi kasus. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan kampanye-kampanye lingkungan yang sehat dan bersih di kampung-kampung perkotaan yang padat penduduk.

PENDAHULUAN

Kampung wisata adalah bentuk dari integrasi antara akomodasi, atraksi, dan fasilitas pendukung lainnya yang secara khusus disajikan pada struktur kehidupan masyarakat yang sifatnya menyatu dengan tradisi juga tata cara yang berlaku (Nuryanti, 1993). Salah satu kampung wisata yang terkenal di Surabaya adalah Kampung Jambangan. Di kampung ini, wisatawan akan menemukan suasana yang bersih dan asri dengan banyaknya tanaman hijau dan taman yang tertata rapi. Kampung Jambangan telah menjadi inspirasi bagi kampung-kampung lainnya untuk mencontoh kebiasaan dan perilaku yang diterapkan di dalam desa tersebut.

Saat ini masih terdapat beberapa kampung di wilayah Surabaya Raya yang masih belum memiliki kondisi lingkungan yang bersih.

Beberapa kondisi sungai di beberapa wilayah masih digunakan sebagai tempat pembuangan sampah sehingga menyumbat sungai dan membuat volume air naik. Tempat pembuangan akhir sampah dan daur ulang juga masih belum tersedia di lingkungan yang masih belum sehat dan bersih sehingga sampah basah dan sampah kering masih tercampur dan menumpuk. Contohnya seperti di salah satu kampung di daerah selatan Kota Surabaya yang masih terdapat sampah yang menumpuk di bawah jembatan sungai di sebelah tempat tinggal mereka.

Kebersihan lingkungan merupakan suatu keadaan yang bebas dari segala kotoran dan penyakit, yang dapat merugikan segala aspek yang menyangkut setiap kegiatan dan perilaku lingkungan masyarakat, di mana kehidupan



manusia tidak bisa dipisahkan baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial (Latriyah, 2011).

Berdasarkan observasi Kampung Jambangan memiliki kesadaran diri yang tinggi dalam menjaga lingkungan bersama dengan kader lingkungan Kampung Jambangan. Setiap minggu, kegiatan kerja bakti dilakukan di setiap RT untuk menjaga lingkungan yang bersih. Selain itu, warga Jambangan juga memanfaatkan lahan kosong menjadi tanaman produktif dan menerapkan sistem manajemen bank sampah. Kampung Jambangan telah meraih berbagai prestasi, seperti menjadi kampung yang paling bersih, *go green*, dan sebagai percontohan bagi kampung se-Indonesia.

Kampung Jambangan merupakan salah satu kampung yang dapat menjadi contoh bagi kampung-kampung lainnya dalam menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan serta menerapkan perilaku yang baik dalam pengelolaan sampah.

Namun sayangnya masih sedikitnya media edukasi yang beredar di masyarakat terkait dengan tata cara pengolahan lingkungan yang sehat dan bersih. Dengan kondisi ini dapat dilihat perlu adanya kemasan yang menarik dalam mengedukasi masyarakat mengenai hal tersebut. Pemanfaatan media sosial dapat menjadi salah satu cara yang paling efektif dalam melakukan edukasi.

Dalam pemanfaatan media sebagai sarana edukasi, *Motion Graphic* sangat mudah dipahami oleh semua kalangan. *Motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan/ atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia (Betancourt, 2020).

Salah satu cara mengedukasi kampung adalah menggunakan media video *Motion Graphic*. Video animasi *Motion Graphic* bisa dinikmati berbagai kalangan masyarakat dikarenakan gaya gambar yang sederhana dan dapat diubah sesuai kebutuhan. Saat ini sudah banyak video animasi *Motion Graphic* yang dapat diakses di internet sehingga penyampaian edukasi tentang lingkungan sehat dan bersih dapat dilakukan secara lebih efektif. Dengan

melihat perilaku masyarakat saat ini khususnya di kalangan remaja, mereka lebih banyak menggunakan media digital sebagai sumber informasi. *Motion graphics* dipilih sebagai media komunikasi visual dikarenakan melihat dari psikologi anak dan remaja yang umumnya lebih tertarik dengan gambar dan narasi cerita, sehingga nantinya mereka akan lebih mudah menangkap informasi yang akan disampaikan dengan gambaran yang mudah dipahami oleh remaja (Suwasono, 2016).

