



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi memiliki sisi gelap, salah satunya adalah limbah elektronik yang dihasilkan. Teknologi terus menghadirkan barang dengan berbagai inovasi yang membuat orang ingin membeli yang terbaru. Tidak hanya itu, saat ini barang dengan teknologi canggih pun mudah didapat dengan harga yang terjangkau. *Handphone* misalnya, harga *handphone* saat ini mudah dijangkau, tak heran banyak orang yang memilikinya. Orang-orang membeli peralatan elektronik terbaru, sedangkan barang elektronik yang sudah lama, menumpuk dan tidak terpakai atau dibuang begitu saja yang menimbulkan limbah elektronik atau yang dikenal dengan *e-waste (electronic waste)*.

Menurut data yang berjudul *The Global E-Waste Monitor 2017* yang dirilis oleh *United Nations University, International Telecommunication Union (ITU)*, dan *International Solid Waste Association (ISWA)*, secara global, jumlah *e-waste* di dunia mencapai 44,7 juta ton di tahun 2016 yang setara dengan 4500 Eiffel Tower. Dari banyaknya sampah *e-waste* tersebut, hanya 20% saja yang terdata telah melalui proses daur ulang yang aman dan benar. Sedangkan 80% sampah tidak terdata, yang memiliki kemungkinan dibuang di TPA, dijual, atau melalui proses daur ulang pada sektor informal yang belum terjamin keamanannya.

Melihat banyaknya jumlah *e-waste*, penting untuk mengedukasi masyarakat mengenai bahaya *e-waste* sehingga diharapkan mampu membangun kesadaran dan kepedulian terhadap isu ini. *Motion graphic* adalah salah satu bentuk penyampaian informasi yang efektif, dimana *motion graphic* menyediakan audio dan visual yang mendukung proses penyampaian informasi. Maka dari itu, topik *e-waste* disampaikan melalui *motion graphic* yang berjudul “Ke Mana Perginya Limbah Elektronik Kita?”. Melalui *motion graphic*, penonton lebih cepat menyerap dan memahami materi yang diberikan, seperti materi yang kompleks dapat divisualisasikan secara simpel agar mudah dipahami. Tidak hanya itu, visual yang indah mampu menarik perhatian penonton dan membangun emosi sehingga pesan mampu terkomunikasikan lebih efektif. John Medina (2008) dalam bukunya yang berjudul *Brain Rules* mengatakan bahwa orang lebih mudah belajar dan mengingat melalui gambar, daripada melalui tulisan maupun ucapan.

Salah satu gaya visual yang populer dipakai adalah *flat design 2.0*. *Flat design 2.0* mempertahankan kesan minimalis dan memperbolehkan adanya efek bayangan, gradien, atau efek dan elemen lainnya yang dapat memberikan kesan adanya kedalaman (*depth*). Berbeda dengan *flat design 1.0* yang menghilangkan efek dan elemen tersebut (Carrie Cousins, 2014). *Flat design 2.0* memiliki ciri khas sederhana, namun dengan adanya efek atau elemen tambahan, membuatnya menjadi mudah dipahami. Maka dari itu, *motion graphic* “Ke Mana Perginya Limbah Elektronik Kita?” menggunakan gaya *flat design 2.0* dalam perancangan asetnya.

Dalam skripsi yang berjudul “Perancangan Aset Visual pada *Motion Graphic* ‘Ke Mana Perginya Limbah Elektronik Kita?’” pembahasan difokuskan kepada perancangan aset yang menggunakan gaya *flat design 2.0* pada *shot* yang menunjukkan keadaan limbah elektronik di tempat pembuangan. Dengan perancangan aset yang sesuai, diharapkan pesan dan makna yang dibuat dapat mengedukasi dan berkesan bagi penonton.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang aset visual pada *motion graphic* “Ke Mana Perginya Limbah Elektronik Kita?”

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam perancangan aset, masalah akan difokuskan pada:

1. Perancangan difokuskan pada elemen-elemen desain berupa *shape, form*, dan warna, dengan menggunakan gaya *flat design 2.0*.
2. Perancangan difokuskan pada seluruh aset pada *scene 3 shot 4* yang menunjukkan kondisi keadaan limbah elektronik di tempat pembuangan.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Merancang aset visual untuk diaplikasikan pada *motion graphic* “Ke Mana Perginya Limbah Elektronik Kita?”

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dalam skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu manfaat bagi penulis, orang lain, dan universitas:

1. Sebagai wawasan bagi penulis untuk mengaplikasikan gaya visual pada karya *motion graphic* yang dibuat.
2. Menjadi referensi bagi orang lain yang ingin mengetahui bagaimana proses dalam perancangan aset.
3. Menjadi manfaat bagi mahasiswa lain yang memiliki penelitian sejenis di Universitas Multimedia Nusantara.