

Kampanye Konservasi Sungai Di Kuningan Melalui Animasi Pendek

Yulyanto, Rika Nugraha, Abi M Rasul

Fakultas Ilmu Komputer, Desain Komunikasi Visual, Universitas Kuningan, Bandung, Indonesia

Email : yulyanto@uniku.ac.id, *rika.nugraha@uniku.ac.id, abiwork30@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: *rika.nugraha@uniku.ac.id

Abstrak– Peningkatan jumlah penduduk berakibat pula pada pola perubahan konsumsi masyarakat terhadap sumber air, namun sekarang ini masih banyak orang yang masih tidak sadar akan menjaga sumber airnya termasuk sungai, di Kuningan khususnya di daerah kelurahan Kuningan terdapat aliran sungai yang dulunya bersih perlahan menjadi kotor akibat sampah dan limbah, tujuan penelitian ini agar masyarakat khususnya anak-anak lebih mengetahui tentang pentingnya menjaga lingkungan khususnya sungai yang ada disekitarnya. Pada hasil penelitian ini dibuatlah film animasi pendek yang berjudul Tirta & Yahsa "sungai bukan tempat sampah" yang berisi tentang pentingnya konservasi atau melestarikan sungai, sebagai media kampanye dan edukasi kepada masyarakat khususnya anak-anak agar menumbuhkan rasa kesadaran tentang pentingnya konservasi atau melestarikan sungai. setelah dipublikasi secara luring kepada anak-anak sekolah dasar dan daring pada channel youtube mendapat respon yang sangat positif dari anak-anak dan masyarakat secara umum menyukai animasi tersebut, bahkan dari 26 anak yang di test menonton secara luring 100% semuanya menyukai animasi ini. dan 77% atau 20 orang anak terdampak langsung dengan yang dimulai dari hal kecil di sekitarnya seperti membersihkan mejanya masing-masing dan tidak membuang sampah sembarangan, sedangkan 23% atau 6 anak kurang mendapat dampak langsung karena di mejanya masih terlihat kurang bersih

Kata Kunci: Konservasi; Sungai; Animasi

Abstract– The increase in population has also resulted in changes in the pattern of people's consumption of water sources, but today there are still many people who are still not aware of maintaining their water sources including rivers, in Kuningan, especially in the Kuningan village area, there are rivers that used to be clean slowly become dirty due to garbage and waste, the purpose of this research is so that the community, especially children, know more about the importance of protecting the environment, especially the rivers around it. The results of this study made a short animated film entitled Tirta & Yahsa "the river is not a trash can" which contains the importance of conserving or preserving rivers, as a media for campaigns and education for the community, especially children to raise awareness about the importance of conserving or preserving rivers. After it was published offline to elementary school children and online on the YouTube channel, it got a very positive response from children and the public in general liked the animation, even from the 26 children who were tested watching it offline 100% all of them liked this animation. and 77% or 20 children were directly affected by starting from small things around them such as cleaning their respective desks and not littering, while 23% or 6 children did not get a direct impact because their desks still looked unclear

Keywords: Conservation; River; Animation

1. PENDAHULUAN

Peningkatan jumlah penduduk dan perkembangan suatu kota berakibat pula pada pola perubahan konsumsi masyarakat yang cukup tinggi dari tahun ke tahun, dengan luas lahan yang tetap akan mengakibatkan tekanan terhadap lingkungan semakin berat. Aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang berasal dari pertanian, industri dan kegiatan rumah tangga akan menghasilkan limbah yang memberi sumbangan pada penurunan kualitas air sungai (Mahyudin et al., 2015).

Kesadaran bahwa air merupakan sumberdaya milik bersama yang pemanfaatannya juga adalah untuk kepentingan bersama yang perlu ditumbuhkan di tengah-tengah masyarakat. Dengan kata lain, monopoli terhadap air dan sumber air tidak dibenarkan dan bertentangan dengan amanah yang telah diberikan oleh Tuhan kepada manusia untuk menjaga keberlangsungan fungsi dan nilai air. (Wijaya, E. T., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. 2013)

Namun sekarang ini masih banyak orang yang tidak sadar akan menjaga sumber airnya termasuk sungai, sungai yang tercemar karena limbah akan merusak kualitas air sungai, dan akan berakibat buruk bagi ekosistem lingkungan tersebut. Kualitas air sungai yang menurun karena limbah dapat menyebabkan berkurangnya air yang bersih, yang di mana hal itu juga akan berdampak terhadap kehidupan semua makhluk hidup termasuk kita. Telah diketahui bahwa konservasi alam berupa penghematan sumber daya air dan energi sangat penting untuk dicanangkan. Oleh karena itu, anak-anak perlu diberi pembelajaran tentang konservasi alam khususnya sungai yang nantinya akan berguna untuk masa depan mereka sendiri.

Di Kuningan khususnya di daerah kelurahan Kuningan terdapat aliran sungai yang awalnya bersih perlahan menjadi kotor akibat menumpuknya sampah, berdasarkan hal ini penulis terpacu untuk melakukan upaya memberikan media kampanye tentang menjaga alam khususnya lingkungan.

Salah satu upaya untuk mengkampanyekan konservasi sungai yaitu melalui media film pendek animasi, karena dengan audio visual khususnya film animasi supaya lebih menarik perhatian penonton khususnya anak-anak, disebabkan pada saat ini dalam kehidupan kita tak lepas dengan layanan internet, sehingga penulis menjadikan media animasi sebagai media kampanyenya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Kosnep Perancangan

1. Konsep Media

- Tujuan Media, Tujuan Dari media ini adalah kampanye dan edukasi kepada audience atau target sasaran yang menjelaskan tentang pentingnya menjaga lingkungan khususnya sungai Citamba Kuningan sehingga sungai tetap lestari dan bersih.
- Strategi Media, didalam Strategi media terdapat khalayak sasaran atau target audience, karena penulis menggunakan khalayak sasaran sebagai acuan untuk membuat sebuah visual yang akan dibuat. Pemilihan media yang akan dipilih dan panduan media yang akan dibuat.

2. Khalayak Sasaran

- Demografis

Tabel 1 Target Demografis

Target Demografis	
Usia	5-12 tahun (Anak-anak)
Jenis Kelamin	Laki-laki dan Perempuan
Pendidikan	Siswa
Kelas Sosial	semua kalangan

- Geografis

Target utama dari animasi ini adalah anak-anak sebagai media edukasi yang bermukim di kabupaten Kuningan. Target umum dari animasi ini adalah masyarakat Indonesia. Dikarenakan pada animasi ini akan di publish di media sosial supaya masyarakat tahu tentang konservasi sungai.

3. Pemilihan Media

Berdasarkan itu penulis memilih media utama berupa media animasi pendek karena target tujuan utamanya adalah anak-anak dan juga sebagian besar anak-anak menyukai animasi baik dalam televisi maupun di media sosial seperti youtube dan Instagram. dan media pendukungnya untuk mendukung media utama berupa kaos, buku ilustrasi, stiker dan poster, dan banner. Dan media publikasinya *Youtube* dan *Instagram*.

4. Panduan Media

- Media Utama

Media utama yang akan dibuat untuk kampanye konservasi sungai adalah media digital yaitu animasi pendek berdurasi sekitar 2-5 menit dengan melihat dari target sasarannya, menggunakan percampuran jenis animasi 3D dan 2D, tetapi yang lebih dominan pada 3D sedangkan 2D untuk tambahan saja.

- Media Pendukung

Media pendukung yang di pilih sebagai media tambahan yaitu media cetak seperti buku ilustrasi, puzzle, kaos, dan sticker untuk membantu mempromosikan kampanye tersebut.

5. Konsep Kreatif

- Tujuan Kreatif, dampak yang diharapkan setelah target sasaran melihat kampanye ini yaitu untuk khalayak umum supaya lebih sadar lagi tentang pentingnya menjaga lingkungan khususnya alam, dan bagi target khusus anak-anak yaitu sebagai media edukasi yang ditanamkan sejak dini tentang menjaga sungai tersebut.

- Strategi Kreatif

- Isi Pesan (*why to say*)

Isi pesan dalam kampanye ini adalah ajakan tentang bagaimana kita melestarikan lingkungan khususnya sungai sehingga sehingga target sasaran sadar akan pentingnya hal itu. dan dengan slogan “sungai bukan tempat sampah” bisa menambah kesadaran kepada target khalayak.

- Bentuk Pesan (*how to say*)

Bentuk Pesannya yaitu percakapan yang dilakukan oleh salah satu karakter yang terdapat di dalam animasi pendek yang akan dibuat, dengan menyisipkan di dalam animasi tersebut.

6. Program Kreatif

- Strategi Penyajian

Strategi Penyajiannya dengan menayangkan animasi pendek tentang kampanye yang didalamnya menitikberatkan tentang ajakan dan edukasi melestarikan sungai yang akan dipublikasikan di youtube sebagai media utama publikasinya.

- Pengarahan Pesan Visual

Berdasarkan hasil kuesioner kepada target sasaran media animasi pendek ini akan menggunakan gaya 3D animasi dengan visual karakter anak-anak. Berikut ini merupakan jenis animasi yang populer di anak-anak. Jenis animasi dari beberapa animasi 3D populer ini memiliki beberapa perbedaan seperti gaya karekturnya. tetapi memiliki persamaan seperti menggunakan 3D animasi dan ceritanya menyangkut tentang bermain dan belajar yang cocok untuk anak-anak. dan ditambah gaya huruf dan tone warna yang sesuai dengan karakter anak-anak.

c. Penulisan Naskah

Pada Naskah animasi ini akan berjudul Tirta & Yahsa “Sungai Bukan Tempat Sampah.

Susunan Naskah Animasi Pendek	
Judul	Tirta & Yahsa “ Sungai Bukan Tempat Samapah”
Body Copy	Menceritakan tentang kaka beradik tirta dan yahsa yang sedang bermain memancing di sungai namun dia heran kenapa ikannya tidak ada dan sungainya kotor lalu datanglah penunggu sungai tersebut dan memaparkan apa yang sebenarnya terjadi di sungai itu.
Slogan	Sungai bukan tempat sampah
closing	Di akhir tirta mengajak yahsa untuk menjaga sungai supaya sungainya bersih dan mereka bisa memancing lalu mendapatkan ikan dan bergembira.

Gambar 1 Tabel teknis media utama

d. Pengarahan Teknis

Pada pengarahan teknis ini berisi tentang deskripsi teknis meadianya, berikut ini adalah medianya:

ANIMASI PENDEK	
Durasi	Sekitar 2-5 Menit
Format dan Ukuran	Mp4, Full HD 1920 x 1080
Teknik Visual	Menggunakan Animasi 3D dan 2D
Biaya Produksi	Perkiraan sekitar Rp. 2.500,000

Gambar 2 Tabel teknis media utama

Dari hasil analisa media pada Tabel 3 berikut dapat disimpulkan bahwa teknis media yang akan dibuat ialah animasi pendek berdurasi 2-5 menit dengan format mp4 karena format video ini bisa disetel di banyak aplikasi pemutar video. Kualitasnya video yang dihasilkan juga cukup bagus, dengan ukuran file relatif kecil. Bahkan toko musik terkenal menggunakannya sebagai standar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Visualisasi

1. Data Visual

Data visual sebagai referensi perancangan diambil dari beberapa film animasi populer berdasarkan data yang sering ditonton oleh anak-anak, Data referensi ini digunakan sebagai panduan dalam membuat desain bagi perancangan.



Gambar 3 Animasi Populer 1



Gambar 4 Animasi Populer 1

2. Penjaringan Ide Visual

Proses penjaringan ide untuk perancangan animasi didapatkan dari referensi beberapa animasi. Dalam referensi ini penulis melihat dari gerakan animasinya dan pengkarakterannya dan juga penulisan pada judul animasinya sehingga menjadi acuan dalam gaya animasi yang akan penulis buat.

3. Pengembangan Bentuk Visual

Dalam perencanaan membutuhkan beberapa proses yang memudahkan untuk melakukan langkah-langkah yang ingin Anda lakukan. Proses ini diperlukan agar langkah-langkah tersebut tidak ada yang tertinggal. Ini membuat prosesnya lebih teratur. Berikut ini adalah kerangka berpikir yang diperlukan untuk membuat animasi pendek.

ANIMATON PRODUCTION PROCESS

PROSES PRODUKSI ANIMASI

PRE PRODUCTION

Idea / ide
Story / cerita
Design / konsep desain

PRODUCTION

Modeling
Texturing / Material
Character rigging
Animation
Lighting
Render Animation

POST PRODUCTION

vfxcompositing / mixing
Final edit
Rendering

Gambar 5 Konsep Perancangan

a. Pra Produksi / *Pre Production*

- Tema atau Ide Cerita
Awal cerita animasi ini menceritakan tentang dua pasang saudara kakak beradik yang sedang memancing di sungai, namun mereka kebingungan karena tidak ada ikan yang memakan umpan mereka. Kemudian munculah mahluk penunggu sungai yang memberi tahu bahwa sungainya sudah rusak dan tercemar, kemudian mereka bertanya tentang penyebab dan solusinya.
- Skrip dan Storyboard
Perancangan sebuah skrip dan storyboard diperlukan untuk mengetahui shot dan scene dalam animasi tersebut. Adanya perancangan skrip ini dapat sangat membantu dalam proses pembuatan animasinya. Selain skrip pembuatan storyboard dan juga dapat mempermudah dalam melakukan layout animasi, seperti penempatan shot, penempatan scene, dan lainnya.
- Desain Karakter

1. Tirta



Gambar 6 Karakter Tirta

2. Yahsa



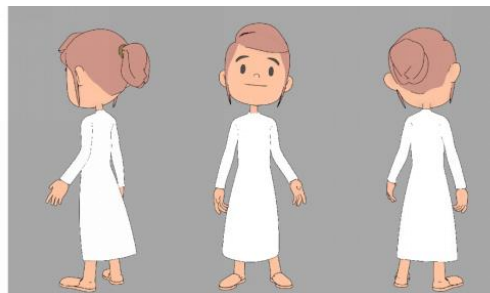
Gambar 7 Karakter Yahsa

3. Cayi



Gambar 8 Karakter Cayi

4. Warga

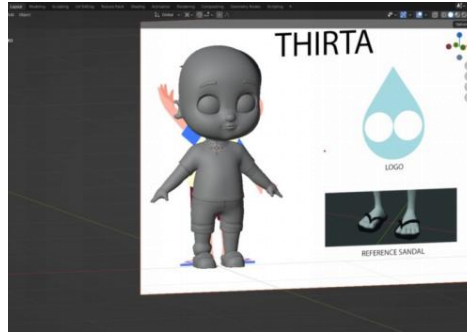


Gambar 9 Warga

b. Produksi / *Production*

- Pembuatan 3D Asset/ *Modeling*

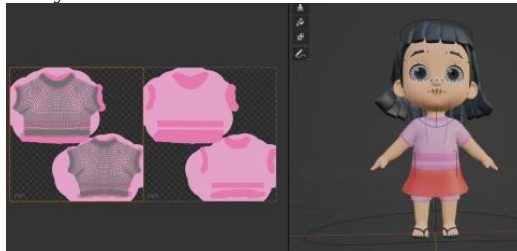
Pada proses ini karakter dan *environment* terbentuk. Ini dibuat dalam format tiga dimensi dari desain karakter yang dibuat.



Gambar 10 Modeling

- **Pemberian Tekstur/ Texturing**

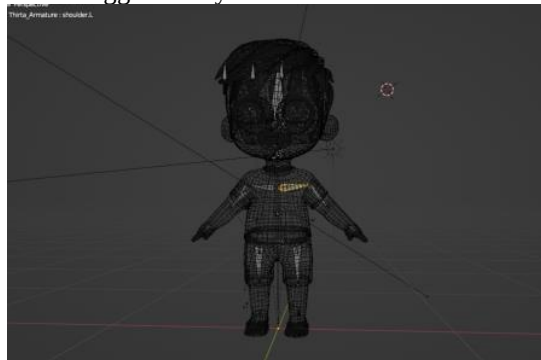
Setelah tahap pembuatan model atau *modeling* kemudian model karakter yang telah dibuat diberi tekstur dan warna supaya kesannya terlihat nyata.



Gambar 11 Texturing

- **Rigging**

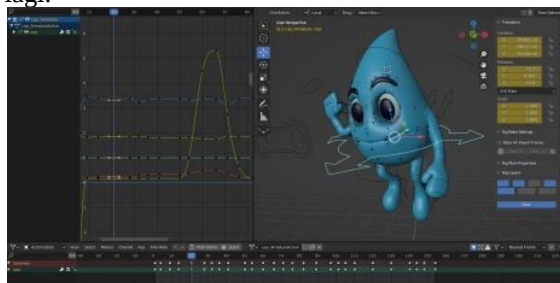
pada proses *rigging* ini menggunakan *bone* atau tulang pada *software* blender yang di masukan kedalam 3D model supaya bisa mempermudah untuk menggerakannya.



Gambar 12 Rigging

- **Animation**

proses animating dimana karakter akan digerakkan sesuai dengan skenario dan *storyboard*. dengan teknik animasi *pose to pose* atau dari pose ke pose dan menyamakan dengan *timing* suara yang ada sebelumnya sehingga membuatnya lebih dimais lagi.



Gambar 13 Animation

- **Lighting**

sebelum memasuki proses rendering perlu menata cahaya atau biasa disebut lighting setup,



Gambar 14 Lighting

- *Rendering animation*

Proses Rendering untuk menghasilkan gambar *sequence* atau video dari *shot-shot* yang sudah dikerjakan dalam *software* 3D tersebut.



Gambar 15 Rendering

c. Pasca Produksi / Post Production

- *mixing/ compositing*

Pada proses ini hasil render dari *software* 3D yang berformat png per *sequence* nya dikumpulkan dalam berbagai *layer* untuk selanjutnya diberi efek visual.



Gambar 16 Compositing

- *Final Edit*

Merupakan proses akhir untuk mencocokkan lagi *timing* nya sama alur ceritanya dalam animasi yang di buat dan memotong *shot shot* yang tidak diperlukan.



Gambar 17 Final Edit

d. Hasil Animasi

Setelah melalui proses final editing. Berikut adalah beberapa hasil dari visual animasi yang telah dibuat penulis.



Gambar 18 Hasil Animasi 1



Gambar 19 Hasil Animasi 2



Gambar 20 Hasil Animasi 5



Gambar 21 Hasil Animasi 6



Gambar 22 Hasil Animasi 7

4. KESIMPULAN

Media kampanye yang efektif untuk memberikan edukasi kepada anak-anak adalah berupa animasi pendek. animasi pendek merupakan salah satu media kampanye yang diminati banyak orang karena menggunakan audio visual, dengan audio visual dan cerita yang bagus sehingga dapat menarik perhatian dari target audiensnya. Walaupun banyak

kelebihan dari media ini, akan tetapi media ini merupakan media yang tidak murah dan pembuatannya cukup lama. dan media pendukung yang digunakan dalam kampanye ini yaitu melalui, buku ilustrasi, poster, puzzle, stiker, kaos, dan banner. Bagian sungai Citamba Kuningan yang terdapat pencemaran yaitu bagian badan sungai yang di dialiri dari daerah kelurahan purwawinangun sampai kelurahan awirarangan, karena sungai itu melewati pemukiman warga, dan pasar baru Kuningan yang memungkinkan terjadinya pencemaran

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini

REFERENCES

1. Adityawan, O. (2015). Visualisasi Kampanye Kesehatan Remaja Dalam Media Cetak. *Jurnal Sketsa*, 2(1).
2. Agroforestry, I. Adhisakti, L.(1990). Makna Dan Fungsi Tanaman dalam Arsitektur Lanskap Tradisional Jawa Studi Kasus Yogyakarta. Yogyakarta: Fakultas Teknik UGM. Policy, 107, 114.
3. Alya, R. T., & Santoso, F. (2019). Kajian Demam Panggung sebagai Pendukung Perancangan Visual Film Animasi Pendek tentang Rasa Takut Tampil di Depan Umum. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(01), 39-48.
4. Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
5. Amri, H. A. (2012). Pengendalian Pencemaran dalam Upaya Konservasi Daerah Aliran Sungai (Das) Siak. *Jurnal Sains MIPA Universitas Lampung*, 13(12).
6. Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul "Kancil dan Siput". *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(4), 10.
7. Junaidi, F. F. (2014). Analisis distribusi kecepatan aliran sungai musi (ruas jembatan ampera sampai dengan pulau kemaro) (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
8. Mahyudin, Soemarno dan Tri Budi Prayogo. (2015). Analisis Kualitas Air Dan Strategi Pengendalian Pencemaran Air Sungai Metro di Kota Kepanjen Kabupaten Malang. J – Pal. Vol. 6. No.2. Hal. 2087-3522.
9. Muchlish, M., Faisyal, I. A., & Sunarsih, S. (2021). PENGARUH PERTAMBANGAN PASIR TERHADAP EROSI DAN SEDIMENTASI SUNGAI (STUDI KASUS DI DESA TANJUNG ALAM KECAMATAN SEI DADAP KABUPATEN ASAHAN). *Eksergi*, 18(2), 65-70.
10. Munir. 2015. "Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan." 9–70.
11. Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 107-200.
12. Russo, M. E. (2021) Teaching the Animation Pipeline Through the Lens of Independent Animation.
13. Setyowati, D. L., Hardati, P., & Aarsal, T. (2018). Konservasi Sungai Berbasis Masyarakat Desa Lereng DAS Garang Hulu. *Prosiding Seminar Nasional Geografi UMS IX 2018*.
14. Wijaya, E. T., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Komik Digital Berjudul "Mimpi Cho" Dengan Tema Konservasi Alam. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
15. Banfroft, Tom. (2006). *Creating Character With Personality*. New York: Waston-Guptill Publications.
16. Kerpen, Dave. (2011). *Likeable Social Media*. USA: The McGraw Hill companies.
17. Handler Miller, Carolyn. (Eds) (2004). *Digital Storytelling*. Oxford: Elsevier.
18. Lenburg, Jeff. (Eds). (2009). *The Encyclopedia Of Animated Cartoons*. New York: Infobase Publishing.
19. William, Richard. (2001). *The Animator Survival Kits*. London: Faber and Faber.
20. Winarti, (2008). *Mengenal Bentuk – Bentuk Konservasi Alam*. Klaten: Cempaka Putih.
21. Pustaka Laman
22. Pengertian Kampanye (2022, februari 26). Diakses pada maret 21, 2022 dari artikel ilmiah: <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-kampanye/>