Perancangan Animasi *Motion Graphic* tentang lingkungan sehat dan bersih dengan percontohan Kampung Jambangan ini merupakan salah satu upaya untuk memberikan edukasi dan informasi akan seberapa penting dan manfaat apa saja yang didapat ketika lingkungan yang kita tinggali sekarang dapat pengelolaan yang baik dan benar. Namun tentunya hal ini harus diiringi dengan kesadaran dari masyarakat



Gambar 1.
Kondisi sampah yang menumpuk di sungai - Surabaya

METODE

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Analisis deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dengan tujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan fenomena atau kejadian yang terjadi.

Berdasarkan itu, Teknik pengumpulan data dalam perancangan ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu wawancara, kuesioner, dan observasi langsung di lapangan. Wawancara dilakukan dengan 3 narasumber dengan latar belakang yang berbeda, yaitu kader lingkungan Jambangan, warga setempat yang sudah berada di jambangan dari kecil. Dan seorang yang sudah *expert* dalam bidang *motion graphic*. semua narasumber hingga saat ini masih aktif untuk mengikuti kegiatan bermasyarakat. sistem wawancara dilakukan secara *offline* dan *online* dengan sistem tanya jawab.

Tahapan observasi dilakukan langsung di Kampung Jambangan sebagai tinjauan tentang lingkungan yang sehat dan bersih. Aspek-aspek tentang pengelolaan lingkungan mencakup tentang bank sampah, sistem daur ulang, hingga pemanfaatan lahan sampah diambil sebagai bahan utama materi dalam video animasi *motion graphic* ini.

Penyebaran kuesioner dilakukan secara online kepada *target audience*, hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang seberapa efektif perancangan video animasi *motion graphic* ini nantinya. Setelah data terkumpul, data tersebut akan diolah dan dijadikan sebagai acuan perancangan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Media

Youtube merupakan platform *online* yang memiliki keefektivitasan yang tinggi dan relevan terhadap masyarakat di segala kalangan. Media utama berfokus pada Video animasi *Motion Graphic* yang diterbitkan secara online pada platform YouTube agar mempermudah dalam mengakses Video yang akan ditonton, dengan disertai publikasi melalui beberapa platform sosial media. Perancangan video animasi *Motion Graphic* ini fokus pada media edukasi tentang lingkungan yang sehat dan bersih melalui percontohan Kampung Jambangan. Melalui video animasi *motion graphic* tentang lingkungan yang sehat dan bersih ini memiliki berbagai muatan yang akan dijadikan media utama yakni sebagai berikut:

1) Perancangan video animasi *Motion Graphic* berbasis animasi akan diunggah pada platform

YouTube, supaya target *audience* bisa mengakses video tersebut dengan mudah.

2) Perancangan video animasi *Motion Graphic* ini berdurasi kurang lebih 7-8 menit

3) Perancangan video animasi *Motion Graphic* berbasis animasi dibuat dengan ukuran 1920x1080 dengan kualitas Full HD 1080p.

Penggunaan media pendukung juga digunakan untuk memaksimalkan penyampaian pesan kepada audiens melalui berbagai macam media. Sehingga, selain mendukung media utama, media pendukung ini juga diperoleh dari media yang dekat dengan *audience*. Adanya media pendukung dalam perancangan ini bertujuan untuk memaksimalkan penyampaian pesan kepada *audiens* melalui berbagai macam media. Sehingga, selain mendukung media utama, media pendukung ini juga diperoleh dari media yang dekat dengan *audience*.

1) Poster

Poster merupakan media pendukung yang akan dibuat sebagai media promosi agar *audience* mengetahui adanya video animasi *Motion Graphic*. Poster ini nantinya akan dipasang di Balai Kampung Jambangan.

2) Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan media pendukung yang dapat digunakan oleh masyarakat dan dibawa ke mana-mana. Dengan begitu media utama dapat terpromosikan ketika gantungan kunci dipakai saat bepergian. Gantungan kunci nantinya akan masuk ke dalam paket pembelian bersama dengan kaos dan sticker

3) Kaos

Kaos merupakan media pendukung yang dapat dibeli secara terpisah dengan jumlah yang terbatas.

