

## **BAB II**

### **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

##### **2.1.1 Landasan Teori**

###### **1. Animasi**

Proses animasi berasal dari istilah "*to animate*" yang berarti memberikan gerakan dan menghidupkannya. Misalnya, perubahan kecil yang terjadi secara terstruktur memberikan pergerakan pada benda mati dan menimbulkan kesan hidup. Misalnya, perubahan kecil yang terjadi secara teratur memberikan pergerakan pada benda mati dan menimbulkan kesan hidup. Animasi merupakan proses menciptakan efek gerakan atau perubahan bentuk yang terjadi dalam jangka waktu tertentu. Animasi juga merupakan teknik pengolahan gambar secara berurutan sehingga pemirsa dapat merasakan pergerakan gambar yang ditampilkan. Pengertian ini berarti mampu memberi kehidupan pada benda mati. Animasi dipahami sebagai hasil suatu proses dimana suatu objek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Gambar dan bentuk bergerak umumnya dianggap sebagai jenis animasi, namun inti dari animasi lebih dari sekadar menggerakkan objek itu sendiri. Jika kehidupan diidentikkan dengan gerak, maka kehidupan itu sendiri mempunyai sifat-sifat kehidupan. Oleh karena itu, pengertian animasi tidak hanya terbatas pada gerakan, tetapi juga mencakup pemberian sifat (identitas) pada objek yang dianimasikan.

Esensi ini telah dikembangkan oleh beberapa animator sehingga objek-objek dalam animasi tidak hanya mengalami perubahan gerakan, tetapi juga menyampaikan mood, emosi, dan watak sebagai bagian dari pengembangan karakterisasi dalam animasi. (Mousadecq et al., 2022) Animasi adalah Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi Animasi telah memungkinkan penggabungan teknik dan kreativitas untuk menciptakan karya yang mampu menghidupkan

gambar-gambar yang sebelumnya statis. Dari segi dimensi, animasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.

## 2. Jenis Animasi

Animasi telah berkembang pesat dengan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini sehingga muncul 2 jenis teknik dalam penciptaan animasi.

### A. Animasi 2 Dimensi

Jenis animasi 2D adalah jenis yang memiliki sifat datar secara visual, 2 dimensi atau biasa disebut 2D adalah animasi yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang 2 dimensi dapat digambarkan dengan 2 sumbu yaitu sumbu x dan y. Salah satu Contohnya seperti Anime Crayon Shincan.



Gambar 2 1 Crayon Shincan

( Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=QyHy9LO7ksM> )

### B. Animasi 3 Dimensi

Animasi tiga dimensi memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Pada gambar yang hanya memiliki dimensi (ukuran) panjang dan lebar (2D) kesan kedalaman belum muncul. Ketika dimensi ke tiga (kedalaman) berperan, maka ilusi tersebut baru terlihat nyata. Bidang 3 dimensi dapat

digambarkan dengan 3 sumbu yaitu sumbu x, y dan z. Salah satu Contohnya seperti film animasi Mechamoto Siri.



Gambar 2 2 Animasi 3D Mechamoto Siri

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4HGamdFRtjQ> )

### 3. *Explainer* Video

*Explainer* video merupakan penyatuan antara dua kata, yaitu *explainer* dan video. *Explainer* berasal dari kata *explanation* yang berarti penjelasan, sedangkan video merupakan media gabungan antar aspek audio dan video. Pada halaman website <https://animasistudio.com/apa-itu-video-explainer/> disebutkan bahwa *Explainer* video merupakan animasi yang dirancang untuk memudahkan penonton untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan *explainer* video lebih mudah diterima penonton, antara lain :

1. Kecenderungan untuk malas membaca hal yang panjang semakin meningkat.
2. Momen untuk bertatap muka untuk menjelaskan beragam hal secara detail semakin sedikit.
3. Orang lebih suka mencari informasi lewat sosial media.

Animasi *explainer* merupakan bentuk inovasi baru dalam media sosialisasi atau penyampaian pesan yang mudah diterima oleh generasi muda. Dengan banyaknya inovasi dan konten segar yang muncul setiap menit di media sosial, istilah video *explainer* telah menjadi sangat populer dalam beberapa tahun terakhir. Video ini biasanya berdurasi 1-2 menit dan bertujuan untuk menjelaskan suatu topik, menjawab beberapa pertanyaan dasar, serta

menarik minat audiens terhadap topik tersebut. (Widyanto & Martadi, 2020). *Explainer* video memiliki fungsi yang beragam. Seperti yang dijelaskan oleh Pradnyana dalam <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/> bahwa *explainer* video digunakan untuk:

- A. Untuk bisnis dan startup
- B. Untuk pemasaran secara professional
- C. Untuk pendidikan dan pelatihan

*Explainer* video adalah sebuah bentuk video animasi yang berfungsi sebagai presentasi. Video ini menggabungkan animasi dua dimensi dengan teks, grafik, dan suara, menciptakan video yang menarik dan informatif. Tujuannya adalah untuk merangsang minat penonton agar lebih tertarik dan memahami informasi yang disampaikan. Sebagai media audio visual, *explainer* video memudahkan pemahaman informasi bagi masyarakat. Oleh karena itu, elemen-elemen seperti teks, grafis, warna, animasi, dan unsur audio visual lainnya harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai efektivitas maksimal.

#### 4. Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat adalah tayangan yang menggunakan gambar dalam berbagai bentuk seperti drama, film, musik, atau bahasa untuk mengarahkan penonton atau khalayak sasaran agar bertindak sesuai dengan anjuran yang diberikan dalam iklan tersebut. Contohnya adalah iklan pariwisata, peringatan bencana, pembayaran iuran televisi, kesehatan, dan lain-lain. Iklan layanan masyarakat merupakan bagian dari kampanye sosial marketing yang bertujuan untuk menyebarkan ide atau gagasan demi kepentingan atau pelayanan masyarakat. Pesan yang disampaikan dalam iklan layanan masyarakat biasanya berupa ajakan, pernyataan, atau himbauan kepada masyarakat untuk melakukan atau menghindari tindakan tertentu demi kepentingan umum atau untuk mengubah perilaku negatif menjadi lebih baik. Contohnya termasuk isu kebersihan lingkungan,

penghargaan terhadap perbedaan pendapat, program keluarga berencana, dan sebagainya.

Iklan layanan masyarakat juga menyajikan pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang dapat mengancam keserasian dan menghidupkan mereka secara umum isi pesan tersebut dengan kata lain bermaksud memberikan gambaran tentang peristiwa atau kejadian yang akan berakibat pada suatu keadaan tertentu, baik yang bersifat positif maupun negatif. (Riwayati, 2017)

## 5. Krisis Sampah

Krisis Sampah adalah suatu keadaan darurat atau situasi kritis yang terjadi ketika manajemen sampah suatu wilayah tidak dapat mengatasi jumlah sampah yang dihasilkan oleh masyarakat. Hal ini biasanya disebabkan oleh pertumbuhan populasi yang cepat, konsumsi barang yang tinggi, dan kurangnya infrastruktur serta kebijakan yang efektif dalam mengelola sampah.

Sebuah penelitian kolaborasi antara Indonesia dengan Australia menunjukkan bahwa komunitas pesisir yang ada di Indonesia tengah menghadapi krisis sampah plastik (Jenihansen, 2023). "Kami mengidentifikasi serangkaian faktor kompleks yang berkontribusi terhadap kebocoran plastik besar-besaran ke lingkungan laut" (Phelan, Ross, Setianto, Fielding, & Pradipta, 2020). Peneliti kemudian menjelaskan, penggunaan sampah plastik di masyarakat pesisir Indonesia terus meningkat seiring dengan meningkatnya standar hidup masyarakat tersebut. Pengenalan dan penerapan konsep 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) atau pengurangan, penggunaan kembali dan mendaur ulang sampah, merupakan salah satu cara dalam pengelolaan sampah terutama sampah yang dihasilkan dari limbah rumah tangga. Prinsip 3R menjadi pedoman sederhana untuk mengurangi sampah, diantaranya :

### 1. *Reduce* (Mengurangi)

Untuk menghindari pembelian barang yang berpotensi menghasilkan banyak sampah, menghindari barang sekali pakai, menggunakan produk yang dapat diisi ulang (refill), atau mengurangi pemakaian kantong plastic dengan membawa tas sendiri saat berbelanja.

### 2. *Reuse* (penggunaan Kembali)

Barang yang dianggap sampah dari kegiatan pertama, sebenarnya dapat berguna untuk kegiatan berikutnya, baik untuk fungsi yang sama maupun berbeda. Misalnya, menggunakan lagi kertas bekas untuk membungkus kado atau membuat amplop. Hal ini dapat memperpanjang umur dan waktu pemakaian barang sebelum ketempat sampah.

### 3. *Recycle* (mendaur ulang)

Usaha ini dilakukan dengan mengubah barang bekas menjadi benda lain yang berguna dan layak pakai. Misalnya mengubah botol, gelas plastik, dan kaleng biskuit menjadi vas bunga. Implementasi prinsip 3R yang mulai banyak dilakukan masyarakat adalah mendaur ulang sampah dan berupaya menghimpun kegiatan yang dapat memanfaatkan sampah untuk didaur ulang. Proses daur ulang sampah membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, terutama tempat penampungan atau pengelolaan yang tertata secara sedemikian rupa.

### 6. Media Sosial

Media Sosial merupakan platform atau layanan digital yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan terhubung dengan orang lain secara daring. Media sosial memberikan sarana untuk berkomunikasi, berbagi konten, dan membangun jaringan sosial melalui berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, dan suara. Media sosial sendiri pada dasarnya merupakan bagian dari pengembangan internet. Pada dasarnya media sosial dapat dipahami sebagai suatu platform digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap

penggunanya (Nandy, 2021). Perlu diingat bahwa penggunaan media sosial juga memiliki tantangan, termasuk masalah privasi, penyebaran berita palsu, penyalahgunaan informasi, dan dampak negatif terhadap kesejahteraan mental. Oleh karena itu, pengguna media sosial perlu bijak dalam mengelola dan menggunakan platform ini (A.Rafiq, 2020).

## 2.1.2 Kajian Literatur

### 1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2 1 Kajian Literatur 1

Judul	PENGARUH PENGGUNAAN <i>EXPLAINER</i> VIDEO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X UPW
Nama Jurnal	JURNAL PENELITIAN, PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI
Volume dan Halaman	Volume: 1 No:2 Bulan: Juni. Hal. 82-86
Tahun	2023
Penulis	Putr, R., Anwar, Z., Purmad, A.
Link Download	<a href="https://jurnalcendekia.id/index.php/jp3t/">https://jurnalcendekia.id/index.php/jp3t/</a>
Reviewer	Dimas Pratama Putra
Tanggal Reviewer	11 Agustus 2024
Latar Belakang	Menurut laporan U.S News dan World Report pada tahun 2020 Indonesia meraih satu peringkat lebih tinggi, serta pada tahun 2021 Indonesia berada di peringkat 55 dari 73 Negara dari segi ilmu pengetahuan, matematika dan membaca. Dengan data tersebut dapat dikatakan masalah utama pendidikan dikarenakan masih kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, ini dikarenakan masih memaksa siswa dalam menghafal dan membayangkan konsep pembelajaran, serta materi

	yang hanya sebatas imajinasi siswa, hal ini berdampak besar dan mempengaruhi motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.
Permasalahan	peneliti menemukan beberapa masalah yang dihadapi sekolah terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu Guru masih menggunakan media cetak seperti buku paket, penggunaan TIK dalam pembelajaran belum maksimal, masih kurangnya guru dalam memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di sekolah.
Tujuan penelitian	Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan <i>Explainer</i> Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X UPW Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 1 Lingsar Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2021/2022”.
Sumber data	pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sebagai metode pokok, observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pelengkap.
Metode penelitian	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik (Silaen, 2018: 18).
Objek penelitian	Siswa SMKN 1 Lingsar Kabupaten Lombok Barat
Hasil penelitian	Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diatas, maka terdapat atau ada Pengaruh Penggunaan <i>Explainer</i> Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X UPW di SMKN 1 Lingsar Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran

	2021/2022. Sehingga penelitian ini dikatakan “signifikan”.
Kelebihan penelitian	<p>Penelitian mengenai "Pengaruh Penggunaan <i>Explainer</i> Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X UPW" memiliki beberapa kelebihan utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inovasi Metode Memperkenalkan metode pembelajaran baru yang dapat menarik perhatian siswa.</li> <li>2. Peningkatan Motivasi: Mengkaji apakah video dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.</li> <li>3. Berbasis Teknologi: Menunjukkan bagaimana teknologi dapat meningkatkan pengalaman belajar.</li> <li>4. Metodologi Terukur: Menyediakan data kuantitatif dan kualitatif tentang efek video.</li> <li>5. Relevansi Kurikulum: Memberikan rekomendasi untuk integrasi video dalam kurikulum.</li> <li>6. Aplikasi Luas: Temuan dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dan tingkat pendidikan berbeda.</li> <li>7. Umpan Balik untuk Pendidik: Menyediakan informasi berguna bagi pendidik dalam merancang materi ajar.</li> <li>8. Potensi Penelitian Lanjut: Menjadi dasar untuk studi lebih dalam tentang penggunaan video dalam pendidikan.</li> </ol>
Kekurangan penelitian	Beberapa kekurangan dari penelitian mengenai "Pengaruh Penggunaan <i>Explainer</i> Video Terhadap

	<p>Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X UPW" bisa meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterbatasan Sampel: Hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasikan jika sampel yang digunakan terlalu kecil atau tidak representatif.</li> <li>2. Faktor Lain yang Mempengaruhi: Motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor selain penggunaan video, seperti metode pengajaran lainnya atau kondisi pribadi siswa.</li> <li>3. Keterbatasan Durasi: Penelitian jangka pendek mungkin tidak menunjukkan efek jangka panjang dari penggunaan <i>explainer</i> video.</li> <li>4. Variasi Kualitas Video: Efektivitas dapat bervariasi tergantung pada kualitas dan desain video yang digunakan.</li> <li>5. Respon Subjektif: Pengukuran motivasi sering kali bersifat subjektif dan dapat dipengaruhi oleh persepsi individu siswa.</li> </ol>
--	---

Tabel 2 2 Kajian Literatur 2

Judul	PERANCANGAN VIDEO <i>EXPLAINER</i> PENCEGAHAN STUNTING PADA BALITA DENGAN SKILL LEVEL ANIMATION
Nama Jurnal	Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia
Volume dan Halaman	Vol. 08 No. 03 September Halaman 358-398
Tahun	2022
Penulis	Sarinastiti, W., Murdaningtyas, C., Harvani, Y.
Link Download	<a href="http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index">http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index</a>
Reviewer	Dimas Pratama Putra
Tanggal Reviewer	11 Agustus 2024

Latar Belakang	Indonesia dihadapkan pada permasalahan kekurangan gizi. Pemenuhan gizi kurang baik yang berlangsung sejak pada masa kandungan, ini menyebabkan banyak masalah pada ibu maupun bayinya. Salah satu masalah yang berdampak pada bayi yaitu stunting (Kemenkes, 2018). World Health Organization (WHO) menyebutkan bahwa Indonesia termasuk ke dalam negara ketiga dengan angka prevalensi stunting tertinggi di Asia Tenggara.
Permasalahan	Banyak masyarakat tidak mengetahui definisi, penyebab, gejala, serta dampak stunting
Tujuan penelitian	Adanya video animasi pencegahan stunting ini, meningkatkan tingkat pemahaman masyarakat mengenai stunting, dan juga pencegahannya sebanyak 79%. Diharapkan video animasi ini dapat menjadi salah satu bentuk tambahan informasi mengenai pencegahan terjadinya stunting di Indonesia
Sumber data	Metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan pengujian dan analisa dilakukan dengan uji coba hasil animasi, menyebarkan dua macam kuesioner penelitian, pengetahuan masyarakat tentang Pencegahan Stunting dan satu macam kuesioner penilaian visualisasi video animasi.
Metode penelitian	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan perancangan yang menggunakan pipeline production dan alur perancangan yaitu : <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Pengumpulan Data dan Informasi</li> <li>b) Studi Existing</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>c) Pembuatan Cerita dan Naskah</li> <li>d) Validasi Ahli</li> <li>e) Storyboard</li> <li>f) Riset Visual dan Rancangan Asset Desain Konten Video</li> <li>g) Proses Animasi</li> <li>h) Perekaman Audio dan Editing Editing dan Rendering</li> </ul>
Objek penelitian	Masyarakat Indonesia
Hasil penelitian	Adanya video animasi pencegahan stunting ini, meningkatkan tingkat pemahaman masyarakat mengenai stunting, dan juga pencegahannya sebanyak 79%. Diharapkan video animasi ini dapat menjadi salah satu bentuk tambahan informasi mengenai pencegahan terjadinya stunting di Indonesia.
Kelebihan penelitian	Membantu meningkatkan pengetahuan serta kemampuan dari para orang tua ataupun keluarga tentang hal-hal yang berkaitan dengan gizi.
Kekurangan Penelitian	pengembangan Video Animasi Pencegahan Stunting pada Balita diantaranya Pembentukan tempo/timing dalam proses penganimasian akan lebih memudahkan audience untuk memproses informasi yang didapat, Pengembangan skill penganimasian dan transisi yang diterapkan pada video, penggunaan style ilustrasi sangat perlu diperhatikan untuk membuat video terlihat harmonis atau dalam satu kesatuan yang utuh.

Tabel 2 3 Kajian Literatur 3

Judul	Edukasi Harmoni Pasca Pemilu Desa Kertasura Dan Penyuluhan Pencegahan Perpecahan Melalui Animasi
Nama Jurnal	Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume dan Halaman	Volume 2, No.8 September Halaman 1044-1051
Tahun	2023
Penulis	Sarinastiti, W., Murdaningtyas, C., Harvani, Y.
Link Download	<a href="https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amm/article/view/3655/1952">https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amm/article/view/3655/1952</a>
Reviewer	Dimas Pratama Putra
Tanggal Reviewer	11 Agustus 2024
Latar Belakang	Pemilu adalah momen penting dalam sebuah negara demokratis, namun seringkali juga dapat memicu konflik dan perpecahan dalam masyarakat. Demikian pula, media sosial, seperti YouTube, telah memainkan peran yang semakin besar dalam menyebarkan informasi politik(Gunawan & Aulia Oktaviani, n.d.; Suprayitno et al., n.d.).
Permasalahan	Ketidaksetaraan akses terhadap informasi politik.

Tujuan penelitian	Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya menjaga harmoni pasca pemilu.
Sumber data	<b>Metode Kualitatif:</b> wawancara dan observasi <b>Metode Kuantitatif: Survei dan Kuesioner, Pre-test dan Post-test</b>
Metode penelitian	metode atau pendekatan pengabdian yang akan digunakan adalah pendekatan edukasi politik yang berfokus pada literasi media sosial
Objek penelitian	Desa Kertasura
Hasil penelitian	Memberikan peningkatkan rasa toleransi menghargai bedanya pendapat di kalangan kaum milenial. Menghasilkan video media sosialisasi berbasis animasi <i>explainer</i> sebagai inovasi media sosialisasi pencegahan perpecahan setelah pemilu yang dapat diterima di kalangan kaum milenial.
Kelebihan penelitian	
Kekurangan penelitian	<b>Keterbatasan Jangkauan Teknologi :</b> Tidak semua masyarakat mungkin memiliki akses ke perangkat atau internet yang diperlukan untuk menonton animasi.

Tabel 2.4 Kajian Literatur 3

## 2.2 Objek Penelitian

### 1. Dinas Lingkungan Kota Metro

Objek penelitian ini mencakup Dinas Lingkungan Hidup di Kota Metro. Dinas ini bertanggung jawab dalam pengelolaan lingkungan hidup di kota Metro, termasuk pengelolaan sampah, perlindungan lingkungan, dan pelaksanaan kebijakan terkait isu lingkungan. Penelitian dapat fokus pada peran dan aktivitas

Dinas Lingkungan Hidup Kota Metro terkait dengan upaya mengatasi krisis sampah dan bagaimana mereka berkolaborasi dengan media online.

## 2. Wilayah Kota Metro

Objek penelitian ini mencakup wilayah Kota Metro itu sendiri. Kota Metro adalah lingkungan geografis yang menjadi lokasi utama dari permasalahan krisis sampah dan juga di mana Dinas Lingkungan Hidup beroperasi. Penelitian dapat mengeksplorasi karakteristik lingkungan, demografi, dan dinamika sosial ekonomi di Kota Metro yang memengaruhi permasalahan sampah, serta bagaimana interaksi antara Dinas Lingkungan Hidup dan media online memengaruhi kesadaran dan perubahan perilaku masyarakat dalam konteks kota ini.

## 3. Media Online

Media online mencakup berbagai platform dan situs web yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan informasi, termasuk pesan-pesan iklan layanan masyarakat menggunakan animasi *explainer*. Penelitian ini dapat mengeksplorasi penggunaan media online, seperti jejaring sosial, situs web berita, dan platform komunikasi lainnya dalam menyebarkan pesan-pesan lingkungan terkait krisis sampah dan bagaimana media online berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran dan perubahan perilaku masyarakat terkait isu tersebut.

## 2.3 Analisis Data

### 2.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Data untuk analisis ini diperoleh melalui beberapa tahapan pengumpulan data, antara lain:

#### 1. Observasi

Penulis melakukan observasi di lapangan, terlihat jelas masih minimnya pengelolaan/pembuangan sampah dengan benar dan banyaknya sampah

yang dibuang secara sembarangan sehingga menyebabkan rusaknya ekosistem dan mengancam keberlanjutan lingkungan yang bersih.



Gambar 2 3 Sungai Tercemar

(sumber: Kompas.com)



Gambar 2 4 Pembakaran Sampah

(Sumber: harapanrakyat.com)



Gambar 2 5 Buang Sampah Sembarangan

(Sumber: Tempo.co)

## 2. Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada pihak lembaga atau individu terkait untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan pertanyaan terbuka, di mana penulis mengajukan beberapa pertanyaan langsung terkait penelitian yang sedang dilakukan, dengan menunjukkan struktur pertanyaan yang telah disiapkan. Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Arivanda Jaya, SKM, ME, yang menjabat sebagai Kabid Pengelolaan Sampah, Limbah B3, dan Peningkatan Kapasitas.



Gambar 2 6 Wawancara Dinas Lingkungan Hidup Kota Metro

(Sumber: Dimas Pratama Putra,2024)

### 2.3.2 Analisa 5W+1H

Berikut analisis 5W+1H (Who, What, Where, When, Why, How) dari iklan layanan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran tentang krisis sampah di lingkungan dengan menggunakan animasi *explainer* melalui media sosial:

Tabel 2 5 Analisa 5W+1H

No.	Analisa	Pertanyaan	Jawaban
1.	Who?	Siapa target <i>audiens</i> dari kampanye ini?	Audience Iklan Layanan Masyarakat ini didominasi dengan orang-orang yang bermain sosial media, serta audience tersebut tidak terbatas pada umur dikarenakan siapa saja bisa melihat iklan layanan Masyarakat Video <i>Explainer</i> tersebut di Media Sosial.
2.	What?	Apa isi pesan utama yang ingin disampaikan melalui iklan ini?	Pentingnya mengurangi dan mengelola sampah, serta , menampilkan dampak negatif sampah terhadap lingkungan, dan langkah-langkah konkret yang harus diambil . Pentingnya mengurangi dan mengelola sampah, serta , menampilkan dampak negatif sampah terhadap lingkungan, dan langkah-langkah konkret yang harus diambil. Seperti

			melakukan pencegahan dengan 3R (reduce, reuse, recycle).
		Apa Tujuan dari Pemuatan Iklan Layanan Masyarakat berupa video <i>explainer</i> ini?	Penulis ingin video iklan layanan Masyarakat ini dapat dilihat oleh Masyarakat-masyarakat terkhusus di wilayah metro agar dapat mengelola sampah dengan baik dan bijak
		Masalah apa yang dihadapi oleh Iklan Layanan Video tersebut?	Kurangnya kesadaran akan dampak bahaya membuang sampah sembarangan yang berakibat fatal bagi lingkungan sekitarnya seperti pencemaran air dan udara.
3.	Where?	Di platform media sosial mana iklan ini akan disiarkan?	Melalui media sosial yang berupa Instagram
		Apakah ada geografis atau lingkungan tertentu yang menjadi fokus kampanye?	Ada di perkotaan Metro
4.	When?	Mengapa penting untuk meningkatkan kesadaran tentang	Untuk mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan, mendorong perubahan perilaku

		krisis sampah di lingkungan?	individu serta memberikan edukasi.
5.	Why?	Kenapa dampak krisis sampah terhadap lingkungan menjadi perhatian penting?	Karena krisis sampah dapat menyebabkan polusi, kerusakan ekosistem, dan bahaya kesehatan bagi manusia dan makhluk lainnya.
6.	How?	Bagaimana pesan akan disampaikan melalui animasi <i>explainer</i> ?	Melalui Narasi, Visual, dan Audio.

## 2.4 Resume

Studi pustaka ini membahas landasan teori terkait animasi, jenis animasi (2D dan 3D), *explainer* video, iklan layanan masyarakat, krisis sampah lingkungan, dan media sosial. Landasan teori mengenai animasi menjelaskan bahwa animasi adalah proses memberikan gerakan dan karakteristik pada objek mati, sehingga menciptakan kesan kehidupan. Jenis animasi mencakup animasi 2D dan 3D. *Explainer* video adalah animasi yang dirancang untuk memudahkan penonton memahami pesan yang ingin disampaikan. Iklan layanan masyarakat digunakan untuk mengedukasi masyarakat tentang isu-isu lingkungan, termasuk krisis sampah.

Kajian literatur mengidentifikasi isu-isu yang relevan, seperti krisis sampah lingkungan, peran iklan layanan masyarakat, penggunaan animasi *explainer*, dan peran media sosial sebagai platform kampanye lingkungan. Krisis sampah lingkungan adalah masalah global yang melibatkan akumulasi limbah padat, plastik, dan bahan berbahaya. Iklan layanan masyarakat dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu-isu lingkungan. Animasi *explainer* adalah metode efektif untuk menyampaikan pesan kompleks

dengan cara yang mudah dimengerti. Media sosial adalah platform penting dalam kampanye lingkungan.

Dalam analisis data, teknik pengumpulan data mencakup data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui survei online, analisis data dari platform media sosial, dan pemantauan perbincangan online terkait krisis sampah. Data sekunder diperoleh dari jurnal dan buku yang berkaitan dengan iklan layanan masyarakat dan krisis sampah.

Analisis 5W+1H melibatkan pertanyaan tentang target *audiens*, isi pesan, platform media sosial, waktu peluncuran kampanye, alasan pentingnya kesadaran tentang krisis sampah, dan cara pesan disampaikan. Kampanye ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang krisis sampah di wilayah Lampung, terutama di kota metro. Pesan utama kampanye adalah pentingnya mengurangi sampah dan dampak negatifnya terhadap lingkungan. Kampanye akan disiarkan melalui media sosial yaitu Instagram.

## **2.5 Solusi Perancangan**

Berdasarkan analisa yang sudah dilakukan oleh penulis, solusi yang diusulkan adalah perancangan suatu iklan layanan masyarakat berbentuk animasi *explainer* sebagai media edukasi dan pemecahan masalah khususnya di kota Metro. Penulis akan memulai dengan merancang sebuah video animasi *explainer* yang mencerminkan pesan lingkungan tanpa melanggar hak cipta. Selanjutnya, penulis akan merancang materi promosi, seperti banner, Poster, Desain Kaos yang mendukung pesan tentang krisis sampah di lingkungan. Kampanye ini juga akan diperluas melalui platform media sosial, khususnya Instagram untuk mencapai *audiens* yang lebih luas.