

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Kota Pekanbaru merupakan ibukota sekaligus kota terbesar di Provinsi Riau. Secara geografis Kota Pekanbaru berada antara $101^{\circ} 14'$ - $101^{\circ} 34'$ Bujur Timur dan $0^{\circ} 25'$ - $0^{\circ} 45'$ Lintang Utara serta diapit oleh Kabupaten Siak, Kampar dan Pelalawan. Luas wilayah Kota Pekanbaru sebesar 632,26 km² atau 0,71 persen dari total luas wilayah Provinsi Riau. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020, kota ini memiliki jumlah penduduk sebanyak, 6,39 juta jiwa.

Kota Pekanbaru memiliki pusat perbelanjaan dan 20 pasar tradisional. Pasar sebagai salah satu sumber penghasil sampah. Sampah merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli. Kegiatan yang terjadi di pasar tidak terlepas dari sampah yang dihasilkan. Sampah merupakan salah satu masalah yang dihadapi setiap orang, tidak terkecuali di Kota Pekanbaru. Sampah yang dibiarkan saja dan tidak dikelola adalah penyebab terjadinya gangguan kesehatan karena menjadi sarang penyakit, dan menimbulkan bau yang tidak sedap, banjir, pencemaran tanah, air dan berkurangnya nilai kebersihan dan keindahan lingkungan. Di sisi lain, pengelolaan sampah hanya dilakukan dengan cara membuang, memindahkan dan memusnahkan sampah. Hal ini berdampak pada semakin langkanya tempat untuk pembuangan sampah sehingga menyebabkan merebahnya TPA ilegal di berbagai tempat baik lahan kosong maupun di sungai-sungai.

Menurut Raja Adil Siregar dalam detikcom diakses pada 12/11/2021, awal Januari 2021 saat itu, tumpukan sampah itu terlihat di Pasar Pagi Arengka. Sampah itu sudah dalam kondisi membusuk dan mengeluarkan bau yang tak sedap. Tak hanya di satu titik itu saja, ada pula tumpukan sampah di sekitar rumah dinas Gubernur Riau.

Kemudian pada bulan Maret 2021, Walikota Pekanbaru gagal memberikan hak lingkungan bersih dan aman kepada masyarakat, pemerintah tidak menjalankan aturan terkait pembatasan plastik sekali pakai, pemilahan sampah kering dan basah serta kurangnya sosialisasi secara menyeluruh, sehingga mengakibatkan timbunan sampah di tiap badan jalan yang bersumber dari industri dan rumah tangga. Ahlul Fadli dalam walhi diakses pada 12/11/2021. Selanjutnya Oktober 2021, tumpukan sampah terlihat di sejumlah ruas jalan protokol di Pekanbaru seperti Jalan Soekarno-Hatta, Jalan SM Amin, Jalan Tuanku Tambusai dan sekitarnya. Termasuk di Pasar Pagi Arengka dan Jalan Garuda Sakti. Menurut Hendra Juntak dalam box alter com diakses pada 16/03/2022, Kamis, 06 Januari 2022 Sampah berserakan di Jalan Gulama, Kelurahan Tangkerang Barat, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. Berlakunya UU No 18 Tahun 2008 tentang pengelolaan sampah, seharusnya bisa mendorong kerjasama antara masyarakat dan Lembaga pemerintah terkait untuk mengelola sampah secara bersama dan mengurangi timbunan sampah langsung dari sumbernya.

Permasalahan yang ditimbulkan oleh sampah, merupakan tanggung jawab bersama sebab tidak hanya tanggung jawab pemerintah saja. Kita ketahui

bahwa persoalan dalam penanganan sampah terjadi karena ketidak-kemampuan dalam pengelolaannya, jumlah sampah terus meningkat sejalan dengan pertumbuhan penduduk, perubahan kualitas hidup dan kegiatan masyarakat. Selain pertumbuhan penduduk juga rendahnya kesadaran masyarakat untuk memilah sampah, sampah-sampah yang mereka hasilkan dibuang begitu saja atau dibakar.

Masyarakat dalam mengelola sampah masih bertumpu pada pendekatan akhir (*end-of-pipe*), yaitu sampah dikumpulkan, diangkut, dan dibuang ke tempat pemrosesan akhir sampah. Sebagian besar masyarakat masih memandang sampah sebagai barang sisa yang tidak berguna. Perlu diterapkannya paradigma baru, yakni memandang sampah sebagai sumber daya yang mempunyai nilai ekonomi dan dapat dimanfaatkan. Misal : untuk energi, kompos, pupuk ataupun untuk bahan baku industri. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui Media Informasi tentang Bank Sampah Hijau Lestari Terus.

Bank sampah menjadi sangat penting untuk solusi dalam mengatasi masalah tersebut, melalui pengembangan bank sampah tidak hanya mengurangi sampah-sampah, tetapi juga dapat bernilai ekonomi. Bank sampah merupakan kegiatan bersifat sosial yang mengajarkan masyarakat untuk memanfaatkan sampah serta menumbuhkan kesadaran masyarakat dalam pengelolaan sampah secara bijak dan pada gilirannya akan mengurangi sampah yang diangkut ke TPA (Tempat Pembuangan Akhir). Bank sampah merupakan suatu cara pengelolaan sampah dengan menggunakan konsep perbankan, tetapi yang ditabung bukan uang melainkan sampah. Sampah yang ditabung ditimbang dan

dihargai dengan sejumlah uang. Warga/ Instansi/ Kantor/ Sekolah/ Perguruan Tinggi yang menabung disebut nasabah dan akan diberi buku tabungan Bank Sampah.

PT PJB melalui UBJOM Tenayan bekerja sama dengan Pemerintah Kota Pekanbaru membentuk Bank sampah sebagai upaya meningkatkan pengelolaan sampah di Kota Pekanbaru. PT Pembangkitan Jawa-Bali (PJB) sejak berdiri tahun 1995 senantiasa mengabdikan diri untuk bangsa dan negara Indonesia, serta mendorong perkembangan perekonomian nasional dengan menyediakan energi listrik yang bermutu tinggi, andal dan ramah lingkungan. Dengan visi menjadi perusahaan pembangkit tenaga listrik Indonesia yang terkemuka dengan standar kelas dunia, PJB tiada henti berbenah dan melakukan inovasi dengan tetap berpegang pada kaidah tata pengelolaan perusahaan yang baik. Berkat dukungan *shareholders* dan *stakeholders*, PJB tumbuh dan berkembang dengan berbagai bidang usaha, tanpa meninggalkan tanggung jawab sosial perusahaan demi terwujudnya kemandirian masyarakat dan kelestarian lingkungan hidup.

Visi

Menjadi perusahaan terdepan dan terpercaya dalam bisnis energi berkelanjutan di Asia Tenggara.

Misi

1. Menjalankan bisnis energi yang inovatif dan kolaboratif, tumbuh dan berkelanjutan, serta berwawasan lingkungan.
2. Menjaga tingkat kinerja tertinggi untuk memberikan nilai tambahan bagi para pemangku kepentingan.

3. Menarik minat dan mengembangkan telenta terbaik serta menjalankan organisasi yang agile dan adaptif.

Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus berada di area workshop dinas lingkungan hidup dan kebersihan (DLHK) Kota Pekanbaru. Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus diresmikan pada 14 September 2021. Pengembangan bank sampah merupakan strategi untuk mengurangi sampah yang dibuang ke tempat pembuangan akhir. Bank sampah induk akan menjadi pembina bagi bank sampah yang telah ada namun belum terstruktur. Sistem yang terbangun bisa meningkatkan partisipasi masyarakat dalam menjaga lingkungan dan mendatangkan penghasilan tambahan bagi mereka. Sampah yang tadinya tak bernilai, dibuang sembarangan, bahkan TPA pun sudah penuh. Kini sampah diburu oleh para nasabah, dilakukan pemilahan secara mandiri, dan ditukar menjadi uang.

Media informasi mengenai Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus ini nantinya dapat menciptakan kepercayaan masyarakat sasaran. Penyampaian informasi harus meyakinkan khalayak agar tidak goyah dan penyampaian pesan dapat ditunjang dengan pembuktian bahwa dengan adanya bank sampah dapat mengurangi sampah di Kota Pekanbaru.

B. Rumusan Penciptaan

Mengacu dari latar belakang yang diuraikan mengenai kurangnya kesadaran masyarakat dalam pengelolaan sampah di Kota Pekanbaru dapat dirumuskan masalah sebagai berikut; “bagaimana merancang media informasi

tentang Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus di Kota Pekanbaru” yang tepat sasaran.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1) Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan media informasi
- b. Meningkatkan kesadaran masyarakat dalam mengelolah sampah rumah tangga.
- c. Memberikan informasi akan keuntungan dari sampah.

2) Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Bagi Perancang

- a. Memberi inspirasi terhadap mahasiswa agar lebih menjaga lingkungannya.
- b. Dengan adanya perancangan media informasi ini diharapkan agar mahasiswa juga mengindahkan tentang peraturan pedoman pengelolaan sampah melalui peran bank sampah.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Membuat lingkungan lebih bersih.
- b. Membuat sampah menjadi barang ekonomis.
- c. Masyarakat dapat sewaktu-waktu mengambil uang pada tabungannya saat tabungannya sudah terkumpul banyak.

3. Manfaat Bagi Institusi

Memberikan sumbangan penulisan kepada institut tentang desain perancangan media informasi sehingga dapat dijadikan acuan yang

mampu menambah ilmu pengetahuan khususnya Desain Komunikasi Visual.

4. Manfaat Bagi Pemerintah

Membantu pemerintah dalam menginformasikan peran bank sampah.

D. Tinjauan Karya

Perancangan media informasi tentang Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus di Kota Pekanbaru sebagai upaya peningkatan kesadaran masyarakat ini perlu ditinjau dari keaslian karya yang akan diciptakan. Oleh sebab itu untuk memberikan keyakinan akan suatu karya perancang mencoba mencari referensi tentang media informasi untuk diyakini bahwa tidak ada peniruan.

Referensi perbandingan dari beberapa yang ditemukan sebagai berikut:

1. Kampanye Sosial Tentang Sampah Kota Padang

Perancangan ini adalah bentuk penciptaan dalam karya Tugas Akhir Indah Almi Lestari Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) ISI Padangpanjang untuk mencapai pendidikan Sastra 1 (S1). Kota Padang memiliki banyak kawasan wisata pantai, seperti pantai Padang, pantai Nirwana, pantai Air Manis, dll. Pemerintah kota Padang telah melakukan berbagai upaya untuk mengurangi jumlah sampah. Diantaranya, mengeluarkan kebijakan-kebijakan tentang larangan membuang sampah sembarangan pasal 63 Perda Kota Padang No.21 tahun 2012 dengan sanksi denda berupa uang tunai sebesar lima juta rupiah dan kurungan penjara 3 bulan. Salah satu cara mengatasi sampah di kota Padang ialah dengan menyadarkan masyarakat pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dari

sampah dan membuat mereka takut, tersadar dan adanya panggilan dalam diri mereka tersebut bahwa membuang sampah sembarangan itu berbahaya. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui kampanye sosial untuk menghimbau masyarakat agar lebih kritis terhadap lingkungan.



Gambar 1
Potongan Motion Graphic buang sampah sembarangan
(Sumber : Indah Almi Lestari, 2021)

Perbandingan kehidupan dua orang berbeda dengan kegiatan yang sama yang tujuannya untuk memperlihatkan dampak dari yang mereka lakukan, dengan tujuan menimbulkan rasa takut dan terancam jika membuang sampah sembarangan. Perbandingan dengan karya yang akan dirancang memberikan informasi mengenai bank sampah.

2. Video Animasi 2 Dimensi Tentang Bank Sampah Pada Kota Denpasar

Video animasi tentang Sistem Bank Sampah ini menyajikan informasi mengenai bank sampah kepada masyarakat Kota Denpasar. Video animasi ini mengangkat mengenai isu kebersihan, dengan ide utama adalah Bank Sampah yang dipresentasikan dengan animasi 2 dimensi. Isi pesan utama

adalah mengenai profil Bank Sampah dengan berbagai manfaatnya. Warna yang di gunakannya adalah warna biru, hijau, dan kuning.



Gambar 2
Potongan Video Animasi Sistem Bank Sampah
(Sumber : Made Marthana Yusa, 2022)

Perbandingan dengan karya yang akan dirancang kurang lebih seperti diatas, dimana nantinya akan memberikan informasi mengenai Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus dan sistem kerjanya.

3. Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bank Sampah Cermat

Iklan layanan masyarakat tentang bank sampah cermat dengan *motion graphic* ini simpel dan mudah dipahami, desain pun terlihat jelas tiap scenenya. Selain itu, informasi yang rumit menjadi lebih mudah diterima oleh masyarakat.



Gambar 3
Iklan Layanan Masyarakat Bank Sampah Cermat
(Sumber : Youtube, 2021)

Perbandingan dengan karya yang akan dirancang kurang lebih seperti bank sampah cermat yang memberikan informasi tentang bank sampah, namun dengan penempatan scene dan desain yang berbeda.

E. Landasan Teori

1. Media Informasi

Media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Fungsi dari media informasi sendiri ialah untuk menunjang informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Media informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi suatu system tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi (Jogiyanto HM, 2005: 8).

Media sebagai segala sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif serta efisien sesuai dengan yang diharapkan

Media informasi dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu :

1. Media Lini Atas, Merupakan media yang tidak langsung bersentuhan dengan target audiens serta jumlahnya terbatas tetapi jangkauan target yang luas, seperti billboard, iklan televis, iklan radio, dan masih banyak lagi.
2. Media Lini Bawah, atau Suatu media iklan yang tidak disampaikan atau disiarkan melalui media massa serta jangkauan target hanya berfokus pada satu titik atau daerah, seperti brosur. Poster, flyer, Sign System dan masih banyak lagi.
3. Media Cetak dapat berupa brosur, Koran, majalah, poster, pamphlet, spanduk, dan masih banyak lagi.
4. Media Elektronik Media ini dapat disampaikan melalui radio, kaset, kamera, handphone, dan internet.

2. Desain Komunikasi Visual

Menurut (Adi Kusrianto, 2007:15), Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelolah

elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak).

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). Jadi Desain Komunikasi Visual dapat dikatakan ilmu yang mempelajari segala upaya untuk menciptakan suatu rancangan atau desain yang bersifat kasat mata (visual).

3. Layout

Layout adalah suatu penentuan tata letak desain pada elemen tertentu sehingga menghasilkan visual yang menarik. Menurut (Suriyanto Rustan, 2009: 86), layout adalah tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Tujuan utama dari layout adalah untuk menyajikan elemen gambar dan teks dengan cara yang sederhana, menarik, mudah dibaca, dan membuatnya lebih mudah bagi pembaca untuk menerima informasi yang disajikan.

4 Prinsip layout menurut Robin Williams (dalam *The Non Designer's Design Book*)

- a. Kontras (*Contrast*)
- b. Perulangan (*Repetition*)
- c. Peletakan (*Alignment*)

d. Kesatuan atau Fokus (*Proximity*)

4. *Motion Graphic*

Motion Graphic terdiri dari 2 kata yaitu *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphic* sering dikenal sebagai Grafis. Secara singkat *Motion Graphic* bisa disebut grafis yang bergerak. Secara detail, *Motion Graphic* adalah rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti Ilustrasi, tipografi, hingga fotografi. Menurut Hobins, *motion design* adalah pengembangan dari seni *graphic design* yaitu, konteksnya adalah *motion graphic* sebagai film, video atau computer animation. Didalamnya juga terdapat tipografi, elemen-elemen grafis, komposisi, warna, *styleframe* dan audio visual.

Motion menurut Helene Maus berusaha agar tetap ada pergerakan dalam setiap durasi. Tidak boleh menjadi image yang diam. Kita bisa melakukan scale, perpindahan atau rotate. Karena motion design bukan print. Jadi buatlah semua tetap bergerak. Menurut Wladimir Schwabaer *Motion design* adalah *graphic design* dengan kekuatan untuk bekerja 10 dengan gerakan dan suara dan didasari dengan “*Time Line*” dan memiliki banyak layer untuk proses yang *creative*.

5. Warna

Warna termasuk salah satu unsur-unsur visual, di samping ada titik, garis, bidang, ruang dan tekstur. Dalam desain visual pada umumnya, warna mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. warna juga merupakan warna yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan

penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang.

Menurut (Anggraini & Nathalia, 2016:23) warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan citra sebuah perusahaan, dan membangun suasana. Perannya sebagai sarana untuk membuat sebuah pesan komunikasi jelas maksud dan tujuannya. Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Warna adalah salah satu unsur yang penting dalam sebuah desain, karena dengan warna suatu karya desain akan memiliki arti dan nilai yang lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut. Warna juga bisa memberikan pengaruh emosional kepada mood atau suasana yang diciptakan. Pemilihan warna juga harus diperhatikan agar tidak salah pengertian dalam komunikasi visual. Warna memiliki arti dari masing-masing warna.

Berikut adalah daftar warna dan maknanya menurut (Rustan, 2009: 73) :

1. Abu-abu bermakna dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, dan lain-lain.
2. Putih bermakna rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, penghormatan, kebenaran, aman, dingin, dan lain-lain.
3. Hitam bermakna klasik, baru, ketakutan depresi, kemarahan, kematian, pemberontakan, misteri, formal, elegan, dan lain-lain.

4. Merah bermakna perayaan, kekayaan, nasib baik, tulus,gairah, api, energi, kuat, sombong, tenaga,roman,cinta, dan lain- lain.
5. Biru bermakna laut, manusia,langit, damai,tenang, percaya, sejuk, kolot, air,es, setia, bersih, udara, bijaksana, dan lain-lain.
6. Hijau bermakna kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, rumput agresi, dan lain-lain.
7. Kuning bermaknasinar matahari, gembira, bahagia, optimis, cerdas, musim panas, dan lain- lain.
8. Ungu bermakna bangsawan, iri, sensual,spritual, kreativitas, kerajaan, kaya upacara, misteri, menonjol, tidak senonoh, dan lain-lain.
9. Jingga bermakna hinduisme, kebahagiaan, energi, panas, api, agresi, sombong, menonjol, dan lain- lain.
10. Cokelat bermakna sebagai tenang, berani, alam, tanah, kesuburan, desa, stabil, tradisi, dan lain- lain.
11. Merah muda bermakna musim semi, rasa syukur, cinta, simpati, feminim, roman, dan lain- lain.

6. Tipografi

Tipografi merupakan sebuah ide tertulis atau kalimat yang diberi visualisasi. Tipografi adalah salah satu elemen desain yang dapat memberikan karakter dan pengaruh emosional terhadap huruf, kata-kata, atau kalimat. Huruf akan memiliki ‘suara’ sebuah bahasa dan menggambarkan ide-ide dari penciptayang dapat dipahami oleh audiens

ketika diolah dan di proses sedemikian rupa. Tipografi terdapat di mana-mana, mulai dari koran, majalah, buku, poster, plakat, baliho, dan lain sebagainya. (Ambrose & Harris, 2005: 5-13). Menurut (Anggraini & Nathalia 2016: 35), tipografi atau biasa disebut huruf adalah suatu ilmu pemilihan dan penataan huruf pada bidang desain yang ada sehingga menciptakan sebuah kesan dan pesan tertentu. Selain itu fungsi utamanya adalah untuk memaksimalkan tingkat keterbacaan dan kenyamanan penyampaian pesan kepada khalayak sasaran.

Terdapat beberapa jenis huruf diantaranya:

- a. Jenis huruf *serif*, merupakan huruf yang memiliki kaki atau sirip pada ujungnya. Ketebalan pada bentuk hurufnya sangat kontras, huruf jenis ini sering dijumpai di surat kabar atau buku-buku tebal karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.
- b. Jenis huruf *sans serif*, merupakan huruf tanpa kaki dengan ketebalan yang hampir sama di setiap bagian bentuk hurufnya, Jenis huruf ini juga memberikan kesan sederhana serta lugas.
- c. Jenis huruf *script*, menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Ada dua jenis huruf *script*, yaitu *formal script* dan *casual script*.
- d. Jenis huruf dekoratif, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada, ditambah hiasan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan ornamental.

7. Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus

Bank sampah induk hijau lestari terus didirikan pada tahun 2021. Bank sampah ini dipimpin oleh pak Zulkarnain. Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus berada di areal workshop Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru (DLHK) Kota Pekanbaru. Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus ini merupakan nama baru dari Bank Sampah Inspirasi Madani yang juga dipimpin oleh pak Zulkarnain, bank sampah ini merupakan pembentukan bank sampah induk merupakan sinergi dengan pemerintah kota dalam upaya mengendalikan masalah sampah dan karena semakin lama semakin berkembang maka, Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus terbentuk dari gabungan antara Bank Sampah Inspirasi Madani, Bank Sampah Berlian Labuai, dan Bank Sampah Bukit Hijau Berlian. Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus ini merupakan wujud dari kepedulian akan banyaknya jenis dan jumlah sampah rumah tangga yang terbuang begitu saja dan tidak dimanfaatkan secara maksimal. Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus memiliki sebanyak 140 nasabah dari tiap Rw dan 120 dari sekolah.

PT PJB melalui UBJOM tenayan bekerja sama dengan Pemerintah Kota Pekanbaru membentuk Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus sebagai upaya meningkatkan pengelolaan bank sampah di Kota Pekanbaru. Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus berupaya untuk menghasilkan produk yang berasal dari limbah rumah tangga menjadi produk bernilai ekonomi. Selain mengurangi dampak pencemaran

lingkungan, juga mengembangkan keterampilan masyarakat dalam pengelolaan limbah rumah tangga. Tujuan berkelanjutan bank sampah adalah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat di lingkungannya. Adanya tujuan berkelanjutan ini membuat organisasi berupaya untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi produknya dengan mengikuti trend dan jenis limbah yang semakin berkembang hingga saat ini.

Visi

Smart Environment (Cerdas terhadap Lingkungan).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Perancangan ini lebih dulu melakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk memperkuat argument dan referensi dalam membuat sebuah karya melalui observasi ke lapangan dan melakukan wawancara serta studi lapangan.

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan meninjau langsung permasalahan yang ada di kota Pekanbaru. Setelah melakukan observasi dilapangan maka ditemukanlah permasalahan. Dengan adanya observasi lapangan, kita dapat mengetahui apa saja unsur yang harus ada dalam perancangan media informasi nantinya. Sehingga perancangan media informasi yang dirancang, hendaknya membuat audiens paham bahwa sampah tidak hanya sekedar sampah tetapi sampah bisa menjadi nilai ekonomis bagi masyarakat.



Gambar 4

Lokasi: Jl. Soekarno Hatta, dekat ECO Green
(Dokumentasi : Suciati Hanum, 2022)



Gambar 5

Lokasi: Jl. Karyawan
(Dokumentasi : Suciati Hanum, 2022)



Gambar 6

Lokasi: Pasar Pagi Arengka
(Dokumentasi : Suciati Hanum, 2022)



Gambar 7

Lokasi: JL. Gulama Pekanbaru
(Dokumentasi : Suciati Hanum,2022)

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Bisa berbentuk tulisan, gambar ataupun karya-karya monumental dari seseorang. “Dokumen yang berbentuk gambar misalnya berupa foto, gambar hidup, sketsa, dan lain sebagainya” (Sugiyono, 2012:240). Beberapa hasil dokumentasi dalam pengambilan data adalah sebagai berikut.



Gambar 8

Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus
(Dokumentasi : Suciati Hanum,2021)



Gambar 9
 Ibu pengrajin berulang
 (Dokumentasi : Suciati Hanum,2021)



Gambar 10
 Bahan kerajinan dari bungkus susu kambing
 (Dokumentasi : Suciati Hanum,2021)



Gambar 11
 Bahan kertas, karton, tempat telur yang sudah di pilah
 (Dokumentasi : Suciati Hanum,2021)



Gambar 12
Bahan botol plastik yang sudah disusun sesuai warna
(Dokumentasi : Suciati Hanum,2021)



Gambar 13
Sampah yang baru diangkut dari nasabah
(Dokumentasi : Suciati Hanum,2021)



Gambar 14
Sampah yang belum disusun sesuai jenis
(Dokumentasi : Suciati Hanum,2021)

c. Wawancara

Selain melakukan observasi atau mengamati keadaan sekitar, juga melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait. Wawancara dilakukan dengan bertanya kepada narasumber. Wawancara dilakukan kepada pemimpin (bapak Zulkarnain) dari Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus, ibu pengrajin berulang (ibu Yeni) Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus. Ibu rumah tangga (ibu Reni) salah satu warga di jalan Handayani (22 April 2022).



Gambar 15
Wawancara dengan ibu pengrajin berulang
(Dokumentasi : Suciati Hanum,2021)



Gambar 16
Foto bersama pengelola bank sampah induk hijau lestari terus
(Dokumentasi : Suciati Hanum,2021)

Hasil dari beberapa wawancara diatas adalah :

- 1) Bapak Zulkarnain (44 tahun) pemimpin Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus, sampah di kota pekanbaru ini sangat banyak, sehingga tidak memungkinkan semua sampah diangkut oleh pihak TPA oleh karena itu peran dari bank sampah sangat penting karena bisa mengurangi sampah yang ada di TPA.
- 2) Ibu Yeni (40 tahun) pengrajin berulang, sampah yang telah diangkut dari nasabah dijadikan kerajinan dan dijual kembali ke pihak nasabah.
- 3) Ibu Reni (46 tahun) salah satu warga di jalan Handayani, sampah- sampah yang telah dipakai biasanya langsung dibakar tetapi setelah adanya sosialisasi mengenai cara pengelolaan sampah yang dengan bank sampah, semua sampah yang biasanya dibakar sekarang menjadi nilai ekonomis dengan memanfaatkan sampah yang anorganik.

d. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan target audiens yang ingin dituju. Pada umumnya media informasi bertujuan untuk memberikan perubahan agar masyarakat menjadi lebih baik dan menumbuhkan kesadaran masyarakat akan manfaat yang didapatkan dari peran bank sampah.

a) Demografis

Secara demografis target yang dituju adalah keluarga yaitu laki-laki dan perempuan. Segmennya berasal dari kalangan menengah hingga menengah ke bawah.

b) Geografis

Geografis perancangan ini ditujukan bagi seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Kota Pekanbaru.

c) Psikografis

Secara psikologi, target audiens yang dituju adalah keluarga yang kurang mengerti dalam pengelolaan sampah rumah tangga.

d) *Behaviour*

Mayoritas target audiens yang berperilaku ramah, sopan dan santun serta mencintai lingkungannya. Dapat merespon pesan yang akan disampaikan.

e. Metode Analisis

Dalam menganalisis suatu permasalahan dibutuhkan suatu rangkaian pertanyaan yang benar sehingga solusi yang dicapai akan tepat dan efisien. Untuk mendukung terciptanya perancangan media informasi tentang Bank Sampah Induk Hijau Lestari Terus di Kota Pekanbaru maka dirancang sebuah metode yang mendalam tentang apa yang menjadi kebiasaan-kebiasaan yang ada pada sasaran, dengan menggunakan Metode AIDCA (Renald Kasali, 1992: 83).

a) *Attention* (menarik perhatian)

Solusi untuk mendapatkan perhatian target audiens yaitu melalui media informasi. Dimana informasi di tampilkan dengan judul/headline tentang peran bank sampah di Kota Pekanbaru. Menonjolkan atau menebalkan huruf-huruf yang penting, menampilkan ilustrasi dari kegunaan atau manfaat menabung di bank sampah, slogan yang bersifat mengajak diharapkan dapat mengkomunikasikan pesan kepada target audiens untuk memanfaatkan sampah menjadi nilai ekonomis dengan cara menabung di bank sampah.

b) *Interest* (menarik minat)

Menarik minat audiens dengan pesan yang disajikan dalam *motion graphic* selain memiliki atensi dan dapat memikat perhatian audiens, harus juga menarik dan unik sehingga dapat membangkitkan minat audiens untuk menggunakan produk yang ditawarkan dengan keunikan isi *motion graphic*.

c) *Desire* (kebutuhan/keinginan)

Pesan yang disajikan dalam *motion graphic* selain memiliki atensi, memikat perhatian dan membangkitkan minat audiens, harus juga menampilkan potensi-potensi yang dimiliki oleh produk yang ditawarkan sehingga audiens berkeinginan untuk menggunakan produk atau penawaran yang dihadirkan.

d) *Conviction* (rasa percaya)

Penyampaian pesan harus dapat menciptakan kepercayaan masyarakat sasaran, pada tahap ini masyarakat sasaran sudah mulai goyah dan emosinya mulai tersentuh. Pada tahap ini penyampaian pesan informasi harus meyakinkan khalayak agar tidak goyah dan penyampaian pesan dapat ditunjang dengan pembuktian bahwa dengan adanya bank sampah dapat mengurangi sampah.

e) *Action* (tindakan)

Upaya terakhir yang dilakukan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap sampah adalah dengan melakukan ajakan menabung sampah di bank sampah. Maka pada dasarnya, ajakan dalam tindakan ini yaitu menginformasikan kepada khalayak tentang peran bank sampah dalam upaya pengurangan sampah yang dulunya tidak bernilai akan tetapi dengan adanya bank sampah maka sampah bisa menjadi nilai ekonomis dan menginginkan adanya perubahan perilaku dari audiens.

2. Perancangan

a. Desain

Salah satu cara dalam membuat rancangan media informasi yang menarik adalah dengan menggunakan media gambar, baik itu foto yang diterapkan menjadi sebuah poster ataupun *motion*

graphic, karena media gambar lebih banyak disukai oleh masyarakat, tentunya ini akan menjadi penarik perhatian masyarakat.

selain itu media visual dapat membuat masyarakat berimajinasi dan memahami maksud dari visual tersebut. Agar komunikasi jelas dan lancar, maka diberikan tipografi agar mudah dipahami oleh masyarakat luas. Sehingga komunikasi yang disampaikan lebih efektif dan pesan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat, tujuannya adalah agar masyarakat lebih peka terhadap informasi yang disampaikan.

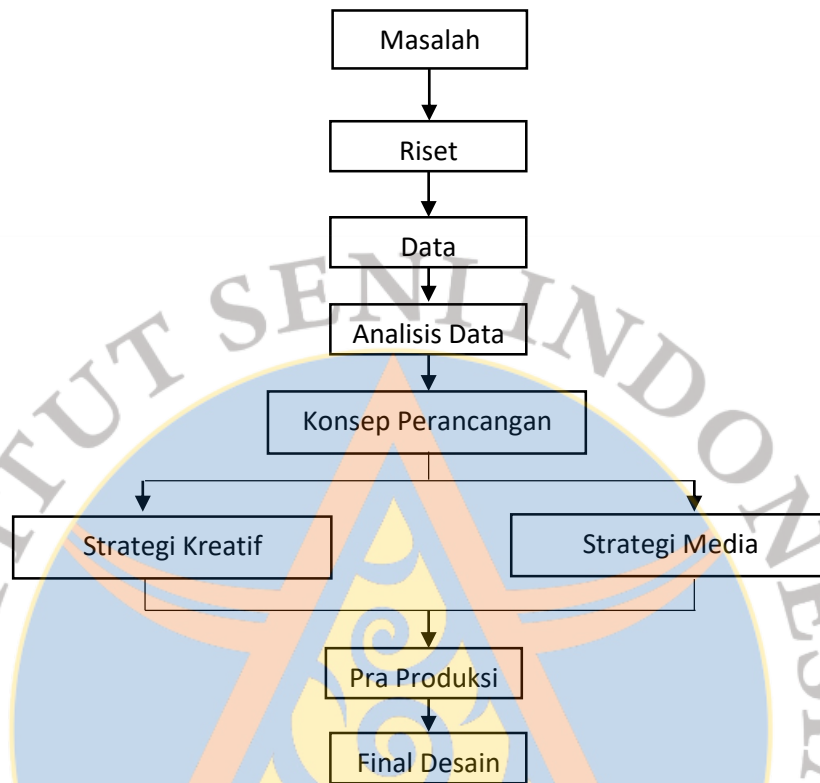
b. *Storyline* dan *Storyboard*

Storyline dan *storyboard* penting dalam suatu perancangan. Dua hal tersebut merupakan gambaran yang menjadi pemandu dalam merancang suatu karya.

Menurut (Aminudin, 2017: 39), *storyline* merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalani suatu cerita bisa berbentuk dalam rangkaian peristiwa yang berbagai macam.

Menurut (Hart, 2008 : 01), *storyboard* merupakan tahapan dalam pra-produksi paling utama yang memberikan gambaran frame by frame, shot by shot, secara berurutan sesuai dengan naskah yang telah dibuat agar memudahkan tim produksi dan pasca produksi.

c. Struktur Perancangan



Bagan 1

Struktur Perancangan

(Sumber : Suciati Hanum, 2022)

3. Perwujudan

Dalam penciptaan karya media informasi ini akan dibuat *motion graphic*, dan poster. Setiap karya akan menampilkan proses kerja dari bank sampah. Penciptaan karya *motion graphic* memperlihatkan bagaimana peran bank sampah dalam memberikan informasi pada masyarakat serta nilai tambah dari sampah rumah tangga yang dikelola dengan baik agar masyarakat memperhatikan lingkungannya. Begitu juga dengan penciptaan karya poster, ini bertujuan dapat menarik minat

masyarakat. Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan media informasi ini yaitu laptop dan mouse. Laptop digunakan untuk memakai *software* dalam proses pembuatan media informasi.

Dalam penerapannya ada beberapa media yang diperlukan untuk mendukung perancangan media informasi bank sampah induk hijau lestari terus, antara lain sebagai berikut:

a. *Motion Graphic*

Motion graphic yang akan dirancang akan dibuat simple sesuai dengan kebutuhan. *Motion graphic* dibuat dan disebarakan melalui videotron, *Youtube* atau sosial media pemerintahan terkait. *Motion graphic* tidak hanya dibuat bergerak tetapi juga akan di jadikan buku cetak dan buku digital.

b. Poster

Poster pada umumnya merupakan perpaduan antara gambar, grafis, dan tulisan sebagai media informasi cetak pada tempat umum. Poster dirancang untuk keperluan promosi untuk meraih simpati masyarakat, mencari perhatian, dan sebagainya.

c. *Merchandise*

Penggunaan desain pada *merchandise* ini menggunakan desain pada motion graphic dan ditambahkan dengan kata-kata dengan maksud sangat dalam “ Menabung sampah dapat uang”. tangline bertujuan agar dapat mempersuasi khalayak hingga dapat menyerap pesan positif dari pesan.

1) *T-Shirt*

T-shirt merupakan jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. Kaus oblong biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. Pada umumnya, kaus oblong berlengan pendek melewati bahu hingga sepanjang siku dan berleher bundar. Bahan yang umum digunakan untuk membuat kaus oblong adalah katun atau poliester atau gabungan keduanya.

2) *Stiker*

Stiker terdapat dalam berbagai bentuk dan ukuran dan juga sangat bervariasi dalam warna dan desain. Mereka sering melekat pada barang-barang seperti kotak makan siang, kertas, loker, notebook, dinding, mobil, jendela, dan sebagainya.

4) *CD Motion Graphic*

Compact disc, sering disingkat CD adalah cakram optik digital yang digunakan untuk menyimpan data. Selain itu, CD sangat ringan dan mudah dibawa serta merupakan media yang tahan lama

5) *X – Banner*

X- banner pada umumnya salah satu media informasi dan promosi seperti spanduk. Bedanya, *X– banner* ini berbentuk

vertikal dan memiliki stand berbentuk menyilang yang menyerupai huruf X.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya laporan ini dilaksanakan dalam sajian pameran sebagai bentuk publikasi kepada khalayak ramai. Dalam pameran ini akan menampilkan beberapa media antara lain seperti : *motion graphic*, poster, media perancangan, *graphic standard manual book*, *x- banner*, dan *merchandise*.

