

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI 2D TENTANG “ZERO WASTE
LIFESTYLE” SEBAGAI UPAYA EDUKASI PELESTARIAN
LINGKUNGAN PADA REMAJA USIA 19-22 TAHUN**

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Alfin Nur Faizah

20052010092

Dosen Pembimbing 1 :

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

Dosen Pembimbing 2 :

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR

2023/2024

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI 2D TENTANG “ZERO WASTE
LIFESTYLE” SEBAGAI UPAYA EDUKASI PELESTARIAN
LINGKUNGAN PADA REMAJA USIA 19-22 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Alfin Nur Faizah

20052010092

Dosen Pembimbing 1 :

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

Dosen Pembimbing 2 :

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR

2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN ANIMASI 2D TENTANG “ZERO WASTE LIFESTYLE” SEBAGAI UPAYA EDUKASI PELESTARIAN LINGKUNGAN PADA REMAJA USIA 19-22 TAHUN

Disusun Oleh :
ALFIN NUR FAIZAH
20052010092

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal : 15 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II


Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001


Aninditva Daniar, S.Sn., M.Sn.
NPT. 21219941124261

Penguji I

Penguji II


Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900202 202203 1008


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NIPPPK. 19810929 202121 1002

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur Dan Desain


Ibu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN ANIMASI 2D TENTANG “ZERO WASTE
LIFESTYLE” SEBAGAI UPAYA EDUKASI PELESTARIAN
LINGKUNGAN PADA REMAJA USIA 19-22 TAHUN**

Disusun Oleh :

ALFIN NUR FAIZAH

20052010092

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 15 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.

NIP. 19900611 201803 2001

Aninditya Danar, S.Sn., M.Sn.

NPT. 21219941124261

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 2021 212004

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 29 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Alfin Nur Faizah

ABSTRAK

Sampah merupakan masalah utama bagi lingkungan karena jumlahnya yang semakin banyak dan sampah plastik memerlukan waktu lama untuk terurai yang mencemari lingkungan. Permasalahan lingkungan lainnya yang disebabkan oleh sampah yakni menumpuknya sampah memicu terjadinya pemanasan global yang membuat suhu bumi semakin meningkat. Pengguna plastik terbanyak dalam kehidupan sehari-hari didominasi oleh kalangan remaja, karena dinilai praktis dan mudah yang memicu menumpuknya sampah plastic. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media edukasi pengenalan *zero waste lifestyle* yang menjadi salah satu upaya pelestarian lingkungan yang dikemas secara menarik dan informatif berupa video animasi 2D.

Perancangan animasi yang dibuat menggunakan *mix method* yakni metode kualitatif dan kuantitatif berupa kuesioner, wawancara, dan *focus group discussion* (FGD). Data yang diperoleh lalu diolah menggunakan teknik analisis data 5W+1H dan analisis fishbone. Setelah dilakukan analisis data kemudian didapatkan konsep desain dengan keyword “Kepedulian Hidup Ramah Lingkungan Berkelanjutan”. Keyword tersebut lalu diterapkan pada konsep verbal, konsep visual, dan konsep media dalam perancangan animasi 2D. Melalui tahapan konsep tersebut ditetapkan judul animasi yakni “Berani Berubah Untuk Masa Depan” yang dibuat menjadi series animasi yang terdiri dari 4 episode. Kemudian, dilanjutkan dengan melakukan studi visual desain hingga implementasi desain dalam perancangan video animasi 2D.

Animasi 2D “Berani Berubah Untuk Masa Depan” dirancang dengan tujuan untuk memberikan edukasi dan memperkenalkan *zero waste lifestyle* sebagai salah satu bentuk pelestarian lingkungan. Dengan adanya animasi yang dirancang diharapkan mampu memberikan kesadaran bagi target audiens yakni remaja usia 19-22 tahun untuk tanggung jawab terhadap sampah yang mereka hasilkan dengan *zero waste lifestyle*.

Kata Kunci : *zero waste lifestyle*, sampah, animasi, remaja

ABSTRACT

Waste is a major problem for the environment because the amount is increasing and plastic waste takes a long time to decompose which pollutes the environment. Another environmental problem caused by waste is that the accumulation of waste triggers global warming which causes the earth's temperature to increase. The majority of plastic users in daily life are dominated by teenagers, because they are considered practical and easy, which triggers the accumulation of plastic waste. Therefore, we need an educational media to introduce the zero waste lifestyle, which is one of the efforts to preserve the environment, packaged in an attractive and informative way in the form of a 2D animated video.

