

SURAT TUGAS

No. 108 /131013/RKT.LPPM/ST.1/VI/2026

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG) dengan ini menugaskan :

No.	Nama	NIDN/NIM	Prodi	Peran
1.	Khairuman, S.Kom, M.Kom	1318018001	Ilmu Komputer	Ketua
2.	Atha Irrahman, S.Si., M.T	72447766771 30223	Ilmu Komputer	Anggota
3.	Oktalia Triananda Lovita, S.ST. MT	9990544271	Ilmu Komputer	Anggota
4.	Filda Aboni	24210044	Ilmu Komputer	Mahasiswa
5.	Indo Syaputra	24210047	Ilmu Komputer	Mahasiswa
6.	Cut Mutia	24210049	Ilmu Komputer	Mahasiswa
7.	Anjas Maulana	24210051	Ilmu Komputer	Mahasiswa
8.	Aldi Kurniawan	24210075	Ilmu Komputer	Mahasiswa

Untuk Melaksanakan Kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi Bidang **Pengabdian kepada Masyarakat** dengan rincian kegiatan :

Judul Kegiatan : Produksi Konten Motion Graphic tentang Edukasi
Pengelolaan Sampah dan Perubahan Iklim bagi
Generasi Z

Lokasi Pelaksanaan : Banda Aceh

Waktu pelaksanaan : 11-12 Juli 2026

Keterkaitan dengan SDGs : *SDG 13 – Penanganan Perubahan Iklim*

Nama Mitra : *SMAN 1 Leupung*

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 22 Juni 2026

Rektor UBBG,



Prof. Dr. Lili Kasmini, S.Si., M. Si
NIDN. 0117126801

Deskripsi Kegiatan

Judul Kegiatan	: Produksi Konten Motion Graphic tentang Edukasi Pengelolaan Sampah dan Perubahan Iklim bagi Generasi Z
Ketua Pelaksana	: Khairuman, S.Kom, M.Kom
Anggota Dosen	: 2 orang
Anggota Mahasiswa	: 5 orang
Luaran yang direncanakan	: Video motion graphic edukatif mengenai pengelolaan sampah dan perubahan iklim yang ditujukan bagi Generasi Z.
Integrasi Matakuliah	: Interaksi Manusia dengan Komputer
Mitra Kegiatan	: SMAN 1 Leupung
Bentuk Mitra	: Sekolah/Pemerintah/Dunia Usaha - Dunia Industri/ Komunitas/Lembaga/Organisasi lainnya (pilih salah satu)
Dasar Kerja Sama	: belum ada
Nomor Dokumen Kerja Sama	:
Bentuk Implementasi Kerja Sama:	: Jelaskan secara singkat

Keterkaitan dengan SDGs

No.	Tujuan SDGs	Bentuk Kontribusi
1.	Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran Generasi Z mengenai pengelolaan sampah dan perubahan iklim melalui media edukatif yang menarik	Kegiatan pembuatan video motion graphic edukatif mengenai pengelolaan sampah dan perubahan iklim bagi Generasi Z berkontribusi dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 12 (Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab) dan SDG 13 (Penanganan Perubahan Iklim)

Agenda/Rundown Rincian Pelaksanaan Kegiatan

NO	Nama Kegiatan	Jadwal		Pelaksana
		Hari/Tanggal	Waktu	
1.	Persiapan dan briefing tim pelaksana serta pembagian tugas	Senin, 11 Juli 2026	08.00–09.00 WIB	Ketua Tim dan seluruh anggota
2.	Pengumpulan materi dan penyusunan naskah video motion graphic	Senin, 11 Juli 2026	09.00–11.00 WIB	Ketua Tim, Anggota 1 dan Anggota 2
3.	Pembuatan desain ilustrasi dan animasi video	Senin, 11 Juli 2026	13.00–16.00 WIB	Anggota 3 dan Anggota 4
4.	Proses editing dan penambahan narasi	Selasa, 12 Juli 2026	08.00–12.00 WIB	Ketua Tim dan Anggota 1
5.	Review dan revisi video motion graphic	Selasa, 12 Juli 2026	13.00–15.00 WIB	Seluruh anggota tim
6.	Publikasi dan penyebaran video melalui media sosial	Rabu, 12 Juli 2026	09.00–11.00 WIB	Ketua Tim dan seluruh anggota

