VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain

ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

Perancangan Animasi 2d Sebagai Media Edukasi Aksi Bersih Di Sungai Ciliwung

Celine Hermawan

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pradita, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1 Tower 1, Curug Sangereng, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

Received: tanggal *Revised:* tanggal *Accepted: tanggal*

Abstract : *Ciliwung is one of Jakarta's main rivers, heavily polluted due to improper waste disposal. This pollution damages the ecosystem, increases flood risk, and lowers the quality of life for nearby residents. The lack of public awareness and responsibility presents an urgent challenge. This study aims to design an educational 2D animation for children aged 8–12 to raise awareness about river cleanliness. A qualitative approach was used, involving interviews with World Cleanup Day Indonesia and local residents, along with a literature review on pollution and cleanup efforts. The findings are developed into an animation featuring emotional storytelling, engaging visuals, and clear messaging to encourage children to stop littering and join river conservation efforts. The animation is expected to serve as impactful educational medium that fosters environmental awareness.*
Keywords: *2d animation, environmental education, ciliwung river, clean up action.*

Abstrak : Ciliwung merupakan aliran utama di Jakarta yang tercemar akibat pembuangan limbah sembarangan. Pencemaran ini merusak ekosistem, memicu banjir, dan menurunkan kualitas hidup warga sekitar. Kurangnya kesadaran dan tanggung jawab masyarakat yang menetap di sekitar Sungai Ciliwung menjadi isu mendesak. Penelitian ini bertujuan merancang animasi 2D edukatif untuk anak usia 8–12 tahun guna meningkatkan kesadaran pentingnya menjaga kebersihan sungai. Pendekatan kualitatif digunakan melalui wawancara dengan World Cleanup Day Indonesia dan warga sekitar Ciliwung, serta kajian literatur tentang pencemaran dan upaya pembersihan. Hasilnya akan dikembangkan menjadi animasi dengan narasi emosional, visual menarik, dan pesan yang mudah dipahami, untuk mendorong anak-anak berhenti membuang sampah ke sungai dan aktif ikut menjaga kebersihan sungai. Diharapkan animasi ini menjadi media edukatif yang berdampak bagi lingkungan dan masyarakat.
Kata kunci: animasi 2d, pendidikan lingkungan, sungai ciliwung, aksi bersih.

PENDAHULUAN

Sungai Ciliwung merupakan salah satu jalur air utama yang melintasi wilayah Jakarta dan sekitarnya. Menurut Farid et al. (2022), sungai ini memiliki panjang sekitar 117 km dengan luas daerah tangkapan air mencapai 347 km², mengalir dari Bogor melalui Depok hingga Jakarta sebagai bagian dari sistem kanal banjir barat. Sebagai sungai yang melintasi tiga kota besar, Sungai Ciliwung

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

memiliki peran strategis, baik sebagai sumber air bagi masyarakat maupun sebagai jalur drainase alami. Namun, dalam beberapa dekade terakhir, pencemaran akibat pembuangan limbah rumah tangga dan industri yang tidak terkelola dengan baik telah menyebabkan penurunan kualitas air sungai secara signifikan.

Penelitian (Tyassari et al., 2024) melaporkan bahwa tingkat pencemaran di Sungai Ciliwung berada pada kategori ringan hingga sedang, dengan limbah rumah tangga dan industri makanan sebagai kontributor utama. Kondisi ini tidak hanya mengancam keseimbangan ekosistem sungai, tetapi juga meningkatkan risiko banjir serta menurunkan kualitas hidup masyarakat yang tinggal di sekitarnya. (Fathurrahman & Darmadi, 2022) menemukan bahwa bagian hilir Sungai Ciliwung belum memiliki kapasitas yang memadai untuk menampung debit banjir. Akumulasi sampah memperburuk kondisi tersebut karena menghambat aliran air dan meningkatkan potensi terjadinya banjir.

Selain berdampak pada lingkungan fisik, pencemaran Sungai Ciliwung juga menimbulkan risiko serius terhadap kesehatan masyarakat. Air banjir yang membawa limbah dapat menjadi media penyebaran mikroorganisme berbahaya. Di wilayah hulu maupun hilir sungai, telah terdeteksi keberadaan Cryptosporidium spp. dalam fase infektif, khususnya Cryptosporidium oocysts, dengan konsentrasi yang lebih tinggi di bagian hilir (Mahardianti et al., 2020). Kondisi ini menjadikan Sungai Ciliwung sebagai sumber potensial penyebaran penyakit kriptosporidiosis, yang dapat ditularkan melalui kontak antarmanusia, dari hewan ke manusia, serta melalui media air.

Meskipun kriptosporidiosis sering kali tidak bergejala pada orang dewasa, penyakit ini menjadi berbahaya ketika air yang terkontaminasi digunakan secara luas tanpa pengolahan yang memadai. Kontaminasi air juga dapat menurunkan jumlah probiotik dalam saluran pencernaan, sehingga memicu peradangan dan gangguan penyerapan zat gizi (Utami et al., 2024). Oleh karena itu, penyakit yang ditularkan melalui air tidak hanya mengancam kesehatan individu, tetapi juga meningkatkan kerentanan komunitas yang bergantung pada sungai untuk kebutuhan sehari-hari.

Dampak pencemaran tidak hanya dirasakan oleh manusia, tetapi juga mengganggu keseimbangan ekosistem sungai secara keseluruhan. Keberadaan mikroorganisme dan zat pencemar menyebabkan penurunan keanekaragaman hayati serta melemahkan sumber daya alam. (Mujadid et al., 2025) mencatat bahwa populasi ikan di Sungai Ciliwung mengalami penurunan secara bertahap. Kondisi ini mengancam keberlanjutan ekologi sekaligus membatasi peluang

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

ekonomi masyarakat bantaran sungai yang bergantung pada aktivitas perikanan dan sumber daya sungai lainnya.

Salah satu faktor utama yang memperparah permasalahan ini adalah rendahnya tingkat kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga kebersihan sungai. (Agatha et al., 2025)mengamati bahwa masih banyak warga yang membuang sampah secara sembarangan dan mengabaikan dampak jangka panjang terhadap lingkungan. Sejalan dengan itu, (Firdhana & Sa'id, 2021)menunjukkan bahwa masyarakat yang tinggal di bantaran sungai sering kali belum memiliki kesadaran moral yang kuat terhadap tanggung jawab lingkungan. Berbagai kampanye dan peringatan konvensional telah dilakukan, namun efektivitasnya masih terbatas, terutama dalam menjangkau generasi muda.

Di era digital saat ini, animasi 2D muncul sebagai media edukasi yang berpotensi efektif. Berbeda dengan metode konvensional, animasi mampu menggabungkan elemen visual dan naratif yang menarik perhatian serta memperkuat pemahaman audiens. (Lehane et al., 2024) menekankan bahwa animasi dapat menyederhanakan konsep yang kompleks dan meningkatkan daya tarik visual. Hal ini diperkuat oleh (Cai, 2024) yang menyatakan bahwa animasi mampu menstimulasi indra penglihatan dan pendengaran secara simultan melalui karakter, musik, dan efek suara sehingga memunculkan keterlibatan emosional audiens.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan animasi 2D sebagai media edukasi untuk anak-anak usia 8–12 tahun mengenai pentingnya menjaga kebersihan Sungai Ciliwung. (Amiruddin et al., 2022)menemukan bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa sekolah dasar dibandingkan metode pengajaran langsung. Selain itu, dengan mempertimbangkan keterbatasan sosial ekonomi masyarakat bantaran sungai, animasi menjadi media pembelajaran yang relatif mudah diakses. (Wulansari et al., 2020)juga menegaskan bahwa tingkat pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku peduli lingkungan, termasuk dalam pengelolaan sampah.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan animasi 2D sebagai sarana edukasi dalam upaya mengatasi permasalahan pencemaran sungai. Proses perancangan meliputi analisis kebutuhan audiens, pengembangan konsep animasi, serta pengujian efektivitas media dalam menyampaikan pesan lingkungan. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya terkait pemanfaatan animasi sebagai media

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

peningkatan kesadaran lingkungan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah, keluarga, maupun organisasi lingkungan sebagai media edukasi yang mendorong anak-anak untuk berperan aktif dalam menjaga kelestarian sungai.

METODE

Perancangan animasi ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai isu pencemaran Sungai Ciliwung dari berbagai perspektif, termasuk organisasi lingkungan, masyarakat setempat, serta kondisi lingkungan secara langsung. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, Focus Group Discussion (FGD), dan observasi lapangan.

Menurut (Ning et al., 2024), metode FGD memungkinkan terjadinya interaksi antarpeserta yang mendorong pertukaran pandangan, klarifikasi pengalaman, serta pendalaman informasi sehingga menghasilkan data yang kaya dari berbagai perspektif. Selain itu, (Ahmad & Nurma, 2020) menyatakan bahwa FGD sangat efektif digunakan pada anak usia sekolah dasar karena mendorong partisipasi aktif, fokus diskusi, serta kemampuan peserta untuk saling menanggapi dan mengoreksi pendapat.

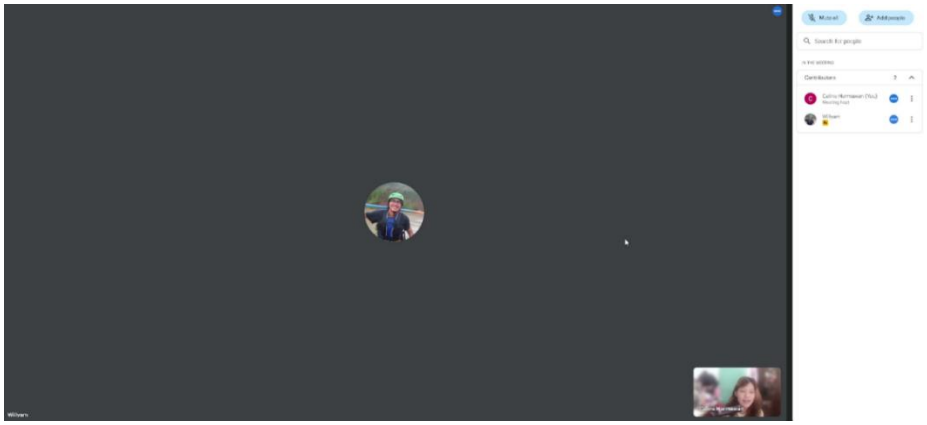
Wawancara dilakukan dengan perwakilan World Cleanup Day Indonesia untuk memahami program, tantangan, serta strategi edukasi kebersihan Sungai Ciliwung, sedangkan observasi lapangan dilakukan di kawasan Sungai Ciliwung untuk mengamati kondisi sungai, jenis sampah, dan aktivitas masyarakat. Kombinasi metode tersebut digunakan untuk menghasilkan animasi edukatif yang relevan dan berpotensi mendorong perubahan perilaku dalam menjaga kebersihan Sungai Ciliwung.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara bersama Wilyam Manasye, Program Coordinator World Cleanup Day Indonesia untuk mendapatkan informasi mengenai pembersihan di Sungai Ciliwung.

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain



Gambar 1. Foto wawancara daring dengan Wilyam Manasye.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

World Clean Up Day Indonesia telah melakukan lebih dari 40 kali pembersihan Sungai Ciliwung sejak 2021, khususnya di Bogor dan Depok. Relawan yang ikut terlibat dalam kegiatan pembersihan Sungai Ciliwung ini berasal dari berbagai kalangan, mayoritas anak muda, dengan jumlah peserta antara 50-100 orang dalam kegiatan reguler dan hingga 500 orang dalam acara besar. Kegiatan pembersihan ini biasanya diikuti oleh siswa, mahasiswa, pekerja dan bahkan dari kalangan artis. Sampah yang paling sering ditemukan saat proses pembersihan adalah plastik, tekstil, dan limbah rumah tangga, yang sering tersangkut di area dengan banyak vegetasi. Di Depok World Clean Up Day Indonesia menjalin kerja sama dengan Yayasan Sahabat Ciliwung.

Penulis Juga melakukan wawancara bersama Solihin Said selaku anggota Yayasan Sahabat Ciliwung dan juga berperan sebagai kepala dari Komunitas Warga Peduli Lingkungan. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pola hidup warga di pinggiran sungai Ciliwung Depok. Sebagai kepala dari Komunitas Warga Peduli Lingkungan, Solihin sering memberikan edukasi kepada warga sekitar dan juga berusaha mencari dan memberikan Solusi untuk

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

mengurangi permasalahan pencemaran di aliran Sungai Ciliwung bagian daerah Depok.



Gambar 2. Foto wawancara dengan Solihin Said.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Solihin mengungkapkan bahwa banjir terjadi akibat berkurangnya lahan resapan air serta penumpukan sampah yang menyumbat aliran sungai. Warga sekitar masih membuang sampah ke sungai karena keterbatasan akses ke tempat pembuangan resmi dan faktor ekonomi. Meskipun ada edukasi dari komunitas, perubahan perilaku warga masih cenderung lambat. Namun, komunitas selalu berupaya meningkatkan kesadaran melalui program edukasi di sekolah dan kegiatan pemanfaatan lahan kosong, seperti mendirikan warung kopi kecil bernama Kopi Kebun dan wisata arung jeram bernama "Arung Edukasi," untuk menarik perhatian masyarakat untuk mengikuti sosialisasi edukasi dan juga meningkatkan kepedulian terhadap kondisi sungai.

Dampak pencemaran Sungai Ciliwung dirasakan dalam berbagai aspek. Secara kesehatan, air sungai menyebabkan gatal-gatal dan semakin keruh, sehingga warga tidak lagi menggunakannya untuk kebutuhan harian seperti mencuci, memasak, dan minum. Dahulu, di saat air Sungai Ciliwung belum tercemar separah kondisi sungai pada saat ini, warga masih sering memanfaatkannya untuk diolah menjadi minuman. Dari segi ekonomi,

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

pencemaran dan banjir menghambat usaha lokal karena menurunnya minat kunjungan dari orang-orang di luar daerah Sungai Ciliwung, Depok, serta menghilangkan sumber daya alam seperti ikan, yang merupakan salah satu sumber pakan dan penyambung ekonomi warga sekitaran aliran sungai Ciliwung.

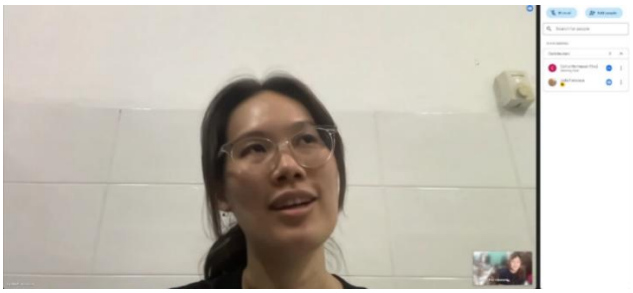
Salah satu upaya solusi yang sedang dijalankan adalah meningkatkan partisipasi komunitas dan relawan luar daerah, serta mengembangkan potensi rekreasi agar warga setempat lebih peduli terhadap kebersihan sungai. Untuk usaha pengembalian ekosistem juga diupayakan lewat penyebaran berbagai jenis ikan, walaupun masih menghadapi tantangan dari kualitas air yang membuat ikan yang disebar sering susah beradaptasi dan berakhir mati.

Setelah berbincang mengenai kondisi lingkungan di sekitar area Sungai Ciliwung Depok, penulis juga bertanya mengenai tanggapan Solihin mengenai animasi sebagai media edukasi untuk meminimalisir pencemaran yang terjadi di Sungai Ciliwung. Menurut Solihin, penggunaan animasi sebagai media edukasi untuk meminimalisir pencemaran yang terjadi di Sungai Ciliwung akan sangat membantu bagi anak-anak yang tinggal di sekitar Sungai Ciliwung.

Solihin menuturkan bahwa dia, beserta beberapa anggota dari Komunitas Warga Peduli Lingkungan, sering melakukan kunjungan ke sekolah SD untuk melihat bagaimana perilaku mereka dalam membuang sampah dengan cara memberikan mereka makanan ringan, lalu memantau yang terjadi selanjutnya. Hasilnya, ternyata mereka masih sering melihat anak-anak dari sekolah-sekolah yang mereka kunjungi masih membuang sampah sembarangan, bukan mencari tempat untuk membuang sampah atau menyimpan dahulu sampah mereka.

Setelah mendapatkan informasi mengenai keadaan di area sungai Ciliwung secara luas dari Wilyam dan Solihin, penulis melakukan wawancara dengan Lydia Fransisca yang merupakan seorang animator, motion graphic designer dan pembuat animasi short film berjudul "Pause" yang telah memenangkan India Design Council Special Award.

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain



Gambar 3. Foto wawancara daring bersama Lydia Fransisca.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Lydia mengungkapkan bahwa dalam membuat animasi untuk kebutuhan sosial, diperlukan permainan imajinasi agar dapat menarik emosi penonton. Salah satu contoh animasi yang menurutnya sangat berkesan adalah "MEMO", sebuah animasi berdurasi 4 menit 40 detik dari channel YouTube Gobelins Paris yang membahas penyakit demensia pada orang tua. Animasi ini berhasil mengangkat kisah usaha penderita demensia dalam meringankan lupa ingatan mereka dengan bantuan catatan memo, sehingga mampu membangun ikatan emosional dengan penonton. Dikarenakan berhasilnya animasi ini membuat penonton dapat merasakan kesedihan dan ikut khawatir dengan kondisi dimensia yang dialami oleh karakter dalam cerita ini, Lydia menjadi selalu teringat dengan animasi "MEMO" dari Gobelins Paris ini sebagai animasi tentang sosial yang terbaik bagi dirinya.



Gambar 4. Tangkapan layar animasi "MEMO" dari channel Gobelins Paris.
(Sumber: YouTube, 2025)

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

Lydia juga menjelaskan bahwa untuk animasi dengan target audiens pra-remaja, dibutuhkan karakter yang sederhana tetapi tetap ekspresif. Anak-anak usia 8–12 tahun akan lebih tertarik dengan animasi yang memiliki karakter yang mewakili kehidupan mereka, baik dari segi lingkungan, keluarga, maupun keseharian mereka. Dengan demikian, desain karakter yang dekat dengan kehidupan mereka dapat membuat pesan yang disampaikan lebih mudah diterima.

Dalam aspek teknis, Lydia menekankan bahwa untuk meraih emosi penonton, penting untuk memperhatikan prinsip animasi seperti penggunaan warna dan backsound. Warna dapat digunakan untuk membangun suasana tertentu, seperti warna cerah untuk menampilkan kesan ceria dan warna gelap untuk menunjukkan bahaya atau kesedihan. Sementara itu, backsound dan musik latar dapat memperkuat suasana emosional dan membantu menuntun penonton dalam memahami cerita yang disampaikan.

Hasil FGD

Untuk memahami efektivitas konsep animasi yang dirancang, dilakukan Focus Group Discussion (FGD) bersama delapan anak berusia 8–12 tahun yang tinggal di area pinggiran Sungai Ciliwung, Matraman.



Gambar 5. Foto FGD bersama anak-anak yang tinggal di area pinggiran Ciliwung, Matraman.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

Dari diskusi ini, ditemukan bahwa delapan anak mengaku kurang mendapatkan edukasi tentang pencemaran sungai dari orang tua dan sekolah mereka. Lima dari mereka masih sering membuang sampah sembarangan di pinggiran sungai dan jalanan, sementara dua anak bahkan diajarkan bahwa menjaga kebersihan sungai tidak perlu dilakukan karena tidak ada imbalan uang. Isu ini menitik beratkan bahwa masih ada pola pikir yang perlu diubah agar kesadaran terhadap kebersihan sungai dapat ditanamkan sejak dini. Pada kenyataannya saat pencemaran sedang parah mereka juga yang merasakan dampaknya mulai dari gatal-gatal karena air banjir, bau sungai yang tidak sedap dan tikus yang banyak berkeliaran di pemungkiman.

Dalam hal konsumsi media, mereka sering menonton video di platform seperti TikTok dan *YouTube*. Mereka menghabiskan waktu di platform tersebut menonton animasi seperti "Dalang Pelo", "Si Nopal", "Doraemon", "Adit, Sopo, Jarwo", dan "SpongeBob SquarePants" karena mereka suka akan cerita yang disajikan menarik serta mudah dipahami dan bisa mewakili imajinasi mereka.

Di sini Penulis juga menayangkan sebuah animasi edukasi dengan judul "Sampah sandi Ep2: Sungai Bukan Tempat Sampah" dari media *Youtube* dan mengamati bagaimana reaksi mereka selama menonton.



Gambar 6. Tangkapan layar dari animasi Sampah sandi Ep2: Sungai Bukan Tempat Sampah dari *channel* Anatmant Pictures.
(Sumber: Youtube, 2025)

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

Hasilnya, mereka ber-antusias untuk menonton animasi edukasi ini karena visual animasi ini yang terlihat menggambarkan kondisi lingkungan sekitar mereka dan banjir dengan baik. Tetapi mereka masih terlihat sedikit bosan pada bagian penjelasan karena informasi yang diberikan pada animasi itu cukup rinci sehingga mereka jadi bosan untuk mendengarkannya. Setelah selesai menonton mereka tidak begitu banyak berbincang tentang masalah yang terjadi pada animasi tersebut, yaitu banjir yang dikarenakan pembuangan sampah ke sungai. Penulis pun melanjutkan penayangan animasi selanjutnya yaitu animasi iklan layanan masyarakat berjudul "Stop Bullying" dari media *YouTube.*



Gambar 7. Tangkapan layar dari animasi "Stop Bullying" dari *channel* Towings Toon.
(Sumber: Youtube, 2025)

Antusiasme lebih terasa saat penayangan animasi ini karena suasana yang terbentuk dari penggambaran latar dan *sound* yang mencekam. Cara pengambilan *angle* yang dibuat dramatis dan terasa seperti *POV* mereka sendiri juga beberapa kali menimbulkan reaksi lewat suara mereka. Setelah mereka selesai menonton mereka juga masih berbincang mengenai pengalaman mereka yang berhubungan dengan kondisi yang terjadi pada animasi ini.

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

Reaksi mereka ini menguatkan opini dari Lydia yang merasa anak 8-12 tahun akan tertarik dengan karakter yang berhubungan dengan diri mereka sendiri. Temuan ini memperkuat keputusan Penulis untuk mengembangkan animasi dengan pendekatan storytelling dramatis dan memanfaatkan unsur penyampaian emosi dengan sedikit unsur fantasi untuk meminimalisir rasa bosan dari target audiens agar pesan edukatif tentang kebersihan sungai dapat diterima dengan lebih efektif.

Hasil Observasi

Dari observasi langsung, ditemukan beberapa titik di bantaran Sungai Ciliwung yang penuh dengan sampah, terutama setelah banjir. Beberapa area memiliki papan larangan membuang sampah, namun masih ditemukan tumpukan limbah yang menyatu dengan tanah. Tanah pemukiman warga di sekitar bantaran pun bukan tanah murni, melainkan hasil penumpukan sampah yang telah lama bercampur dengan tanah. Selain itu, terlihat bahwa daerah yang dipenuhi pohon sering menjadi titik penumpukan sampah karena material yang tersangkut tidak terbawa arus.



Gambar 8. Foto Pos akhir Arung Edukasi yang dimulai dari Pos Yayasan Sahabat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain



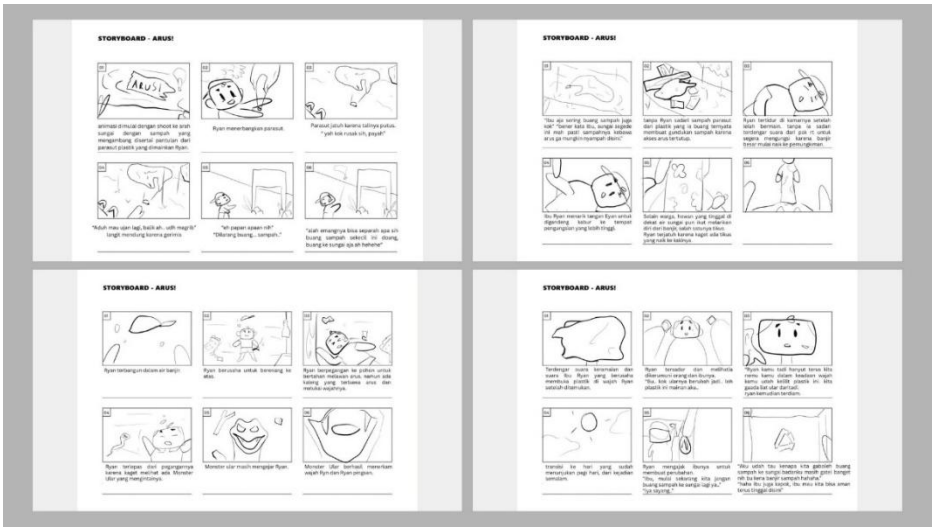
Gambar 9. Foto pemungkiman di tepian Sungai Ciliwung, Matraman.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Observasi juga dilakukan pada titik lain aliran Sungai Ciliwung yang tidak dipantau oleh komunitas pembersihan sebagai pembanding. Area ini menunjukkan kondisi yang lebih buruk, ditandai dengan volume sampah yang lebih tinggi, ketiadaan papan larangan, serta tidak adanya jejak pembersihan sebelumnya. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara wilayah yang rutin dibersihkan dan diberikan edukasi dengan wilayah yang belum terjangkau. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan berkelanjutan, seperti pemanfaatan animasi 2D edukatif yang disebarkan melalui media sosial, untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat secara lebih luas melalui penyampaian pesan yang menarik dan emosional.

Alur Cerita

Berdasarkan hasil FGD Penulis ingin mengutamakan segi dramatisasi dan menampilkan kemungkinan yang akan terjadi pada target audiens agar dapat menjadi titik ketakutan sehingga mereka memiliki keinginan untuk berubah lebih baik melalui penyampaian emosional.

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain



Gambar 9. Storyboard animasi "ARUS!".

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

Alur cerita dimulai dari Ryan yang sedang bermain mainan parasut plastik, tetapi setelah selesai bermain karena hujan datang ia malah membuang sampah mainannya ke Sungai karena Ryan sering melihat ibunya juga membuang sampah disana dan mengacuhkan papan larangan membuang sampah di sungai. Setelah Ryan pulang ternyata sampah yang telah Ryan buang sudah menyumbat aliran air sungai sehingga sungai mulai meluap. Ryan yang sedang tidur pada malam harinya dibangunkan oleh suara pengumuman banjir dan dibawa oleh ibunya untuk mengungsi.

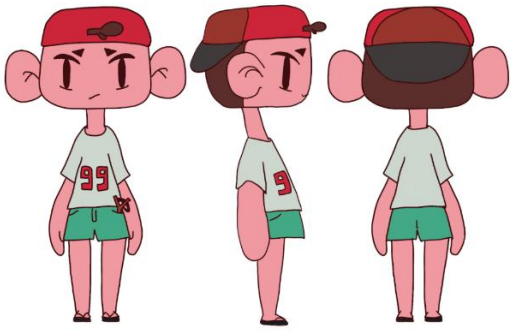
Di tengah jalan Ryan tersandung oleh tikus-tikus sawah yang ikut melarikan diri dari luapan banjir. Ryan kemudian terbangun sendirian di dalam air banjir dengan kondisi air banjir yang sudah menenggelamkan setengah rumah warga. Saat Ryan mencoba bertahan dari arus banjir, ia mendapat beberapa luka dari sampah-sampah rumah tangga yang tajam. Belum sempat berenang keatas dia sudah ditarik oleh monster plastik yang segera melahapnya.

Ryan kemudia terbangun oleh suara ibunya dan plastik yang terbuka dari wajahnya. Dihadapannya, ia melihat ibunya yang ternyata daritadi berusaha membangunkannya setelah menemukannya hanyut terbawa banjir.

Pagi harinya Ryan dan Ibunya mulai menyadari kesalahan mereka dan berniat untuk merubah kebiasaan buruk mereka agar lebih peduli kepada sungai mereka. Perubahan mereka pun dimulai dari mereka membuang sampah mainan Ryan yang semalam mencelakakannya.

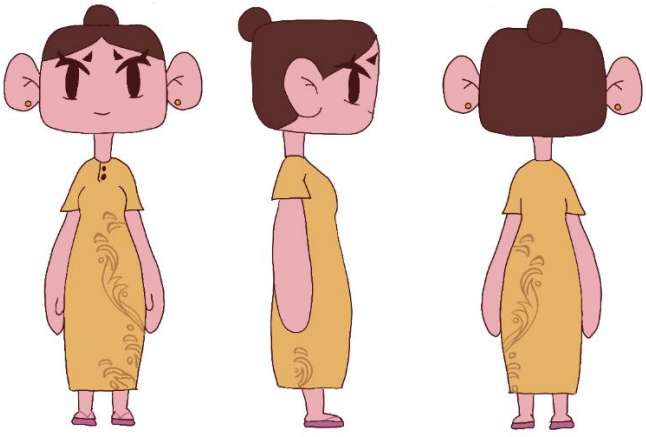
VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

Desain Karakter



Gambar 9. Desain Karakter Ryan.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

Ryan merupakan karakter utama yang duduk di bangku sekolah SD dan berumur 10 tahun. Bentuk dasar kepalanya berbentuk kotak untuk merepresentasikan sifatnya yang cuek dan tidak acuh terhadap kebersihan sungai, serta menggambarkan kecenderungannya yang lebih mengikuti apa yang ia lihat di sekitarnya daripada berinisiatif untuk membuat perubahan sendiri. Ryan digambarkan dengan celana pendek, topi, serta ketapel layaknya anak-anak yang sering bermain ke daerah lapangan dan pepohonan.



Gambar 10. Desain Karakter Ibu Ryan.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

Ibu Ryan juga memiliki dasar kepala yang kotak untuk merepresentasikan bahwa pengetahuan yang Ryan dapat merupakan pengetahuan dari ibunya. Ibu Ryan digambarkan dengan menggunakan daster dan rambut di ikat layaknya ibu rumah tangga dengan ekonomi menengah kebawah.



Gambar 11. Desain Karakter Monster Sampah.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

Monster sampah merupakan karakter antagonis yang berbentuk ular. Wujud ular ini sebenarnya hanyalah halusinasi dari Ryan yang terlalu merasa takut dengan imajinasi akan hewan buas dan monster karena kurangnya edukasi yang ia terima serta tidak adanya rasa khawatir akan masalah pencemaran dari sampah yang terjadi di Sungai Ciliwung.

Thumbnail



Gambar 12. Desain Thumbnail.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

Filosofi desain thumbnail ini bertujuan untuk menanamkan elemen cerita sejak awal, sehingga audiens dapat memahami konteks animasi hanya dengan melihat sampulnya. Pantulan bayangan mainan parasut pada ilustrasi *thumbnail* berfungsi sebagai penanda visual yang menegaskan perannya dalam alur cerita. Penggunaan warna biru kehijauan pada sungai merepresentasikan kehidupan, sementara gradasi warna yang lebih gelap pada area pantulan menghadirkan kesan misteri serta tantangan yang akan dihadapi oleh karakter utama seiring dengan arus sungai.

Penelitian oleh (Ananda et al., 2023) menunjukkan bahwa elemen visual pada thumbnail, seperti warna, tingkat kecerahan, dan kualitas gambar, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan audiens pada platform video seperti *YouTube*.

Oleh karena itu, desain thumbnail ini disusun dengan mempertimbangkan keseimbangan antara daya tarik visual dan relevansi naratif, guna menggambarkan dampak besar yang dibawa oleh arus Sungai Ciliwung dalam animasi *"ARUS!"*. Selain itu, pantulan mainan parasut plastik di permukaan air berfungsi sebagai *foreshadowing* yang menandakan peran penting objek tersebut dalam perjalanan cerita Ryan.

KESIMPULAN (Capital, Bold, 11pt)

Animasi dua dimensi yang dirancang dalam penelitian ini menunjukkan potensi yang kuat sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran anak-anak usia 8–12 tahun di sekitar Sungai Ciliwung mengenai pentingnya menjaga kebersihan sungai. Melalui pendekatan bercerita, visual yang menarik, dan karakter yang relevan, animasi ini mampu menarik perhatian serta membangun ikatan emosional dengan audiens. Hasil FGD dan wawancara dengan warga sekitar Sungai Ciliwung serta organisasi lingkungan seperti World Cleanup Day Indonesia menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dan naratif lebih efektif dibandingkan metode pengajaran konvensional dalam menanamkan pemahaman lingkungan sejak dini, meskipun masih terdapat tantangan berupa keterbatasan fasilitas, faktor ekonomi, dan kebiasaan membuang sampah sembarangan. Oleh karena itu, animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang dapat digunakan di sekolah, organisasi kebersihan, dan platform digital seperti TikTok dan *YouTube,* dengan harapan mampu mendorong anak-anak untuk peduli serta berperan aktif dalam menjaga kebersihan Sungai Ciliwung.

VisART
Jurnal Seni Rupa & Desain
ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

UCAPAN TERIMKASIH jika ada (Capital, Bold, 11pt)

Penulis dengan penuh hormat menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen pembimbing atas pendampingan akademik, masukan yang konstruktif, serta arahan ilmiah yang berperan penting dalam pengembangan dan penyelesaian karya ini sehingga kualitas penelitian dapat terjaga dengan baik.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para Narasumber yang telah meluangkan waktu untuk turut berkontribusi. Kontribusi tersebut sangat membantu dalam memperkaya data penelitian dan memperkuat pembahasan dalam studi ini.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan, sahabat, serta keluarga atas dukungannya. Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA (Capital, Bold, 11 pt, single spacing)

Agatha, C., Sherlyn, Setiawati, S. A., Sinaga, M. A. N. A., Andreyn, S. V., Santoso, A. H., Kanaishia, I., & Adhinugraha, A. S. (2025). Studi Kasus Pencemaran Sungai Ciliwung: Analisis Faktor-Faktor Penyebab dan Regulasi Pengurangan Dampaknya. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *4*(1), 1082–1089.

Ahmad, K. H., & Nurma, S. (2020). Penerapan Metode Small Group Discussion terhadap Motivasi Belajar Siswa. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian*, *8*(1), 30–35.

Amiruddin, A., Nasution, A. Y., Sriramayani, E., Widya, I., Pasaribu, N. S., & Arfiandini, T. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Pemahaman Siswa SD pada

ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 2220–2227.

Ananda, I. M. M. P. A., Dewi, A. K., & Trinawindu, I. B. K. (2023). DESAIN THUMBNAIL PADA KONTEN VIDEO YOUTUBE DI RICSNT PRODUCTION. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, *4*(2), 2023. https://doi.org/https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2437

Cai, Z. (2024). *The Emotional Impact of Animation on Its Audience*. https://doi.org/10.54254/2753-7064/52/2024.17873

Fathurrahman, & Darmadi. (2022). ANALISIS RUAS SUNGAI CILIWUNG HILIR TERHADAP DEBIT BANJIR DI. *Jurnal Teknik Sipil-Arsitektur*, *21*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.54564/jtsa.v21i1.127

Firdhana, A., & Sa'id, M. (2021). *Perilaku Membuang Sampah di Sungai dan Problem Lingkungan: Pandangan Model Aktivasi Norma*.

Lehane, P., Scully, D., & O'Leary, M. (2024). Why multimedia might matter: The impact of animations and images on item performance and test-taker behaviour. *British Journal of Educational Technology*, *55*(1), 398–416. https://doi.org/10.1111/bjet.13369

Mahardianti, M., Kurniawan, A., & Sari, I. P. (2020). Potential Transmission of Cryptosporidium SP. in Ciliwung River Water, Jakarta. *EJournal Kedokteran Indonesia*, *8*(2), 131–136.

Mujadid, I., Sarifah Ainy, N., & Hadi, N. (2025). REINVENTARISASI DAN ANALISIS LAJU PENINGKATAN

ISSN 3026-2135 | E-ISSN 3026-2143 https://ejournal.lapad.id/index.php/visart
DOI: 10.61930/visart.v3i1.1180 | Vol. 01 No. 01 (*Month, Year*)
VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain

DIVERSITAS IKAN DI SUNGAI CILIWUNG [Reinventarization and Analysis of the Rate of Increasing Fish Diversity in Ciliwung River]. *Berita Biologi*, *24*(2), 279–296. https://doi.org/10.55981/berita_biologi.2025.4921

Ning, X., Liu, Y., Miao, J. L., & Li, W. L. (2024). Enhancing the Potentials of the Focus Group Discussion – Engaging Frequently Neglected but Essential Situational Factors for Analyzing Data. *International Journal of Qualitative Methods* , *23*. https://doi.org/10.1177/16094069241306332

Tyassari, D. V., Soenarno, S. M., & Kristiyanto, K. (2024). Analisis Kualitas Air Sungai Ciliwung di Wilayah Jakarta Timur. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.30998/edubiologia.v4i1.21107

Utami, W. S., Pangestu, A. Y. H., Purwandhono, A., Maududie, A., Armiyanti, Y., & Hermansyah, B. (2024). Analisis spasial infeksi Cryptosporidium SPP terhadap penggunaan sumber air bersih pada balita stunting di Kabupaten Jember. *Majalah Geografi Indonesia*, *38*(2), 139–145.

Wulansari, A. H. N., Tjahjono, H., & Sanjoto, T. B. (2020). PENGARUH TINGKAT PENDIDIKAN MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU PEDULI LINGKUNGAN DI DESA GENTING KECAMATAN JAMBU KABUPATEN SEMARANG. *Edu Geo*, *8*(2), 145–153. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edugeo