The animation design was created using a mix method, namely qualitative and quantitative methods in the form of questionnaires, interviews and focus group discussions (FGD). The data obtained was then processed using 5W+1H data analysis techniques and fishbone analysis. After data analysis was carried out, a design concept was obtained with the keyword "Concern for Sustainable Environmentally Friendly Living". These keywords are then applied to verbal concepts, visual concepts and media concepts in 2D animation design. Through this concept stage, the animation title was determined, namely "Dare to Change for the Future", which was made into an animated series consisting of 4 episodes. Then, continue with carrying out visual design studies to implementing the design in designing 2D animated videos.

The 2D animation "Dare to Change for the Future" was designed with the aim of providing education and introducing a zero waste lifestyle as a form of environmental conservation. With the designed animation, it is hoped that it will be able to provide awareness for the target audience, namely teenagers aged 19-22 years, to be responsible for the waste they produce with a zero waste lifestyle.

Keywords: *zero waste lifestyle, waste, animation, teenagers*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Animasi 2D Tentang *Zero Waste Lifestyle* Sebagai Upaya Edukasi Pelestarian Lingkungan Pada Remaja Usia 19-22 Tahun” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan gambaran informasi mengenai penerapan *Zero Waste Lifestyle* dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada remaja usia 19-22 Tahun. Diharapkan dengan adanya video edukasi tersebut mampu memberikan pesan pada remaja usia 19-22 tahun terhadap pelestarian lingkungan yang dapat dilakukan melalui *zero waste lifestyle*.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam proses perancangan laporan ini dari awal hingga selesai, Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW
2. Kepada kedua Orang Tua penulis yang selalu mendoakan, memberikan dukungan secara lahir dan batin dan juga dukungan dalam hal finansial
3. Kepada nenek, kakak dan kerabat penulis yang selalu memberi dukungan dan motivasi dalam pengerjaan tugas akhir ini
4. Kepada Ibu Diana Aqidatun Nisa selaku pembimbing utama
5. Kepada Ibu Aninditya Daniar selaku pembimbing pendamping
6. Kepada Citiasia Inc (Smartnation.id) selaku stakeholder dalam perancangan ini
7. Kepada seluruh narasumber wawancara dan *focus grup discussion* yang memberikan banyak informasi dan data yang diperlukan dalam perancangan ini
8. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan didikan dan ilmu yang bermanfaat sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan dengan baik
9. Kepada seluruh teman penulis yang selalu memberikan bantuan, doa, semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir
10. Kepada seluruh teman seperjuangan tugas akhir yang mampu bertahan, tidak menyerah, saling menguatkan, dan memberikan dukungan satu sama lain

Akhir kata saya menyadari bahwa pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan adanya perancangan saya ini setidaknya

diharapkan mampu memberikan ilmu yang bermanfaat tentang *zero waste lifestyle* pada remaja usia 19-22 tahun.

Surabaya, 29 Mei 2024

Alfin Nur Faizah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Rumusan Masalah.....	10
1.4 Batasan Masalah.....	10
1.5 Tujuan.....	10
1.6 Manfaat.....	11
1.7 Kerangka Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	13
2.1 Definisi Operasional Judul.....	13
2.1.1 Video Animasi 2D.....	13
2.1.2 <i>Zero Waste Lifestyle</i>	14
2.1.3 Upaya Edukasi Pelestarian Lingkungan.....	14
2.1.4 Remaja Usia 19-22 Tahun.....	15
2.2 Landasan Teori.....	16
2.2.1 Landasan Teori Zero Waste Lifestyle.....	16
2.2.2 Landasan Teori Upaya Edukasi Pelestarian Lingkungan.....	20

2.2.3	Landasan Teori Remaja	22
2.2.4	Prinsip Desain	23
2.2.5	Warna.....	24
2.2.6	Tipografi.....	30
2.2.7	Storytelling.....	32
2.2.8	Multimedia	33
2.2.9	Animasi	33
2.2.10	Prinsip Animasi	34
2.2.11	Teknik Pengambilan Gambar Animasi.....	39
2.2.12	Bentuk Animasi	40
2.2.13	Ilustrasi.....	42
2.2.14	Karakter.....	42
2.2.15	Storyboard	43
2.2.16	Dubbing and Sound Effects.....	44
2.3	Studi Eksisting.....	44
2.3.1	Studi Kompetitor	44
2.3.2	Studi Komparator	47
2.4	Stakeholder.....	50
BAB III METODOLOGI DESAIN		52
3.1	Metode Perancangan	52
3.1.1	Menentukan Permasalahan Desain.....	52
3.1.2	Hipotesa Sementara.....	53
3.1.3	Perumusan Masalah.....	53
3.1.4	Penentuan Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	53
3.1.5	Studi Literatur dan Eksisting	53
3.1.6	Pengumpulan Data	54
3.1.7	Analisa Data	54
3.1.8	Perumusan Konsep Desain.....	54
3.1.9	Alternatif Desain	54