NO	Nama Kegiatan	Jadwal		Pelaksana
		Hari/Tanggal	Waktu	
7.	Evaluasi pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan	Rabu, 12 Juli 2026	13.00–15.00 WIB	Ketua Tim dan seluruh anggota

Banda Aceh, 22 Juni 2026

Menyetujui,
Rektor UBBG,

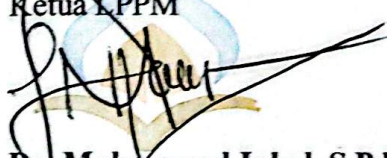


Prof. Dr. Lili Kasmini, S.Si., M. Si
NIDN. 0117126801

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

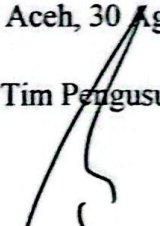
1. Judul	Produksi Konten Motion Graphic tentang Edukasi Pengelolaan Sampah dan Perubahan Iklim bagi Generasi Z
2. Ketua Pengabdian a) Nama lengkap dan gelar b) NIDN c) Perguruan Tinggi d) Program Studi	: Khairuman, S.Kom, M.Kom : 1318018001 : Universitas Bina Bangsa Getsempena : Ilmu Komputer
3. Nama Anggota Pengabdian	: 1. Atha Irrahman, S.Si., M.T (NUPTK. 7244776677130223) 2. Oktalia Triananda Lovita, S.ST. MT (NUPTK 9990544271) 3. Filda Aboni (NIM. 24210044) 4. Indo Syaputra 24210047) 5. Cut Mutia (NIM. 24210049) 6. Anjas Maulana (NIM. 24210051) 7. Aldi Kurniawan (NIM. 24210075)
4. Waktu Pelaksanaan	: 12 s/d 13 Juli 2026
5. Sumber Dana a) Luar Negeri b) Pemerintah/Swasta c) Institusi Internal d) Mandiri	: Rp. - : Rp. : Rp. 25.000.000 : Rp. -
Jumlah	: Rp. 25.000.000

Mengetahui,
Ketua LPPM


Dr. Muhammad Iqbal, S.Pd., M.A
NIDN. 1312038901

Banda Aceh, 30 Agustus 2026

Ketua Tim Pengusul,


Khairuman, S.Kom, M.Kom
NIDN. 1318018001

Menyetujui,
Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena


Prof. Dr. Hj. Lili Rasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

Ringkasan

Kegiatan ini bertujuan menghasilkan media edukasi digital berbentuk motion graphic untuk meningkatkan pengetahuan dan kepedulian Generasi Z terhadap pengelolaan sampah serta mitigasi perubahan iklim. Permasalahan sampah dan perubahan iklim merupakan tantangan global yang memerlukan partisipasi aktif masyarakat, terutama generasi muda sebagai agen perubahan. Mengingat Generasi Z sangat akrab dengan media digital dan media sosial, penyampaian informasi melalui motion graphic dipilih karena mampu menyajikan pesan secara visual, menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Pelaksanaan kegiatan meliputi penyusunan materi edukasi, pembuatan storyboard, desain ilustrasi, proses animasi, penyuntingan audio visual, hingga publikasi konten melalui media sosial. Konten yang dihasilkan berisi edukasi mengenai pentingnya pemilahan sampah, penerapan prinsip Reduce, Reuse, Recycle (3R), dampak perubahan iklim, serta langkah sederhana yang dapat dilakukan masyarakat untuk menjaga kelestarian lingkungan.

Melalui kegiatan ini diharapkan terjadi peningkatan literasi lingkungan, tumbuhnya kesadaran dan kepedulian Generasi Z terhadap pengelolaan sampah, serta meningkatnya partisipasi dalam penerapan perilaku ramah lingkungan. Selain menghasilkan media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan secara luas, kegiatan ini juga mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDGs 12 (Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab) dan SDGs 13 (Penanganan Perubahan Iklim), melalui penyebaran edukasi lingkungan yang efektif, inovatif, dan berkelanjutan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan sampah dan perubahan iklim menjadi isu global yang memerlukan perhatian dari seluruh lapisan masyarakat, khususnya generasi muda. Kurangnya kesadaran dalam memilah dan mengelola sampah berdampak terhadap meningkatnya pencemaran lingkungan dan emisi gas rumah kaca yang berkontribusi terhadap perubahan iklim.

Generasi Z merupakan kelompok yang sangat dekat dengan media digital dan memiliki potensi besar dalam menyebarkan informasi melalui berbagai platform media sosial. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang menarik, informatif, dan mudah dipahami. Motion graphic menjadi salah satu media yang efektif karena mampu menyampaikan pesan melalui kombinasi animasi, teks, gambar, dan audio secara menarik.

Kegiatan OKM Mandiri ini dilaksanakan dengan menghasilkan konten motion graphic yang bertujuan meningkatkan kesadaran Generasi Z mengenai pentingnya pengelolaan sampah dan upaya mitigasi perubahan iklim.

B. Tujuan Kegiatan

1. Meningkatkan pengetahuan Generasi Z mengenai pengelolaan sampah.
2. Memberikan edukasi mengenai dampak perubahan iklim terhadap lingkungan.
3. Menghasilkan media edukasi berbentuk motion graphic yang menarik dan mudah dipahami.
4. Mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDGs 12 dan SDGs 13.

C. Manfaat Kegiatan

1. Menambah wawasan masyarakat khususnya Generasi Z mengenai pengelolaan sampah.
2. Menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan.
3. Menjadi media pembelajaran berbasis digital yang dapat disebarluaskan melalui media sosial.

BAB II

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Nama Kegiatan

Kegiatan **Produksi Konten Motion Graphic tentang Edukasi Pengelolaan Sampah dan Perubahan Iklim bagi Generasi Z** merupakan program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan menghasilkan media edukasi digital berbasis motion graphic sebagai sarana meningkatkan literasi lingkungan bagi generasi muda, khususnya Generasi Z. Kegiatan ini dirancang dengan memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia untuk menyampaikan informasi secara menarik, interaktif, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik masyarakat digital.

Generasi Z merupakan kelompok yang lahir dan tumbuh di era internet serta media sosial. Mereka memiliki kecenderungan memperoleh informasi melalui media visual yang dinamis seperti video pendek, animasi, infografis, dan media digital interaktif. Oleh karena itu, penyampaian materi mengenai pengelolaan sampah dan perubahan iklim memerlukan pendekatan komunikasi yang kreatif agar pesan yang disampaikan mampu menarik perhatian serta mendorong perubahan perilaku.

Produksi motion graphic dipilih karena memiliki kemampuan menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti ilustrasi, animasi dua dimensi, tipografi, ikon, audio, musik latar, narasi, dan efek visual ke dalam satu media pembelajaran yang komunikatif. Melalui media tersebut, informasi mengenai isu lingkungan dapat disampaikan secara sederhana tanpa mengurangi substansi materi yang ingin diberikan.

Secara umum, kegiatan ini menghasilkan beberapa produk utama berupa video motion graphic edukasi yang mengangkat tema pengelolaan sampah dan perubahan iklim. Materi yang disajikan meliputi pengenalan jenis-jenis sampah, dampak pencemaran lingkungan, prinsip Reduce, Reuse, Recycle (3R), pemanfaatan kembali sampah, hubungan antara sampah dan emisi gas rumah kaca, penyebab perubahan iklim, dampak perubahan iklim terhadap kehidupan manusia, serta langkah-langkah sederhana yang dapat dilakukan oleh Generasi Z dalam menjaga kelestarian lingkungan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan sehingga menghasilkan produk multimedia yang berkualitas. Tahapan tersebut meliputi:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan identifikasi kebutuhan informasi masyarakat sasaran mengenai isu pengelolaan sampah dan perubahan iklim. Tim melakukan studi literatur, observasi, dan diskusi dengan mitra untuk mengetahui materi yang paling dibutuhkan serta bentuk media yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi berdurasi singkat lebih efektif dibandingkan penyampaian materi dalam bentuk teks panjang. Oleh karena itu, motion graphic dipilih sebagai media utama dalam kegiatan ini.

