

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* PEDULI KERTAS PEDULI POHON SEBAGAI MEDIA EDUKASI PEDULI LINGKUNGAN UNTUK SISWA KELAS ENAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI SAMIR TULUNGAGUNG

Eli Marantika Sari¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: elisari16021264019@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

Abstract

Kertas menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam dunia pendidikan sebagai penunjang proses belajar mengajar. Buku tulis juga menjadi kebutuhan wajib setiap tahunnya. Setiap tahun ajaran baru anak-anak membeli buku tulis baru meski sisa buku tulis sebelumnya masih banyak. Hal ini menyebabkan sisa kertas yang masih banyak tersebut menumpuk dan berakhir disimpan, dijual, bahkan dibuang begitu saja karena tidak digunakan. Padahal bahan baku kertas adalah pohon, sementara saat ini jumlah pohon semakin berkurang dan suhu bumi meningkat. Tujuan utama dari perancangan ini adalah memberi edukasi pada siswa sekolah dasar di SDN Samir untuk mulai menggunakan kertas seperlunya sebagai wujud kepedulian lingkungan melalui penerapan tindakan kecil dan sederhana. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode kualitatif, yaitu berupa analisis deskriptif melalui pendekatan ilmiah. Hasil dari perancangan ini adalah video motion graphic berbasis vector.

Keywords: kertas, buku tulis, pohon, video motion, sekolah dasar

Abstract

Paper is a very important requirement in the world of education as a support for the teaching and learning process. Notebooks are also a mandatory requirement every year. Every new school year the children buy new notebooks even though there are still many left over from the previous notebooks. This causes the remaining paper which is still piling up and ends up being stored, sold, and even thrown away because it is not used. Whereas the raw material for paper is trees, while currently the number of trees is decreasing and the earth's temperature is increasing. The purpose of this design is to educate elementary school students at SDN Samir to start using paper as needed as a form of environmental concern through the application of small and simple actions. The research method used in this research is a qualitative method, namely in the form of descriptive analysis through a scientific approach. The result of this design is a motion graphic video.

Keywords: Paper, book, tree, motion video, elementary school

PENDAHULUAN

Sistem pemantauan iklim Uni Eropa melaporkan sepanjang Januari, bumi memecahkan rekor dunia dengan suhu terpanas di awal tahun 2020. (sains.kompas.com)

Tahun 2019 suhu rata-rata global sudah mencapai 1,1°C. (public.wmo.int) Padahal

sejumlah negara di dunia menyetujui target untuk menjaga kenaikan suhu global dunia agar tetap di bawah 1,5 derajat celsius pada abad ini yang diatur dalam Persetujuan Paris pada tahun 2015. (bbc.com) Menurut IPCC dampaknya jika sampai suhu melebihi 1,5°C meliputi kondisi cuaca yang lebih ekstrem, naiknya permukaan laut, kerusakan

ekosistem pesisir, hilangnya spesies dan tanaman vital, masalah kesehatan, serta berbagai masalah ekonomi global. (nationalgeographic.grid.id)

Berbagai bukti dari efek peningkatan suhu bumi dan tersebut kini semakin terlihat. Misalnya, kebakaran hutan besar di daratan Australia pada awal 2020 yang diakibatkan perubahan iklim, dimana WWF Australia memperkirakan sekitar tiga milyar hewan telah terbunuh akibat kebakaran hutan tersebut dan sekitar 400 juta karbon terlepas ke atmosfer. Kebakaran hutan tersebut disebut bencana margasatwa terburuk sepanjang sejarah peradaban modern.

Peningkatan suhu bumi yang terjadi sekarang ini disebabkan oleh peningkatan konsentrasi gas rumah kaca di atmosfer. Gas rumah kaca adalah gas-gas di atmosfer yang memiliki pengaruh pada keseimbangan energi bumi. Gas-gas rumah kaca membiarkan sinar matahari melewati atmosfer, tetapi mencegah panas yang dibawa sinar matahari meninggalkan atmosfer sehingga bumi tetap hangat.

Berdasarkan data dari Global Carbon Atlas pada 2018, Indonesia sendiri masuk ke dalam 10 besar negara penghasil emisi gas terbesar di dunia. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab tingginya emisi gas di Indonesia, namun data dari kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutan tahun 2016 menunjukkan sektor utama yang berkontribusi sebagai penghasil emisi terbesar di Indonesia adalah sektor AFOLU (Agriculture, Forestry, and other land use) yang mencapai 51,59%.

Forest Watch Indonesia (FWI) dalam publikasinya yang berjudul Angka Deforestasi Sebagai “Alarm” Memburuknya Hutan Indonesia, mengeluarkan data kajian bahwa selama periode tahun 2013 sampai 2017, hutan alam di Indonesia telah mengalami deforestasi seluas 5,7 juta hektare, atau sekitar 1,46 juta hectare per tahun.

Menurut Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutan nomor 70 tahun 2017, deforestasi didefinisikan sebagai perubahan secara permanen dari areal berhutan menjadi tidak berhutan yang kemudian dibagi menjadi Deforestasi Gross dan Deforestasi Nett. Deforestasi Gross adalah perubahan secara permanen tutupan hutan alam tanpa memperhitungkan pertumbuhan kembali (*regrowth*) dan atau pembuatan hutan tanaman. Deforestasi Nett adalah perubahan secara

permanen tutupan hutan, dengan memperhitungkan pertumbuhan kembali (*regrowth*) dan/atau pembuatan hutan tanaman.

Berdasarkan publikasi berjudul “What Causes deforestation in Indonesia?” pada 2019, kelapa sawit dan perkebunan kayu ditengarai merupakan dua penyebab terbesar deforestasi hutan di Indonesia dari tahun 2001-2016. Sementara untuk sektor perkebunan kayu didominasi oleh perkebunan kayu untuk bahan baku industri pulp dan kertas. Indonesia sendiri merupakan penghasil pulp terbesar ke sembilan di dunia dan produsen kertas keenam terbesar di dunia.

Forest Watch Indonesia dalam publikasinya yang berjudul Deforestasi Tanpa Henti “Potret Deforestasi Di Sumatera Utara Kalimantan Timur dan Maluku Utara” pada 2018 juga menyebutkan bahwa tingginya permintaan pasar global terhadap komoditi berbasis sumber daya alam seperti kayu, pulp, dan kertas dapat memberikan tekanan yang semakin tinggi terhadap hutan alam di Indonesia, degradasi hutan, dan deforestasi. (cnbcindonesia.com).

Berdasarkan berbagai pemaparan di atas, maka ditariklah kesimpulan bahwa untuk menjaga kelangsungan hutan dapat mulai dilakukan dengan mengurangi dan memperhatikan penggunaan komoditi berbahan baku kehutan seperti kertas.

Kertas telah menjadi barang yang penting dan dibutuhkan untuk berbagai keperluan seperti menulis, mencetak, hingga mengemas barang atau makanan. Bidang pendidikan merupakan bidang yang memiliki potensi konsumsi kertas yang tinggi. Meskipun sudah memasuki era digital namun konsumsi kertas untuk keperluan pendidikan tetap tinggi seiring bertambahnya jumlah siswa di Indonesia setiap tahunnya. Terlebih buku tulis yang selalu diperlukan untuk mencatat. Proyeksi pertumbuhan segmen buku dan alat tulis ini mencapai 11.72% (CAGR 2015-2020) (cekindo.com).

Salah satu perilaku konsumsi kertas yang sudah menjadi kebiasaan adalah membeli buku tulis baru saat datangnya tahun ajaran baru meski isi buku tulis sebelumnya masih tersisa banyak. Sisa kertas tersebut lantas kemudian hanya disimpan saja dan dibiarkan, atau dijual ke tukang loak, dan bahkan ada yang dibuang begitu saja.

“Perancangan Video Motion Graphic Peduli Kertas Peduli Pohon
sebagai Media Edukasi Peduli Lingkungan Untuk Siswa Kelas Enam Di Sekolah Dasar Negeri Samir
Tulungagung”

Meksipun tidak ada himbauan wajib dari pihak sekolah maupun guru bahwa harus menggunakan buku tulis baru disetiap kenaikan kelas, siswa tetap membeli banyak buku tulis baru. Beberapa mata pelajaran tertentu seperti matematika memang membutuhkan banyak mencatat, namun mata pelajaran lain ada yang tidak banyak mencatat sehingga buku tulis khusus mata pelajaran tersebut isinya masih tersisa banyak.

Kertas-kertas yang masih tersisa di dalam buku tulis lama kelihatannya kurang berarti apa-apa. Namun sebagai contoh buku tulis pelajaran agama di kelas lima milik seorang siswa kelas enam di Sekolah Dasar Negeri Samir yang berisi 38 lembar masih tersisa separuh lebih dan hanya disimpan di dalam kardus untuk kemudian di loakkan. Hasil kuesioner menunjukkan sebanyak 18 anak siswa kelas enam dari total 21 anak tidak menggunakan buku tulis lamanya setiap kenaikan kelas.

Anggaplah semua anak kelas enam menggunakan buku tulis isi 38 lembar untuk mata pelajaran agama. Maka jika dikalkulasikan kertas yang terbuang adalah 19 lembar dikali 18 anak, berarti sudah 342 kertas terbuang percuma atau setara 9 buku tulis baru isi 38.

Padahal untuk pelajaran agama tersebut siswa kelas enam di SDN Samir menggunakan buku tulis beragam isi seperti ada yang memakai 58 lembar dan 42 lembar. Ini artinya lebih banyak kertas terbuang percuma. Tidak hanya itu, beberapa siswa laki-laki kadangkala menyobek halaman tengah buku tulis yang masih kosong untuk dilipat-lipat dan kemudian menjadi sampah di sekolah.

Selain itu, dari total 21 siswa kelas enam, hanya 6 orang yang mengaku mengetahui bahwa kertas dibuat dengan menebang pohon di hutan sementara sisanya tidak tahu. Untuk itu dirasa perlu menjelaskan kepada mereka kaitan antara kertas dan pohon di hutan serta mengapa perlu untuk memperhatikan penggunaan kertas agar mereka dapat lebih menghargai kertas.

Untuk menyampaikan pesan tersebut kepada anak-anak diperlukan sebuah media. Secara umum media dikelompokkan dalam beberapa macam (Riana, 2007: 5-14) diantaranya yaitu:

- a) Media visual: Media yang hanya dapat dilihat.
- b) Media audio: Media yang hanya dapat didengar saja.

- c) Media audio visual: Media yang dapat dilihat sekaligus didengar.
- d) Multimedia: Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap
- e) Media realita: Semua media nyata yang ada dilingkungan alam.

Penelitian yang dilakukan oleh British Audio Visual Associaton dalam (Zaman, badru. 2005:4:6) menghasilkan temuan bahwa rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indra menunjukkan komposisi sebagai berikut :

- a) 75% melalui indra penglihatan (visual)
- b) 13% melalui indra pendengaran (auditori)
- c) 6% melalui indra sentuhan/ perabaan, indra penciuman dan lidah.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan manusia paling banyak diperoleh melalui visual atau indra penglihatan. Selain itu Arsyad (2002: 91) mengatakan media melalui visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata.

Kemudian Tiffany Mann, seorang spesialis anak bersertifikat di Providence Health & Services, menjelaskan bahwa kartun yang berbentuk animasi dapat memenuhi kebutuhan otak kecil anak dalam tumbuh dan berkembang. Kartun memiliki ciri khas dengan warna-warna yang cerah, berbagai tingkat gerakan, tema atau pesan sederhana untuk dipahami anak-anak, durasi yang lebih singkat, beragam suara, dan rangsangan lain yang menarik minat anak-anak.(medcom.id)

Dari berbagai pemaparan di atas maka disimpulkan bahwa media yang menggabungkan antara visual dan audio memberikan keuntungan dalam menyampaikan informasi karena menggabungkan pandangan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses kegiatan sehingga diharapkan dapat memaksimalkan proses penyerapan ilmu pengetahuan.

Motion Graphics adalah grafik yang menggunakan footage dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari motion atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia

(Betancourt, 2012). Motion graphic merupakan salah satu jenis media audio visual. Oleh karena itu untuk perancangan kali ini dipilihlah motion graphic sebagai media perancangan peduli kertas peduli pohon.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana konsep, proses, dan visualisasi dari perancangan video motion graphic peduli kertas peduli pohon untuk siswa kelas lima dan enam di Sekolah Dasar Negeri Samir. Sementara itu, tujuan dari perancangan ini adalah mempersuasi anak-anak untuk mulai menggunakan kertas seperlunya sebagai wujud kepedulian lingkungan.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Pada penelitian ini data primer diperoleh melalui lapangan dengan lokasi subjek penelitian berada di SDN Samir, Kec. Ngunut, Kab. Tulungagung. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Dasar kelas enam yang rata-rata berusia 11 tahun.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh peneliti dari subjek penelitiannya. Pada penelitian ini data sekunder berasal dari hasil berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. Beberapa jenis referensi utama diperoleh dari jurnal online, e-book, dan artikel dari internet.

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Pada penelitian ini, menggunakan teknik observasi dengan melakukan observasi ke sekolah dasar untuk melakukan pengamatan secara langsung. Pada penelitian ini observasi dilakukan di SDN Samir.

b. Angket/Kuesioner

Angket disebarakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan instrument

pertanyaan yang sama. Angket disebarakan pada siswa kelas enam SDN Samir.

c. Literatur

Informasi didapatkan dari berbagai literatur seperti jurnal online, e-book, skripsi, dan artikel di internet lalu disusun berdasarkan hasil dari informasi yang diperoleh.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu riset yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy J. Moleong, 2005).

Identifikasi Masalah

Perancangan video motion graphic peduli kertas peduli pohon berawal dari identifikasi masalah yang dianalisis menggunakan 5W + 1 H

1. *What* (Apa perancangan yang dibuat ?)
Membuat perancangan video motion graphic “peduli kertas peduli pohon” sebagai media edukasi peduli lingkungan melalui penggunaan kertas yang lebih bijak untuk siswa kelas enam di Sekolah Dasar Negeri Samir, kabupaten Tulungagung.
2. *Who* (siapa target audiencenya ?)
Target audience perancangan video motion graphic “peduli kertas peduli pohon” adalah siswa yang duduk di bangku kelas enam Sekolah Dasar Negeri Samir.
3. *Why* (Mengapa membuat perancangan ?)
 - Perancangan dibuat guna mempersuasi target audience untuk menggunakan kertas seperlunya sebagai bentuk kepedulian lingkungan.
 - Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut adalah motion graphic. Motion graphic dipilih sebagai medianya karena motion graphic merupakan salah satu jenis media audio visual yang menggabungkan pandangan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses kegiatan sehingga diharapkan dapat memaksimalkan proses penyerapan informasi.

“Perancangan Video Motion Graphic Peduli Kertas Peduli Pohon
sebagai Media Edukasi Peduli Lingkungan Untuk Siswa Enam Di Sekolah Dasar Negeri Samir
Tulungagung”

4. *Where* (Dimana perancangan ini dapat diimplementasikan?)

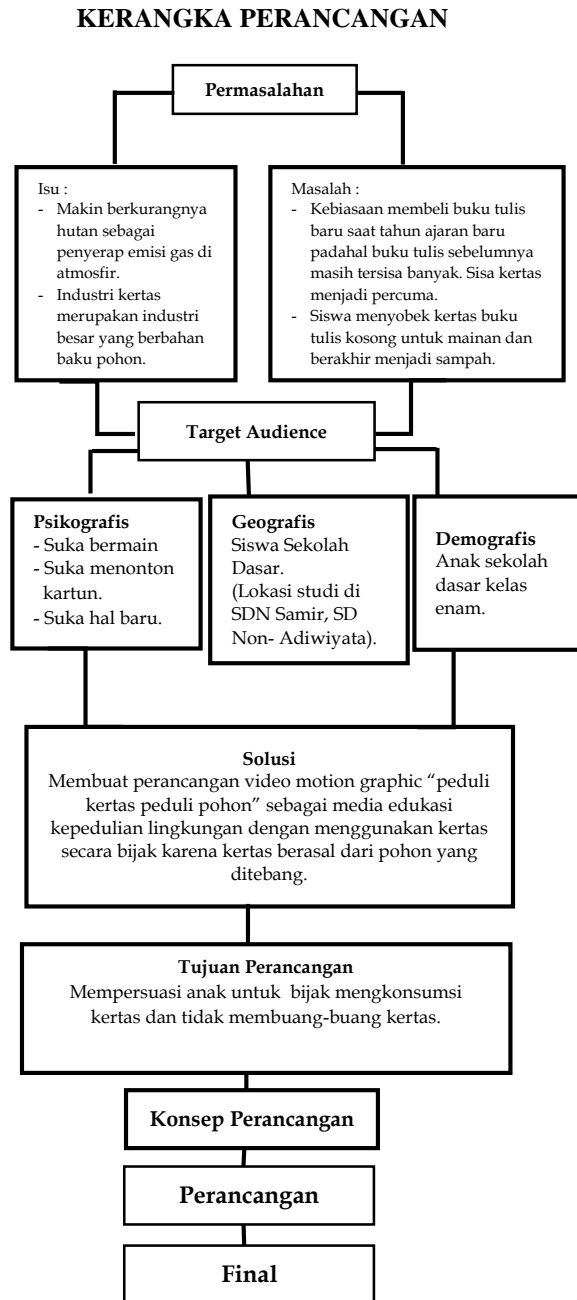
Perancangan diimplementasikan di Sekolah Dasar Negeri Samir.

5. *When* (Kapan perancangan dapat diimplementasikan?)

Perancangan diimplementasikan pada saat mata pelajaran PLH (Pendidikan Lingkungan Hidup) di Sekolah Dasar Negeri Samir sebagai salah satu media edukasi peduli lingkungan.

6. *How* (Bagaimana merancangnya ?)

Perancangan motion graphic ini akan dibagi ke dalam lima tahap. Tahap pertama yaitu pembuatan storyboard, tahap kedua desain karakter, tahap ke tiga pembuatan asset, tahap keempat proses motion, dan yang kelima finishing.



Gambar 1.Kerangka Perancangan

KERANGKA TEORETIK

Video Motion Graphic

Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Sementara itu Motion graphic adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya (Gallagher dan Padly:2007 :3) Motion Graphic adalah grafik-gerak meliputi gerakan, rotasi, atau penskalaan gambar, video, dan teks dari waktu ke waktu di layer, biasanya disertai dengan audio. (Ian crock & peter beare : 2015 : 10)

Dengan demikian Motion Graphic adalah gabungan media audio visual yang menggabungkan seni film dan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan musik yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D.

Prinsip – Prinsip Animasi

Walaupun dalam proses pembuatan *motion graphic* menggunakan 2d animation / flat animation, namun dalam proses pembuatannya masih menerapkan juga prinsip – prinsip yang digunakan dalam animasi. Ada 12 prinsip animasi yang dibuat oleh dua animator Walt Disney yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston namun dalam perancangan ini hanya menerapkan 6 prinsip. Berikut adalah 6 prinsip tersebut.

1. Staging

Staging meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin disampaikan dalam sebagian atau keseluruhan scene. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Pertimbangan terpenting adalah poin cerita. Posisi kamera harus berada pada jarak

yang tepat untuk memastikan apa yang sedang dilakukan oleh karakter. Misalnya jika ingin menonjolkan ekspresi karakter maka jangan menggunakan long shoot.

2. *Straight a head action and pose to pose*

Ada dua cara yang dapat dilakukan dalam membuat animasi yaitu *straight ahead action and pose to pose*. Untuk *straight ahead action*, dilakukan dengan cara menggambar satu per satu hingga selesai. Sedangkan *pose to pose* dikerjakan hanya dengan menggambar *keyframe-keyframe* tertentu saja.

3. *Arcs*

Pergerakan karakter biasanya bergerak mengikuti pola atau disebut juga dengan Arcs. Hal ini dibuat agar karakter bergerak secara smooth dan realistic karena pergerakannya mengikuti sebuah jalur yang sudah diatur.

4. *Timing*

Timing merupakan waktu kapan sebuah Gerakan dilakukan sementara spacing adalah menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam Gerakan yang terjadi.

5. *Exaggeration*

Prinsip *exaggeration* memberikan efek mendramatisir dalam bentuk rekayasa gambar hiperbolis atau melebih-lebihkan. Misalnya adegan-adegan dalam film Tom and Jerry dimana kedua bola mata Tom hampir keluar ketika melihat hal mengejutkan.

6. *Appeal*

Appeal merupakan gaya visual dalam mengkomunikasikan karakter. Misalnya seorang villain memiliki appeal yang menyeramkan dengan pakaian hitam sesuai dengan karakternya.

Media Edukasi

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen

komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Sementara itu, edukasi atau disebut juga pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003)

Dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya (Azhar Arsyad, 2011:71)

Media pembelajaran menurut karakteristik pembangkit rangsangan indera dapat berbentuk Audio (suara), Visual (gambar), maupun Audio Visual. Menurut Rudi Bertz, sebagaimana dikutip oleh Asnawir dan M. Basyirudin Usman, mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Media sejenis media audio visual mempunyai tingkat efektifitas yang cukup tinggi, menurut riset, rata-rata diatas 60% sampai 80%. Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

Kelebihan audio visual antara lain :

- a) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- b) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan katakata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- c) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. 13
- d) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Kepedulian Lingkungan Hidup

Kepedulian lingkungan dianggap sebagai suatu tingkat komitmen dan emosional terhadap berbagai isu mengenai lingkungan, sebagai perhatian terhadap fakta-fakta dan perilaku dari diri sendiri dengan konsekuensi tertentu untuk lingkungan, dan kepedulian atau perhatian terhadap isu lingkungan dapat berpengaruh terhadap sikap (Suprpti : 2013 : 135).

Sikap peduli lingkungan merupakan suatu sikap dan tindakan yang berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya guna memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. Upaya-upaya tersebut seharusnya dimulai dari diri sendiri dan dilakukan dari hal-hal kecil seperti membuang sampah pada tempatnya, menanam pohon, menghemat penggunaan listrik dan bahan bakar. Jika kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan oleh semua orang maka akan didapatkan lingkungan yang bersih, sehat, dan terjadi penghematan pada sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui. (Koftan: 2015 : 30)

Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 7 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 2005).

Perkembangan kognitif anak

Menurut Jean Piaget tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi

kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Secara garis besar Piaget mengelompokkan tahap-tahap perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahap, yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasi, tahap operasi konkret, tahap operasi formal. (Paul Suparno : 2001 : 24)

Adapun tahap-tahap perkembangan tersebut sebagai berikut :

1. Tahap Sensorimotor (umur 0-2 tahun)

Pada tahap ini, intelegensi anak lebih didasarkan pada tindakan inderawi anak terhadap lingkungannya seperti melihat, meraba, menjamah, mendengar, membau, dan lain-lain. Pada tahap ini anak belum dapat berbicara dengan Bahasa.

2. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol. Cara berpikir anak pada tingkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Pada tahap ini anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar serta memusatkan perhatiannya pada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.

3. Tahap Operasional konkrit (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi selama penalaran dapat diterapkan pada contoh khusus dan konkret. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam konservasi (bahwa suatu benda meskipun ditransformasikan dengan cara yang berbeda, benda-benda tersebut tetaplah sama), menjadi lebih baik. Namun tanpa objek fisik dihadapan mereka, anak-anak masih mengalami kesulitan. Sebagai contoh anak-anak diberi boneka dengan warna rambut yang berlainan (edith,susan,dan lily), tidak mengalami kesulitan mengidentifikasi boneka yang berambut paling gelap. Namun ketika diberi pertanyaan,"rambut edith lebih terang dari rambut susan,. Rambut edith lebih gelap dari rambut lily. Rambut siapakah yang paling gelap ?", anak-anak pada tahap operasional konkrit mengalami kesulitan karena belum mampu berpikir menggunakan lambang-lambang.

4. Tahap Operasional Formal (11 tahun ketas)

Pada tahap ini anak sudah dapat berpikir abstrak dan logis. Anak-anak sudah memahami bentuk argumen. Pada pemecahan masalah mereka juga telah lebih sistematis. Pada tahap ini anak kadang menciptakan situasi ideal dan lingkungan ideal, kemudian bayangan ideal tersebut dibandingkan dengan yang ditemuinya dalam kehidupan nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

a. Observasi

Observasi dilakukan di SDN Samir, Tulungagung pada tanggal 12 Desember 2019. Observasi dilakukan dengan datang ke sekolah. Hasil observasi ditemukan banyak sampah-sampah kertas kosong di bawah bangku meja. Terlihat juga beberapa anak laki-laki sedang menyobek kertas dari bagian tengah buku lalu dibuat lemparan pesawat terbang.

b. Kuesioner

Sejumlah kuesioner disebarikan ke siswa SDN Samir kelas lima dan enam. Pertanyaan diberikan dengan opsi pilhan jawaban Ya dan Tidak. Isi angket meliputi beragam pertanyaan yaitu :

1. Ingin membeli buku tulis baru saat kenaikan kelas?
2. Buku tulis masihkah tersisa banyak setiap kenaikan kelas?
3. Guru mewajibkan menggunakan buku tulis baru setiap kenaikan kelas?
4. Tahukah kamu bahan baku dari kertas?
5. Pernahkah menyobek kertas kosong di buku tulis untuk mainan?
6. Sering melihat sampah kertas di lingkungan sekolah?
7. Orang tua menyuruh membeli buku tulis baru setiap kenaikan kelas?

Selain itu terdapat pertanyaan tambahan dengan jawaban isian singkat untuk memperoleh jawaban secara lebih detail. Pertanyaan tersebut adalah :

- a. Apa yang kamu lakukan pada buku tulis yang masih tersisa?

Hasil angket :

Dari 21 responden maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kuesioner

PERTANYAAN	YA	TIDAK
Membeli buku baru	18	3
Isi buku tulis masih tersisa banyak.	16	5
Guru mewajibkan membeli buku tulis baru	0	21
Mengetahui bahan baku kertas	6	15
Menyobek kertas kosong di buku tulis	14	7
Melihat sampah kertas di lingkungan sekolah	19	2
Orang tua mengharuskan siswa membeli buku tulis baru	4	17

Dari pertanyaan tambahan diperoleh jenis jawaban sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil kuesioner

JAWABAN	JUMLAH
Digunakan belajar	3
Disimpan dan dibiarkan	7
Dibuat mainan	1
Dipakai kelas selanjutnya	2
Dll (menggambar, dibuang, dan dijual)	3

Dari hasil angket diatas diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- Mayoritas siswa membeli buku tulis baru saat kenaikan kelas meski isi buku tulis sebelumnya masih tersisa banyak.
- Lebi banyak siswa menyobek kertas kosong untuk digunakan bermain sehingga menjadi sampah di lingkungan sekolah.
- Guru maupun orang tua tidak mengharuskan untuk menggunakan buku tulis baru setiap kenaikan kelas.
- Siswa berinisiatif sendiri meminta buku tulis baru dan tidak mau menggunakan buku tulis lama.

- Dan mayoritas siswa tidak mengetahui bahan baku pembuatan kertas yang diperoleh dari menebang pohon di hutan.

Implementasi Karya

1. Storyboard

Menurut John Hart dalam “The Art of The Storyboard”, Storyboard adalah langkah utama dalam pra produksi dimana merancang bingkai demi bingkai, gambar demi gambar berurutan berdasarkan dari skrip. Storyboard merupakan rekaman visual berupa serangkaian sketsa dimana setiap adegan dan posisi angle kamera diilustrasikan secara berurutan.

2. Desain Karakter

Desain karakter merupakan visualisasi dari karakter-karakter yang muncul di dalam video.

1. Pohon



Gambar 2. Karakter desain pohon

2. Anak Perempuan

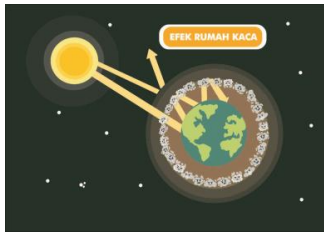


Gambar 3. Desain karakter anak perempuan

3. Pembuatan Aset

Pembuatan aset meliputi pembuatan background dan gambaran scene secara keseluruhan. Pembuatan aset merupakan proses yang paling lama karena membuat

gambaran scene secara keseluruhan secara detail.



Gambar 5. Contoh-contoh asset dalam video motion

4. Proses Motion

Pada Proses ini asset dan background yang sudah dibuat sebelumnya dimasukkan ke dalam adobe after effect untuk digerakkan sesuai skrip.

5. Finishing

Setelah semua asset digabungkan tinggal memasukkan suara sebagai narasi untuk menyambungkan setiap scene dan menyampaikan informasi apa yang terwakilkan dalam gambar.

HASIL KARYA

Karya berupa video motion graphic dengan informasi dalam video disampaikan melalui narasi suara oleh dua tokoh utama yaitu pohon dan anak perempuan bernama Lia.



Halo, namaku Lia. Ini temanku pohon.
Halo, namaku pohon. Senang bertemu kalian.

Hari ini pohon akan menceritakan sesuatu.

Iya, jadi hari ini aku mau bercerita tentang kehidupanku.



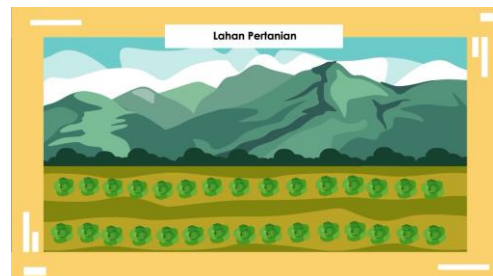
Aku dan teman-temanku hidup bersama dan kami disebut hutan.



Tugasku adalah menyerap karbon di atmosfer dan memproduksi oksigen.



Namun semakin lama jumlah kami semakin berkurang karena banyak ditebang oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan mereka.



Tempat tinggal kami diubah menjadi lahan pertanian

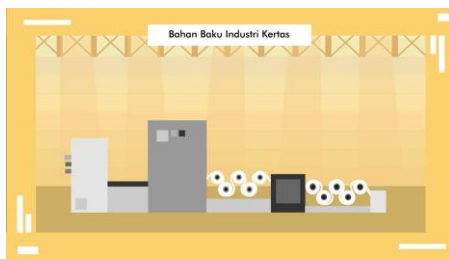
“Perancangan Video Motion Graphic Peduli Kertas Peduli Pohon sebagai Media Edukasi Peduli Lingkungan Untuk Siswa Kelas Enam Di Sekolah Dasar Negeri Samir Tulungagung”



Dibangun menjadi rumah-rumah dan pertokoan serta jalan raya.



Kami dibentuk menjadi berbagai produk rumah tangga



Serta digunakan sebagai bahan baku untuk industri kertas.



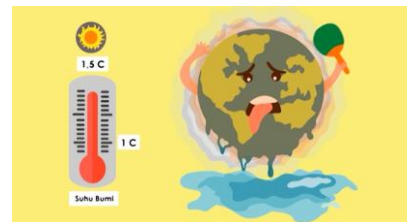
Di tahun 2017 saja, dunia kehilangan hutan seluas 40x lapangan bola per menit.



Karena teman-temanku semakin berkurang gas-gas rumah kaca di atmosfer menjadi menumpuk karena tidak terserap dengan baik.



Akibatnya gas-gas tersebut memerangkap panas sinar matahari lebih banyak.



Hal ini menyebabkan suhu bumi meningkat. Saat ini suhu bumi sudah mencapai 1°C. Ilmuwan memperkirakan hingga 2025 suhu bumi dapat mencapai 1,5°C.



Jika suhu bumi mencapai 1,5°C, dapat menyebabkan perubahan iklim hebat. Es di wilayah kutub dapat mencair lebih cepat sehingga permukaan air laut naik dan menenggelamkan wilayah pesisir.



Kebakaran hutan semakin banyak terjadi sehingga hewan-hewan terancam habitatnya.



Kami tidak bisa lagi menjaga manusia dari berbagai bencana. Sudah pohon jangan sedih. Kita semua pasti akan membantumu.



Dua jenis pohon yang biasa digunakan untuk industri kertas adalah akasia dan pinus. Untuk membuat kertas minimal pohon harus berusia lima tahun.



Teman-teman, ayo kita bantu menjaga teman kita pohon. Kita bisa mulai dengan tindakan kecil dan sederhana.



Pohon-pohon yang sudah ditebang diangkut menggunakan truk



Untuk selanjutnya diolah lebih lanjut di dalam pabrik.



Nah, Salah satu benda yang paling dekat dengan kita adalah kertas. Kertas sangat mudah kita jumpai di dalam kehidupan sehari-hari.



Kebutuhan kertas dunia diperkirakan meningkat hingga 420 juta ton pada tahun 2020.



Tahukah kamu bahawa bahan baku pembuatan kertas adalah pohon.

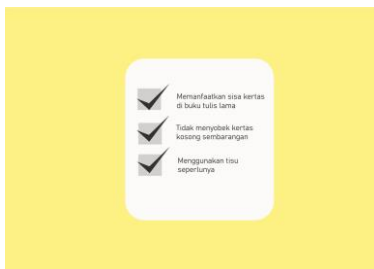


Sekitar 80.000 hingga 160.000 pohon ditebang setiap harinya di seluruh dunia untuk industri kertas.

“Perancangan Video Motion Graphic Peduli Kertas Peduli Pohon sebagai Media Edukasi Peduli Lingkungan Untuk Siswa Kelas Enam Di Sekolah Dasar Negeri Samir Tulungagung”



Oleh karena itu, dengan menggunakan kertas seperlunya berarti kita ikut membantu menjaga kelangsungan pohon di hutan karena hutan adalah paru-paru bumi. Nah, lalu tindakan apa yang bisa kita lakukan ?



Kita bisa mulai dengan melakukan hal-hal kecil seperti memanfaatkan sisa kertas di buku tulis lama, tidak menyobek kertas kosong sembarangan, dan menggunakan tisu seperlunya.



Demikian cerita dari kami hari ini. Nah mulai sekarang mari mulai menggunakan kertas seperlunya agar tidak semakin banyak pohon yang ditebang. Terima kasih karena sudah mau membantu teman kita. Sampai jumpa di lain waktu.

Media Pendukung Logo Perancangan



Menampilkan visual seorang anak memegang kertas di sebelah pohon akasia.

Font

Peduli kertas peduli pohon

Font yang digunakan adalah font berjenis “Cabin Sketch”. Font jenis ini memiliki karakteristik kekanakan namun masih mudah dibaca. Selain itu corak garis pensil pada font dirasa cocok dengan tema pembahasan yaitu kertas.

T-Shirt



Gambar 6. Contoh media pendukung T-Shirt

T-Shirt merupakan jenis pakaian yang biasa dipakai anak-anak, terutama saat bermain karena mereka aktif bergerak. T-Shirt juga terkesan santai.

Notebook



Gambar 7. Contoh media pendukung Notebook

Notebook merupakan perlengkapan utama bagi siswa. Notebook merupakan benda yang relevan dengan isi pesan yang disampaikan dalam perancangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, disimpulkan sebagai berikut :

1. Siswa tanpa sadar melakukan pemborosan kertas dengan membiarkan sisa buku tulis begitu saja. Siswa laki-laki kerap menyobek kertas kosong baik untuk dilempar atau dilipat-lipat. Rata-rata siswa mengaku senang ketika menggunakan barang baru sehingga mereka antusias untuk selalu membeli buku baru.
2. Siswa perlu diberikan arahan agar lebih memperhatikan penggunaan kertas. Siswa diberi arahan bahwa untuk menunjukkan kepedulian lingkungan bisa dimulai dari hal yang paling sederhana, terutama karena mereka masih siswa sekolah dasar. Dirancanglah media yang dapat menyampaikan pesan dengan menyenangkan dan menarik yaitu motion graphic. Pesan disampaikan dengan pendekatan psikologis yaitu menggunakan karakter yang bernarasi dan menggunakan kalimat-kalimat persuasive.
3. Tagline perancangan adalah "PEDULI KERTAS PEDULI POHON". Video motion graphic dirancang dengan visual

colorfull, penggunaan tipografi serta kalimat-kalimat yang disesuaikan karakteristik target audience agar lebih mudah dipahami.

Adapun saran dari penulis antara lain untuk mengurangi banyaknya sisa kertas yang tersisa di buku tulis, siswa dapat menggunakan buku tulis tipis untuk mata pelajaran yang tidak banyak mencatat. Selain itu kedepannya, siswa yang memiliki fasilitas gadget memadai dapat memilih mencatat secara digital sehingga mengurangi penggunaan kertas. Guru dapat berinisiatif mengumpulkan beberapa buku siswa yang tak terpakai milik siswa untuk kemudian diloakkan dan hasil uangnya di belikan bibit pohon baik untuk ditanam di area sekolah atau luar sekolah sebagai salah satu bentuk wujud kepedulian lingkungan.

REFERENSI

- Atika Usman. 2015. Jurnal tugas akhir universitas Telkom, Proceeding of Art & Design: Vol.2, No.3. Fakultas industry kreatif. Universitas Telkom. Bandung, page 1013.
- Crock ian, Beare peter. 2015. *Motion graphic: Principles and practices from the ground up*. United Kingdom: Bloomsbury publishing.
- Forest Watch Indonesia. 2018. Deforestasi Tanpa Henti "potret deforestasi di sumatera utara Kalimantan timur, dan Maluku utara".
- Hart John. 2008. *The art of storyboard a filmmaker's introduction*. United State of America Focal press publishing.
- Helmilia Anisa, Hawari Fauzan, Elsi Novera, Hasibuan Hafni, Kajian industri Pulp dan Kertas di Indonesia.
- Sutirna. 2013. *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Thomas Frank, Jhonson Ollie. 1981. *The illusion of line Disney animation*. New York: Walt Disney production