3.1.10	Evaluasi Desain	54
3.1.11	Hasil Akhir	55
3.2	Objek Perancangan.....	55
3.3	Teknik Pengumpulan Data	55
3.3.1	Data Primer	55
3.3.2	Data Sekunder	57
3.3.3	Target Audiens.....	58
3.4	Teknik Analisis Data	60
3.4.1	Analisis Data Kuesioner.....	60
3.4.2	Analisis 5W+1H.....	67
3.4.3	Analisis Fishbone	84
3.4.4	Analisis Consumer Insight	85
3.4.5	Analisis Consumer Journey.....	85
3.4.6	Sintesis Data.....	86
3.4.7	Unique Selling Point (USP)	87
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		89
4.1	Perumusan Desain	89
4.1.1	Definisi <i>Keyword</i>	90
4.1.2	Konsep Verbal	92
4.1.3	Konsep Visual.....	123
4.1.4	Konsep Media	127
4.2	Proses Perancangan Desain.....	130
4.2.1	Rough Design (Sketsa Kasar).....	130
4.2.2	Komprehensif Desain	138
4.2.3	Desain Final (Final Artwork)	141
4.3	Implementasi Desain	149
BAB V KESIMPULAN		157
5.1	Kesimpulan.....	157
5.2	Saran.....	157

LAMPIRAN.....	164
---------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan	12
Gambar 2. 1 Skema Warna Monochromatic	25
Gambar 2. 2 Contoh penggunaan skema warna monochromatic pada desain karakter Sadness Inside Out	25
Gambar 2. 3 Skema warna analogous	26
Gambar 2. 4 Contoh penggunaan skema warna analogous pada karakter Finn-Adventure Time	26
Gambar 2. 5 Skema Warna Komplementer	27
Gambar 2. 6 Contoh penggunaan skema warna komplementer dalam karakter Watson dalam Game Apex Legends.....	27
Gambar 2. 7 Skema Warna Triadic	28
Gambar 2. 8 Contoh penggunaan skema warna triadic pada karakter mabel dalam game Animal Crossing.....	28
Gambar 2. 9 Skema Warna Split Komplementer.....	28
Gambar 2. 10 Contoh penggunaan skema warna split komplementer pada karakter Merida di Film Brave	29
Gambar 2. 11 Skema Warna Tetradic (Rectangle).....	29
Gambar 2. 12 Contoh penggunaan warna tetradic pada karakter Joker dalam film seri komik Batman.....	30
Gambar 2. 13 Huruf Serif.....	31
Gambar 2. 14 Huruf Sans Serif	31
Gambar 2. 15 Huruf Script	32
Gambar 2. 16 Huruf Dekorative	32
Gambar 2. 17 Prinsip Animasi Squash and Stretch	34
Gambar 2. 18 Prinsip Animasi Anticipation	34
Gambar 2. 19 Prinsip Animasi Staging	35
Gambar 2. 20 Prinsip Animasi Straight Ahead and Pose to Pose.....	35
Gambar 2. 21 Prinsip Animasi Follow through and Overlapping action	36
Gambar 2. 22 Prinsip Animasi Slown In and Slow Out	36
Gambar 2. 23 Prinsip Animasi Arc	36
Gambar 2. 24 Prinsip Animasi Secondary action	37

Gambar 2. 25 Prinsip Animasi Timing and Spacing	37
Gambar 2. 26 Prinsip Animasi Exaggeration	38
Gambar 2. 27 Prinsip Animasi Solid Drawing	38
Gambar 2. 28 Prinsip Animasi Appeal	39
Gambar 2. 29 Adegan stopmotion Film Chicken Run.....	39
Gambar 2. 30 Animasi Tradisional	40
Gambar 2. 31 Animasi Monster Inc.....	40
Gambar 2. 32 Ilustrasi Digital	42
Gambar 2. 33 Desain Karakter	43
Gambar 2. 34 Storyboard animasi	43
Gambar 2. 35 Video Animasi yang berjudul “Di Mana Ujung Perjalanan Sampah Plastik yang Kamu Buang?”	45
Gambar 2. 36 Video Animasi yang berjudul “A Whale’s Tale”	47
Gambar 2. 37 Citiasia Inc	50
Gambar 2. 38 Smartnation.id.....	50
Gambar 2. 39 Smartnation.id Instagram.....	51
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Kak Sarah Aulia, owner Bumijo.id	67
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Kak Novia Arifin content creator ceritanupi	68
Gambar 3. 3 Ibu Wenny Wardhani Guru SMAN 3 Jombang	68
Gambar 3. 4 Wawancara dengan Animator Putra Akbar Wahyu Hidayat	69
Gambar 3. 5 Wawancara dengan Hafiz Noya Prasetyo	69
Gambar 3. 6 Wawancara dengan Stakeholder Citiasia Inc	69
Gambar 3. 7 Wawancara FGD Kelompok Remaja Pelajar dan Mahasiswa	70
Gambar 3. 8 Wawancara FGD Kelompok Remaja Freshgraduate dan Pekerja	70
Gambar 3. 9 Analisis Fishbone.....	84
Gambar 4. 1 Mind Mapping Keyword	89
Gambar 4. 2 Gaya gambar milik Illustrator Afaag yang dipilih oleh responden.....	124
Gambar 4. 3 Referensi Warna Pada Animasi.....	125
Gambar 4. 4 Font Quicksand.....	126
Gambar 4. 5 Hand Writing Typography	126
Gambar 4. 6 Referensi Font Judul	127

Gambar 4. 7 Brainstorming penentuan alternatif desain	130
Gambar 4. 8 Acuan Visual Cakra	132
Gambar 4. 9 Acuan Visual Santi.....	133
Gambar 4. 10 Acuan Visual Penjual Siomay.....	133
Gambar 4. 11 Acuan Visual Pembeli Siomay.....	134
Gambar 4. 12 Acuan Desain Karakter	135
Gambar 4. 13 Alternatif Sketsa Wajah Karakter 1.....	135
Gambar 4. 14 Alternatif Sketsa Wajah Karakter 2.....	135
Gambar 4. 15 Alternatif Sketsa Wajah Karakter 3.....	136
Gambar 4. 16 Alternatif Sketsa Karakter Cakra	136
Gambar 4. 17 Alternatif Sketsa Karakter Santi	137
Gambar 4. 18 Alternatif Sketsa Karakter Chika	137
Gambar 4. 19 Alternatif Sketsa Karakter Bang Asep	138
Gambar 4. 20 Alternatif Wajah Karakter 1	138
Gambar 4. 21 Alternatif Wajah Karakter 2	138
Gambar 4. 22 Alternatif Wajah Karakter 3	139
Gambar 4. 23 Alternatif Desain Karakter Cakra	139
Gambar 4. 24 Alternatif Desain Karakter Santi.....	140
Gambar 4. 25 Alternatif Desain Karakter Chika	140
Gambar 4. 26 Alternatif Desain Karakter Chika	141
Gambar 4. 27 Hasil Kuesioner Desain Karakter Wajah	141
Gambar 4. 28 Hasil Kuesioner Desain Karakter Cakra.....	142
Gambar 4. 29 Hasil Kuesioner Desain Karakter Cakra.....	142
Gambar 4. 30 Hasil Kuesioner Desain Karakter Chika.....	143
Gambar 4. 31 Hasil Kuesioner Desain Karakter Bang Asep.....	143
Gambar 4. 32 Desain Terpilih Cakra	144
Gambar 4. 33 Desain Terpilih Santi	144
Gambar 4. 34 Desain Terpilih Chika	145
Gambar 4. 35 Desain Terpilih Bang Asep	145
Gambar 4. 36 Alternatif Judul 1	146
Gambar 4. 37 Alternatif Judul 2	146
Gambar 4. 38 Alternatif Judul 3	146
Gambar 4. 39 Desain Judul Terpilih	147

Gambar 4. 40 Hasil Kuesioner Judul Animasi	147
Gambar 4. 41 Background Animasi	148
Gambar 4. 42 Background Animasi	148
Gambar 4. 43 Opening series animasi	149
Gambar 4. 44 Cuplikan animasi episode 1	149
Gambar 4. 45 Cuplikan Animasi Episode 2	150
Gambar 4. 46 Cuplikan Animasi Episode 3	150
Gambar 4. 47 Cuplikan Animasi Episode 4	151
Gambar 4. 48 Media Pendukung Botol Tumbler.....	151
Gambar 4. 49 Media Pendukung Gantungan Kunci.....	152
Gambar 4. 50 Media Pendukung Tas Roll Up.....	152
Gambar 4. 51 Media Pendukung Poster	153
Gambar 4. 52 Media Pendukung Stiker Whatsapp.....	154
Gambar 4. 53 Media Pendukung Video Teaser	154

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Alternatif Produk Perawatan Tubuh Untuk Kulit Tubuh, Rambut, dan Wajah	18
Tabel 2. 2 Daftar Alternatif Produk Perawatan Gigi.....	19
Tabel 2. 3 Daftar Alternatif Produk Perawatan Kewanitaan.....	19
Tabel 2. 4 Daftar Alternatif Produk Pembersih Rumah.....	20
Tabel 2. 5 Analisis Media Studi Kompetitor	45
Tabel 2. 6 Analisis Media Studi Komparator.....	48
Tabel 4. 1 Tabel Storyline	95
Tabel 4. 2 Tabel Storyboard.....	107
Tabel 4. 3 Tabel Hitungan Pengeluaran Selama Setahun	155
Tabel 4. 4 Tabel Biaya Produksi Animasi 2D.....	156