2. Penyusunan Konsep Konten

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim menyusun konsep cerita (story concept) yang memuat alur penyampaian informasi secara sistematis. Penyusunan konsep mempertimbangkan aspek edukatif, komunikatif, visual, dan psikologis agar mudah dipahami oleh sasaran.

Materi kemudian dibagi ke dalam beberapa topik utama, yaitu:

- 1) Kondisi lingkungan saat ini.
- 2) Permasalahan sampah di Indonesia.
- 3) Dampak sampah terhadap kesehatan dan lingkungan.
- 4) Hubungan sampah dengan perubahan iklim.
- 5) Pentingnya penerapan prinsip 3R.
- 6) Peran Generasi Z dalam menjaga lingkungan.
- 7) Ajakan melakukan aksi nyata. \

3. Penulisan Naskah (Script Writing)

Tim menyusun naskah narasi yang akan digunakan sebagai panduan produksi video. Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan gaya komunikasi Generasi Z. Setiap kalimat dirancang singkat sehingga mudah dipahami ketika dipadukan dengan animasi.

Naskah juga memuat informasi ilmiah yang berasal dari berbagai sumber terpercaya sehingga isi video tetap memiliki validitas akademik.

4. Pembuatan Storyboard

Storyboard disusun sebagai gambaran visual setiap adegan sebelum proses animasi dimulai. Pada tahap ini ditentukan posisi objek, ilustrasi, warna, perpindahan animasi, durasi setiap adegan, serta sinkronisasi antara narasi dan visual.

Storyboard menjadi pedoman utama dalam proses produksi sehingga seluruh anggota tim memiliki pemahaman yang sama mengenai hasil akhir yang diharapkan.

5. Pembuatan Desain Visual

Tim kemudian membuat seluruh aset grafis yang dibutuhkan menggunakan perangkat lunak desain grafis. Aset yang dibuat meliputi:

- 1) Karakter animasi.
- 2) Ilustrasi tempat sampah.
- 3) Ikon lingkungan.
- 4) Pohon dan tumbuhan.
- 5) Kendaraan.
- 6) Pabrik.
- 7) Bumi.
- 8) Awan.
- 9) Efek perubahan iklim.
- 10) Tipografi.
- 11) Infografis pendukung.

Seluruh desain menggunakan warna cerah dan gaya flat design agar menarik bagi Generasi Z.

6. Proses Animasi Motion Graphic

Tahap berikutnya adalah menghidupkan seluruh elemen grafis menjadi animasi menggunakan perangkat lunak motion graphic. Proses ini meliputi:

- 1) Animasi objek.
- 2) Animasi karakter.
- 3) Animasi teks.
- 4) Animasi ikon.
- 5) Pergerakan kamera virtual.
- 6) Efek transisi.
- 7) Sinkronisasi suara.
- 8) Efek visual pendukung.

Setiap animasi dibuat secara halus agar menghasilkan video yang nyaman ditonton.

7. Pengisian Narasi dan Audio

Narasi direkam menggunakan suara yang jelas dengan intonasi yang komunikatif. Setelah proses perekaman selesai, narasi dipadukan dengan musik latar serta efek suara sehingga video menjadi lebih menarik tanpa mengurangi kejelasan penyampaian informasi.

8. Editing dan Penyempurnaan

Video hasil animasi kemudian melalui proses editing untuk memperbaiki kualitas visual, warna, sinkronisasi audio, durasi, serta penambahan subtitle. Tahap ini juga memastikan seluruh informasi dapat tersampaikan secara efektif dalam waktu yang relatif singkat.

B. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan Produksi Konten Motion Graphic tentang Edukasi Pengelolaan Sampah dan Perubahan Iklim bagi Generasi Z dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disusun oleh tim pelaksana. Seluruh rangkaian kegiatan mencakup tahap persiapan, produksi, validasi, hingga publikasi konten edukasi.

Adapun waktu pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

Hari/Tanggal : Sabtu 11 Juli 2026

Tempat : Universitas Bina Bangsa Getsempena dan media sosial.

C. Sasaran Kegiatan

Sasaran utama kegiatan Produksi Konten Motion Graphic tentang Edukasi Pengelolaan Sampah dan Perubahan Iklim bagi Generasi Z adalah Generasi Z, mahasiswa, pelajar, dan masyarakat umum yang aktif menggunakan media sosial. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada karakteristik mereka sebagai kelompok yang memiliki intensitas tinggi dalam mengakses informasi melalui platform digital serta berperan penting dalam mendorong perubahan perilaku menuju gaya hidup yang lebih peduli terhadap lingkungan.

Secara rinci, sasaran kegiatan meliputi:

1. Generasi Z

Generasi Z merupakan kelompok masyarakat yang lahir pada rentang tahun 1997 hingga 2012 dan tumbuh di era digital. Kelompok ini memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan teknologi informasi, khususnya media sosial dan platform berbasis video. Oleh karena itu, penyampaian materi edukasi melalui motion graphic diharapkan mampu menarik perhatian mereka serta meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya pengelolaan sampah dan upaya mitigasi perubahan iklim.

2. Mahasiswa

Mahasiswa merupakan agen perubahan (agent of change) yang memiliki peran strategis dalam menyebarluaskan informasi dan membangun budaya peduli lingkungan di lingkungan kampus maupun masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pengelolaan sampah, prinsip Reduce, Reuse, Recycle (3R), serta dampak perubahan iklim sehingga mampu menjadi pelopor dalam berbagai kegiatan pelestarian lingkungan.

3. Pelajar

Pelajar tingkat SMP dan SMA menjadi sasaran penting karena berada pada fase pembentukan karakter dan perilaku. Edukasi sejak dini mengenai pentingnya menjaga kebersihan

lingkungan, memilah sampah, mengurangi penggunaan plastik sekali pakai, serta menghemat energi diharapkan dapat membentuk kebiasaan positif yang berkelanjutan hingga dewasa.

4. Masyarakat Umum Pengguna Media Sosial

Sasaran lainnya adalah masyarakat umum yang aktif memanfaatkan media sosial sebagai sumber informasi. Konten motion graphic yang dipublikasikan melalui platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok, Facebook, dan WhatsApp diharapkan mampu menjangkau masyarakat secara luas. Penyebaran informasi melalui media digital memungkinkan pesan edukasi diterima oleh berbagai kalangan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

D. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Produksi Konten Motion Graphic tentang Edukasi Pengelolaan Sampah dan Perubahan Iklim bagi Generasi Z dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan bahwa konten yang dihasilkan memiliki kualitas informasi yang baik, menarik secara visual, serta efektif dalam menyampaikan pesan edukasi kepada sasaran kegiatan.

1. Identifikasi Permasalahan

Tahap awal kegiatan adalah identifikasi permasalahan yang bertujuan memperoleh gambaran mengenai kondisi aktual terkait pengelolaan sampah dan perubahan iklim, serta kebutuhan media edukasi yang sesuai bagi Generasi Z. Kegiatan ini menjadi dasar dalam penyusunan materi dan konsep motion graphic sehingga konten yang dihasilkan relevan dengan kondisi masyarakat.

Identifikasi dilakukan melalui observasi lapangan dan studi literatur. Observasi bertujuan untuk mengetahui perilaku masyarakat, khususnya generasi muda, dalam mengelola sampah, tingkat kepedulian terhadap lingkungan, serta kebiasaan dalam mengakses informasi melalui media digital. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang masih sering dijumpai, seperti rendahnya kesadaran dalam memilah sampah, penggunaan plastik sekali pakai yang masih tinggi, kebiasaan membuang sampah sembarangan, dan minimnya pemanfaatan sampah melalui prinsip Reduce, Reuse, dan Recycle (3R).

Selanjutnya, tim melakukan studi literatur dengan menelaah berbagai referensi ilmiah, buku, jurnal, laporan pemerintah, serta dokumen dari organisasi nasional maupun internasional yang membahas isu pengelolaan sampah dan perubahan iklim. Studi ini bertujuan memperoleh

informasi yang valid mengenai penyebab, dampak, serta strategi penanganan permasalahan lingkungan yang dapat dijadikan dasar penyusunan materi edukasi.

Selain itu, tim juga menganalisis berbagai konten edukasi digital yang telah tersedia pada platform media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Analisis dilakukan untuk mengetahui bentuk penyajian konten yang diminati oleh Generasi Z, meliputi gaya visual, durasi video, penggunaan animasi, bahasa komunikasi, hingga teknik penyampaian pesan yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan studi literatur, diperoleh beberapa temuan utama, yaitu:

- 1) Kesadaran masyarakat, khususnya Generasi Z, terhadap pentingnya pengelolaan sampah masih perlu ditingkatkan.
- 2) Informasi mengenai hubungan antara sampah dan perubahan iklim belum banyak dipahami oleh masyarakat.
- 3) Media edukasi yang tersedia masih didominasi oleh teks dan gambar statis sehingga kurang menarik bagi pengguna media sosial.
- 4) Konten berbasis video pendek dan motion graphic lebih disukai karena mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik Generasi Z.
- 5) Pemanfaatan media sosial sebagai sarana edukasi memiliki potensi besar untuk menjangkau masyarakat secara luas dan mendorong perubahan perilaku.

Hasil identifikasi permasalahan tersebut menjadi dasar dalam menentukan tujuan kegiatan, menyusun materi edukasi, merancang storyboard, memilih gaya visual, serta mengembangkan motion graphic yang informatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan sasaran. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya memiliki kualitas visual yang baik, tetapi juga mampu meningkatkan literasi lingkungan serta mendorong perubahan perilaku masyarakat menuju pengelolaan sampah yang lebih bertanggung jawab dan ramah lingkungan.

2. Penyusunan Materi

Tahap penyusunan materi merupakan proses pengembangan isi konten yang akan disampaikan melalui media motion graphic. Materi disusun secara sistematis agar informasi yang diberikan akurat, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang lebih menyukai penyampaian informasi secara ringkas, visual, dan komunikatif. Seluruh materi mengacu pada

referensi ilmiah, kebijakan pemerintah, serta sumber terpercaya di bidang pengelolaan lingkungan dan perubahan iklim.

Penyusunan materi diawali dengan mengumpulkan berbagai informasi dari buku, jurnal ilmiah, laporan kementerian terkait, dan publikasi organisasi internasional yang membahas isu lingkungan. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis, diseleksi, dan disederhanakan menjadi naskah edukatif yang mudah dipahami tanpa mengurangi substansi ilmiahnya.

Materi yang disusun meliputi beberapa pokok bahasan sebagai berikut.

Mengumpulkan informasi mengenai:

- 1) Jenis-jenis sampah.
- 2) Prinsip 3R (Reduce, Reuse, Recycle).
- 3) Dampak perubahan iklim.
- 4) Langkah sederhana menjaga lingkungan.

3. Pembuatan Storyboard

Merancang alur video yang terdiri dari:

- Pembukaan.
- Permasalahan sampah.
- Dampak perubahan iklim.
- Solusi pengelolaan sampah.
- Ajakan menjaga lingkungan.

4. Produksi Motion Graphic

Pembuatan animasi menggunakan perangkat lunak multimedia seperti Canva, Adobe After Effects, atau CapCut.