4) GIF Instagram

GIF Instagram merupakan media pendukung yang akan digunakan oleh masyarakat media sosial saat mengunggah atau membagikan postingan mereka di *Instagram Story*. GIF dibuat sebagai media pendukung berupa tipografi dan karakter yang bergerak-gerak yang menunjukkan ekspresi, pesan, dan *meme*.

5) Sticker

Sticker merupakan media pendukung yang akan dibagikan secara gratis kepada masyarakat. Sticker dapat juga didapatkan dalam paket pembelian kaos.

Konsep Verbal

1) *What to Say*

Memberikan edukasi kepada *audience* menggunakan visual yang menarik, kreatif, dan efektif tentang lingkungan sehat dan bersih melalui percontohan dari Kampung Jambangan dan dapat menjadi daya tarik dengan penyajian bahasa dan intonasi narasi yang mudah dipahami dan tidak membosankan dalam video *Motion Graphic* animasi tersebut.

2) *How to Say*

Penulisan video animasi *Motion Graphic* ini memfokuskan pada kondisi lingkungan di Kampung Jambangan yang dapat dijadikan sumber inspirasi yang dapat dicontoh kepada daerah-daerah di Surabaya Raya yang masih belum mengerti tentang lingkungan sehat dan bersih, cara mengolah sampah, cara mengolah lahan kosong menjadi suatu hal yang dapat menghasilkan sayur dan buah produktif hingga dapat dijadikan tempat rekreasi, dan media pembelajaran.

Konsep Perancangan

1) Judul

Keyword dalam perancangan ini adalah "The Magnificent of Green Living Village" oleh karena itu, judul video animasi tentang perancangan video Animasi *Motion Graphic* adalah "Lingkungan Sehat & Bersih Ala Jambangan". Lingkungan yang sehat dan bersih merupakan *point of interest* dari perancangan video animasi *motion graphic* ini yang diharapkan dapat mengedukasi *audience* agar dapat mencontoh dan memperbaiki kondisi lingkungan di sekitarnya. Kampung Jambangan menjadi percontohan tentang kondisi lingkungan yang sudah sehat dan bersih dan ditampilkan sebagai detail dalam perancangan video animasi *motion graphic*. Dengan kesan yang disampaikan, dapat mencakup semua makna dari *keyword*.

2) Sinopsis

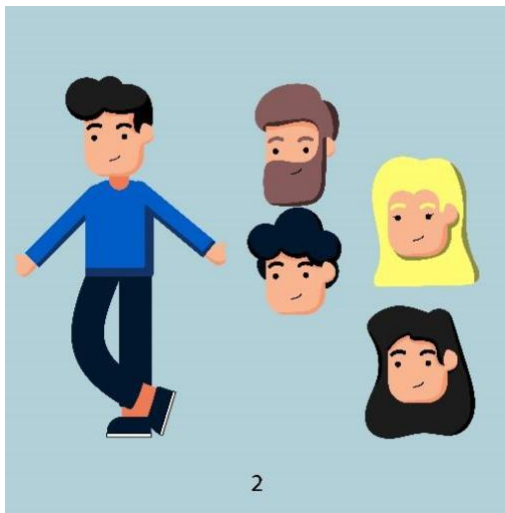
Animasi ini mengajak penonton untuk memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekitar kita. Ditampilkan dengan gambar-gambar ilustrasi yang menarik, animasi ini menjelaskan bagaimana sampah yang tercecer di lingkungan dapat merusak ekosistem dan mengganggu kesehatan manusia. Animasi ini juga menunjukkan cara-cara yang dilakukan oleh Kampung Jambangan tentang menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan, seperti memilah sampah dengan benar, mengelola sampah dengan tepat, dan memanfaatkan lahan kosong sebagai kebun produktif. Animasi ini mengedukasi penonton untuk ikut berperan dalam menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan dengan melakukan tindakan-tindakan kecil namun bermakna. Animasi ini diakhiri dengan pesan ajakan agar kita semua bisa membuat perbedaan dalam menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekitar kita.

3) Gaya Desain Animasi

Aset grafis yang digunakan dalam video animasi *Motion Graphic* ini berbasis vektor sehingga memiliki kelebihan dalam pengaturan ukuran dan bentuk tanpa mengubah kualitas aset.

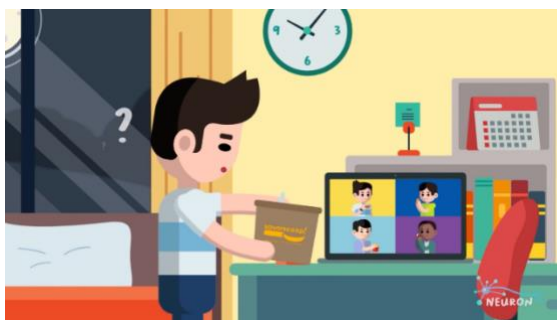
Kelebihan utama aset vektor adalah kemampuannya untuk mempertahankan kualitas gambar yang tinggi pada skala apapun, baik pada ukuran kecil maupun besar. Selain itu, aset vektor juga lebih fleksibel dalam pengaturannya, sehingga memudahkan desainer dalam membuat perubahan pada animasi (Nielsen Norman Group, 2018).

Karakter manusia digunakan sebagai figur di dalam alur video animasi *Motion Graphic*. Gaya karakter manusia menampilkan *gesture* sebagai bentuk ekspresi supaya memudahkan penonton untuk membedakan kegiatan yang dilakukan oleh karakter manusia dalam video animasi *Motion Graphic*. Pembuatan karakter video Animasi *Motion* dirancang sesuai dengan ketertarikan target *audiens* yang berusia 18-28 tahun di Surabaya Raya dan *keyword* perancangan "The Magnificent of Green Living Village". Karakter yang digunakan mempunyai kesan yang sederhana dan memiliki ciri khas sendiri.



Gambar 2. Gaya desain karakter

Warna yang akan digunakan dalam Perancangan ini adalah warna yang memiliki warna cerah untuk membangun *mood* yang bahagia. Kombinasi warna yang netral seperti hijau atau biru, serta menghindari penggunaan warna-warna yang terlalu mencolok atau terlalu banyak detail.



Gambar 3. Referensi warna

Font yang digunakan pada video animasi *Motion Graphic* ini adalah Nunito Sans. *Font* ini memiliki kesan yang terlihat segar, alami dan ramah lingkungan. Tipografi sans-serif memiliki gaya yang sederhana dan minimalis, sehingga cocok untuk desain yang ingin menekankan konsep keindahan lingkungan yang hijau. Penggunaan font ini membuat *audience* dapat menikmati materi video animasi tanpa rasa bingung dan bosan saat membaca *copy* visual yang ditampilkan pada video animasi *Motion Graphic*.



Gambar 4. Tipografi

Environment yang digunakan dalam Video Animasi *Motion Graphic* ini menggunakan lingkungan yang berada di Kampung Jambangan dan lingkungan di Indonesia pada umumnya.



Gambar 5. Acuan desain *environment*



Gambar 6. Aset desain *environment*

SIMPULAN

Perancangan animasi *motion graphic* mengenai edukasi tentang lingkungan yang sehat

dan bersih dengan percontohan Kampung Jambangan ini digunakan sebagai salah satu upaya konservasi lingkungan hidup. Hasil dari perancangan ini juga dapat digunakan sebagai kampanye tentang cara melestarikan lingkungan di kampung-kampung yang berada di perkotaan yang padat penduduk. Diharapkan dengan adanya animasi motion graphic ini dapat memperbanyak sarana edukasi tentang lingkungan yang sehat dan bersih dan meningkatkan kesadaran dan informasi masyarakat terkait manfaat lingkungan yang sehat dan bersih.

DAFTAR PUSTAKA

Betancourt, M. 2020. *The History of Motion Graphics*. Wildside Press LLC.

Lastri, L. 2011. "Gambaran Pengetahuan Ibu tentang Penanganan Pertama Demam pada Balita di Puskesmas Kelayan Timur" Mei 2011. *Karya Tulis Ilmiah DIII Kebidanan Sari Mulia*.

Nielsen Norman Group. 2018. *Vector Graphics for the Web: A Primer*.
<https://www.nngroup.com/articles/vector-graphics-web/>

Nuryati, Wiendu (1993). "Concept, Perspective and Challenges", *Makalah* bagian dari Laporan Konferensi Internasional mengenai Pariwisata Budaya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Suwasono, A.A. 2016. *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Penulisan Animasi Tradisional*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta