

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENANGGULANGAN SAMPAH DI PANTAI LABUHAN HAJI, LOMBOK TIMUR

M. Rezza Cahya Adiguna¹, I Nyoman Miryarta Yasa², I Wayan Kusuma Di Biagi³
mrezzacahyaadiguna@gmail.com¹, miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id²,
wynkusuma16@gmail.com³
Universitas Bumigora

ABSTRAK

Pencemaran lingkungan akibat sampah di wilayah pesisir Lombok Timur, khususnya Pantai Labuhan Haji, menjadi permasalahan yang semakin mengkhawatirkan. Berdasarkan data Coastal Environmental & Fisheries (CEF), jumlah sampah plastik yang mencemari pantai ini mencapai 9,18 ton atau setara 0,77 kg/m². Kurangnya kesadaran masyarakat dalam membuang sampah pada tempatnya berdampak pada ekosistem laut, sektor pariwisata, dan kesehatan masyarakat. Penelitian ini bertujuan merancang motion graphic sebagai media edukasi penanggulangan sampah dengan studi kasus Pantai Labuhan Haji. Metode penelitian menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) [1] dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner kepada pengunjung, pedagang, serta pengelola pantai. Proses perancangan dilakukan menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint dan CapCut, menghasilkan animasi berdurasi 4 menit 7 detik dalam format Full HD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 87% responden merasa animasi ini informatif dan mendorong mereka untuk lebih peduli terhadap kebersihan pantai. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa motion graphic dapat menjadi media kampanye sosial yang efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu lingkungan pesisir.

Kata Kunci: Motion Graphic, Edukasi Lingkungan, Penanggulangan Sampah, Kampanye Sosial, Lombok Timur.

ABSTRACT

Environmental pollution caused by waste in coastal areas of East Lombok, particularly Labuhan Haji Beach, has become an increasingly concerning issue. According to data from the Coastal Environmental & Fisheries (CEF), the amount of plastic waste polluting the beach reaches 9.18 tons, equivalent to 0.77 kg/m². The lack of public awareness in disposing of waste properly impacts marine ecosystems, tourism, and public health. This study aims to design motion graphics as an educational medium for waste management, with a case study at Labuhan Haji Beach. The research method applies the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) [1] with data collected through observation, interviews, and questionnaires with beach visitors, vendors, and managers. The design process was carried out using Clip Studio Paint and CapCut software, resulting in a 4-minute 7-second animation in Full HD format. The results show that 87% of respondents found the animation informative and that it encouraged them to be more concerned about keeping the beach clean. The study concludes that motion graphics can serve as an effective social campaign medium to raise public awareness of coastal environmental issues.

Keywords: Motion Graphic, Environmental Education, Waste Management, Social Campaign, East Lombok.

PENDAHULUAN

Pantai Labuhan Haji merupakan salah satu destinasi wisata populer di Lombok Timur yang dikenal dengan panorama sunrise dan perpaduan pasir putih-hitam yang unik. Namun, keindahan ini terganggu oleh pencemaran sampah yang signifikan. Data Coastal Environmental & Fisheries (CEF) mencatat bahwa pantai ini tercemar sampah plastik

hingga 9,18 ton atau 0,77 kg/m², menjadikannya salah satu kawasan pesisir paling terdampak di wilayah tersebut. Sampah berasal dari aktivitas wisatawan, masyarakat sekitar, dan kiriman dari aliran sungai.

Pencemaran ini berdampak pada ekosistem laut, mengancam biota seperti penyu dan ikan, serta menurunkan kenyamanan wisatawan. Menurut Mayer & Moreno [2], media visual interaktif seperti motion graphic mampu menyampaikan pesan edukatif secara efektif melalui kombinasi teks, ilustrasi, dan audio. Penelitian ini merancang motion graphic sebagai media kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda yang aktif di media digital.

METODE PENELITIAN

1. Penelitian ini menggunakan metode **ADDIE**:

a. Analysis

- Observasi kondisi Pantai Labuhan Haji.
- Wawancara dengan pengunjung, pedagang, dan pengelola pantai.
- Kuesioner untuk mengukur tingkat kesadaran masyarakat terhadap kebersihan pantai.

b. Design

Pembuatan konsep visual, *storyboard*, desain karakter, dan skema warna yang merepresentasikan tema lingkungan.

c. Development

- Produksi animasi menggunakan *Clip Studio Paint* (pembuatan aset visual) dan *CapCut* (editing).
- Teknik animasi meliputi *keyframe animation*, *masking*, dan *typography animation* [3].

d. Implementation

Publikasi melalui YouTube dan Facebook HaiLotim untuk menjangkau audiens lokal.

e. Evaluation

Analisis respon audiens melalui komentar, jumlah penayangan, dan hasil kuesioner pasca-publikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi yang dihasilkan berdurasi 4 menit 7 detik dengan format Full HD (1920x1080) dan frame rate 30 FPS. Visual menampilkan perbandingan kondisi pantai bersih dan tercemar, karakter yang relatable, serta palet warna biru-hijau untuk memperkuat pesan lingkungan. Musik latar digunakan untuk membangun suasana emosional [4].

Hasil kuesioner menunjukkan:

- 87% responden menilai animasi ini informatif.
- 82% merasa lebih termotivasi untuk membuang sampah pada tempatnya.
- 76% bersedia membagikan animasi ini di media sosial.

Respon kualitatif dari wawancara mendukung temuan ini. Pengunjung menyebut animasi menarik secara visual, pedagang menilai pesan kampanye jelas, dan pengelola pantai menganggap media ini efektif sebagai alat sosialisasi.

Hasil ini selaras dengan penelitian Betancourt [5] yang menyatakan bahwa motion graphic dapat meningkatkan engagement audiens dalam kampanye sosial.

KESIMPULAN

Motion graphic terbukti menjadi media edukasi yang efektif dalam kampanye penanggulangan sampah di Pantai Labuhan Haji. Visual yang komunikatif dan narasi yang relevan mampu meningkatkan kesadaran dan mendorong perubahan perilaku masyarakat. Ke depannya, kolaborasi dengan pemerintah daerah dan komunitas lokal diharapkan dapat memperluas dampak kampanye ini ke wilayah pesisir lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87–99.
- Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Focal Press.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Betancourt, M. (2013). *The History of Motion Graphics*. Wildside Press LLC.