5. Publikasi Konten

Konten diunggah melalui media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Kegiatan menghasilkan satu video motion graphic edukatif berdurasi sekitar 2–3 menit yang berisi:

1. Pengertian sampah dan jenisnya.
2. Dampak sampah terhadap lingkungan.
3. Hubungan sampah dengan perubahan iklim.
4. Penerapan prinsip Reduce, Reuse, dan Recycle.
5. Ajakan kepada Generasi Z untuk menjaga lingkungan.

B. Capaian Kegiatan

- Terciptanya media edukasi berbasis digital.
- Meningkatnya kesadaran mengenai pentingnya pengelolaan sampah.
- Tersedianya konten yang dapat dimanfaatkan sebagai media kampanye lingkungan melalui media sosial.

C. Keterkaitan dengan SDGs

SDGs 12: Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab

Penelitian "Analisis Perilaku Pengguna Media Sosial terhadap Minat Melanjutkan Studi di Perguruan Tinggi" mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) 12: Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab, khususnya dalam mendorong pemanfaatan teknologi digital secara bertanggung jawab dalam proses penyebaran dan konsumsi informasi. Melalui media sosial, perguruan tinggi dapat menghasilkan konten informasi yang akurat, relevan, dan bermanfaat sehingga masyarakat dapat mengambil keputusan pendidikan berdasarkan informasi yang berkualitas.

Pemanfaatan media digital sebagai media promosi juga berkontribusi pada pengurangan penggunaan media cetak seperti brosur, pamflet, dan spanduk dalam jumlah besar. Dengan

demikian, perguruan tinggi dapat mengurangi konsumsi kertas dan limbah promosi konvensional serta mendukung praktik komunikasi yang lebih ramah lingkungan.

Selain itu, penelitian ini mendorong pengelolaan konten digital yang efektif, efisien, dan berkelanjutan melalui produksi informasi yang tepat sasaran, sehingga mengurangi pemborosan sumber daya dalam kegiatan promosi. Hasil penelitian diharapkan menjadi dasar bagi perguruan tinggi untuk mengembangkan strategi komunikasi digital yang bertanggung jawab, efisien, dan mendukung pembangunan berkelanjutan sesuai dengan tujuan SDGs 12.

SDGs 13: Penanganan Perubahan Iklim

berkontribusi terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) 13: Penanganan Perubahan Iklim melalui pemanfaatan media digital sebagai sarana komunikasi yang lebih ramah lingkungan. Penggunaan media sosial dalam penyebaran informasi dan promosi pendidikan dapat mengurangi ketergantungan pada media cetak, sehingga membantu menekan konsumsi kertas, tinta, serta limbah yang dihasilkan dari kegiatan promosi konvensional.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi perguruan tinggi untuk mengembangkan konten edukasi digital yang tidak hanya mempromosikan layanan pendidikan, tetapi juga meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pelestarian lingkungan dan aksi mitigasi perubahan iklim. Media sosial dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi, kampanye, dan edukasi mengenai gaya hidup berkelanjutan, efisiensi penggunaan sumber daya, serta praktik ramah lingkungan kepada mahasiswa dan masyarakat luas.

Dengan mendorong transformasi komunikasi menuju media digital yang lebih efisien dan berkelanjutan, penelitian ini mendukung upaya pengurangan dampak lingkungan sekaligus meningkatkan literasi masyarakat terhadap isu perubahan iklim, sejalan dengan target SDGs 13 dalam membangun kesadaran dan partisipasi masyarakat terhadap aksi iklim.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan OKM Mandiri berupa produksi konten motion graphic tentang edukasi pengelolaan sampah dan perubahan iklim bagi Generasi Z telah berhasil menghasilkan media edukasi digital yang menarik dan informatif. Konten tersebut diharapkan mampu meningkatkan kesadaran serta mendorong perubahan perilaku masyarakat dalam menjaga lingkungan melalui pengelolaan sampah yang baik dan mendukung upaya penanggulangan perubahan iklim.

Saran

Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai platform media sosial sehingga informasi mengenai pelestarian lingkungan dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas.