

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI DAMPAK NEGATIF
SAMPAH RUMAH TANGGA TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK
REMAJA TAHAPAN AKHIR



Oleh :

Adelya Dwi Pratiwi

20052010069

Dosen Pembimbing 1 :

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

Dosen Pembimbing 2:

Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.kom.

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
TAHUN 2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI DAMPAK NEGATIF SAMPAH
RUMAH TANGGA TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK REMAJA TAHAPAN

AKHIR

Disusun oleh:

Adelya Dwi Pratiwi
20052010069

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 16 Mei 2024

Pembimbing I


Diana Aqidatun Nisa, ST., M.Ds
NIP. 199006112018032001


Pembimbing II


Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.kom.
NIPPPK. 198109292021211002

Penguji I


Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.
NPT. 212 19941124 261

Penguji II


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)
Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T.

NIPPEK. 19710916 202121 1004

**HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI DAMPAK NEGATIF SAMPAH
RUMAH TANGGA TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK REMAJA TAHAPAN**

AKHIR

Disusun oleh:

Adelya Dwi Pratiwi

20052010069

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal : 16 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Diana Aqidatun Nisa, ST., M.Ds

NIP.199006112018032001

Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.kom.

NIPPPK.198109292021211002

**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.198405122021212004

ABSTRAK

Sampah merupakan salah satu permasalahan kompleks yang dihadapi, terutama sampah rumah tangga merupakan penyumbang sampah terbesar. Terdapat banyak program-program yang dilakukan pemerintah dalam melakukan strategi pengurangan sampah rumah tangga dan sampah sejenis sampah rumah tangga. Dengan adanya program pemerintah telah menjadi upaya yang cukup baik untuk pengurangan sampah di Indonesia. Akan tetapi pelaksanaannya belum mencapai hasil optimal karena kurangnya pemahaman masyarakat tentang sampah. Pada saat ini manusia kurang akan kesadaran lingkungan sendiri. Hal ini menyebabkan beberapa warga belum sepenuhnya menerapkan program pemerintah.

Pemberian edukasi pada remaja dapat membentuk sikap dan kebiasaan berkelanjutan yang positif lebih dini. Hal ini dapat menjadi landasan bagi kebiasaan hidup yang lebih ramah lingkungan di masa dewasa. Memberikan edukasi mengenai sampah rumah tangga kepada remaja dapat memberikan dampak positif yang lebih besar dalam jangka panjang. Remaja umumnya lebih akrab dengan teknologi modern dan media sosial. Dengan itu edukasi mengenai dampak negatif sampah dapat diberikan melalui platform digital, sehingga dapat meningkatkan tingkat penerimaan dan keterlibatan mereka dalam edukasi. Ada banyak media yang dapat digunakan untuk edukasi seperti halnya, salah satunya ialah media animasi. Pemanfaatan animasi sebagai media edukasi merupakan suatu inovasi yang layak dilakukan. Media pendukung akan menjembatani komunikasi dari fasilitator dengan penonton. Dengan itu salah satu media yang memiliki potensi ialah animasi 2D, karena animasi 2D bersifat linear sehingga lebih berfokus pada penyampaian pesan.

Perancangan animasi dengan judul “Kisah lingkungan” merupakan animasi 2D yang dirancang sebagai edukasi kepada remaja tahapan akhir, animasi ini membahas mengenai dampak negatif sampah rumah tangga terhadap lingkungan. Teknik analisis data yang digunakan pada perancangan ini ialah analisis deskriptif, dengan pengumpulan data melalui wawancara, *Focus Group Discussion* dan penyebaran kuesioner. Animasi 2D yang dibuat sesuai dengan data yang telah didapatkan, seperti penyajian melalui sebuah cerita yang menarik, durasi yang tidak terlalu panjang, bahasa sehari-hari sebagai bahasa yang digunakan, sampai dengan penggunaan style gambar yang menarik. Melalui edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan.

Kata kunci: Animasi 2D, Sampah, Sampah rumah tangga, Remaja

ABSTRACT

Waste is one of the complex problems faced, especially household waste which is the biggest contributor to waste. There are many programs carried out by the government to implement strategies to reduce household waste and similar types of household waste. The government's program has become a pretty good effort to reduce waste in Indonesia. However, its implementation has not achieved optimal results due to the public's lack of understanding about waste. Currently, humans lack awareness of their own environment. This causes some residents to not fully implement government programs.

Providing education to teenagers can form positive sustainable attitudes and habits at an early age. This can become the basis for more environmentally friendly living habits in adulthood. Providing education about household waste to teenagers can have a greater positive impact in the long term. Teenagers are generally more familiar with modern technology and social media. With this, education about the negative impacts of waste can be provided through digital platforms, thereby increasing their level of acceptance and involvement in education. There are many media that can be used for education, one of which is animation media. Utilizing animation as an educational medium is an innovation that is worthy of implementation. Supporting media will bridge communication between the facilitator and the audience. Therefore, one medium that has potential is 2D animation, because 2D animation is linear so it focuses more on conveying the message.

The animation design with the title "Environmental story" is a 2D animation designed as education for final stage teenagers. This animation discusses the negative impact of household waste on the environment. The data analysis technique used in this design is descriptive analysis, by collecting data through interviews, Focus Group Discussions and distributing questionnaires. 2D animation is made according to the data that has been obtained, such as presentation through an interesting story, the duration is not too long, everyday language is the language used, and the use of an interesting image style. Through this education, it is hoped that it can increase awareness of the environment.

Keywords: *2D Animation, Garbage, Household waste, Teenagers*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video Animasi 2D Edukasi Dampak Negatif Sampah Rumah Tangga Terhadap Lingkungan Untuk Remaja Tahapan Akhir” adalah hasil karya asli saya. Tugas Akhir tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi, kecuali yang tertulis pada kutipan laporan ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir initerdapat unsur-unsur plagiarisme, maka saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar yang sa+ya peroleh (Sarjana) dibatalkan dan menerikma sanksi yang sesuai dengan ketentuan berlaku (UU No.22 Tahun 2002, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 28 Mei 2024



Adelya Dwi Pratiwi

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas karunia dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video Animasi 2D Edukasi Dampak Negatif Sampah Rumah Tangga Terhadap Lingkungan Untuk Remaja Tahapan Akhir” dengan baik. Video animasi ini membahas mengenai animasi ini membahas mengenai dampak negatif sampah rumah tangga terhadap lingkungan.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Pada kesempatan ini dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih:

1. Kepada Allah SWT dan nabi Muhammad SAW
2. Kepada orang tua saya yang tiada henti mendoakan serta mendukung saya
3. Kepada Bu Diana Aqidatun Nisa, ST., M.Ds selaku pembimbing pertama yang telah membantu serta membimbing dari awal sampai selesai
4. Kepada Bapak Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.kom. selaku pembimbing kedua
5. Kepada saudara serta teman-teman saya yang membantu menyelesaikan permasalahan yang kurang saya mengerti selama mengerjakan perancangan ini
6. Kepada bapak Tomo selaku animator yang telah bersedia menjadi narasumber serta membantu membimbing dan validasi pada pengerjaan visual
7. Kepada narasumber yang membantu dalam pengumpulan data pada perancangan ini
8. Kepada seluruh dosen Desain Komunikasi Visuak UPN “Veteran” Jawa Timur
9. Kepada seluruh teman-teman angkatan 2020 DKV UPN yang telah mendukung satu sama lain.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga sangat dibutuhkan kritik dan saran sebagai bahan evaluasi kedepannya. Atas perhatian dan kerjasamanya penulis ucapkan terimakasih.

Surabaya, 31 Mei 2024

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi masalah	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan perancangan	6
1.6 Manfaat perancangan	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	7
BAB II	8
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Definisi Operasional Judul.....	8
2.2 Landasan Teori.....	10
2.3 Studi Eksisting	31
BAB III	33
METODOLOGI DESAIN	33
3.1 Metode Perancangan.....	33
3.2 Objek Perancangan	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.4 Teknik Analisis Data.....	40
BAB 4.....	53
KONSEP DAN IMPLEMENTASI	53

4.1 Perumusan Desain.....	53
4.2 Konsep Verbal	55
4.3 Konsep Visual.....	61
4.4 Konsep media.....	64
4.5 Proses perancangan Desain.....	66
BAB 5	93
PENUTUP	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 kerangka perancangan,2023.....	7
Gambar 2.1 sampah organik, 2023	11
Gambar 2.2 sampah anorganik, 2023.....	11
Gambar 2.3 sampah berbahaya	12
Gambar 2.4 squash and stretch, 2023	23
Gambar 2.5 anticipation, 2023	23
Gambar 2.6 staging, 2023	23
Gambar 2.7 straight ahead action and pose to pose, 2023	24
Gambar 2.8 follow through and overlapping action, 2023	24
Gambar 2.9 slow in and slow out, 2023.....	25
Gambar 2.10 arc, 2023.....	25
Gambar 2.11 secondary action, 2023.....	25
Gambar 2.12 timming and spacing timming (durasi), 2023	26
Gambar 2.13 exaggeration, 2023	26
Gambar 2.14 Solid drawing, 2023	27
Gambar 2.15 appeal, 2023	27
Gambar 2.16 studi komperator.....	31
Gambar 3.1 kuesioner 1	40
Gambar 3.2 kuesioner 1	41
Gambar 3.3 kuesioner 1	41
Gambar 3.4 kuesioner	42
Gambar 3.5 kuesioner 2	42
Gambar 3.6 kuesioner 2	43
Gambar 3.7 kuesioner 2	43
Gambar 3.8 wawancara ibu kader sampah Surabaya.....	44
Gambar 3.9 wawancara ibu pernguru desa Mojokerto	44
Gambar 3.10 wawancara remaja usia 18-21 tahun	45
Gambar 3.11 wawancara animator.....	46

Gambar 3.12 FGD.....	48
Gambar 3.13 target audiens	50
Gambar 4.1 keyword, 2024.....	53
Gambar 4.2 acuan karakter	62
Gambar 4.3 Palet warna	63
Gambar 4.4 font	63
Gambar 4.5 stiker.....	64
Gambar 4.6 gantungan kunci	64
Gambar 4.7 griptok	65
Gambar 4.8 totebag	65
Gambar 4.9 notebook.....	65
Gambar 4.10 referensi sampah botol	66
Gambar 4.11 sketsa karakter sampah botol.....	67
Gambar 4.12 referensi sampah sisa makanan	67
Gambar 4.13 sketsa sampah sisa makanan	68
Gambar 4.14 referensi piring pecah.....	68
Gambar 4.15 sketsa piring pecah	69
Gambar 4.16 referensi sampah kertas	69
Gambar 4.17 sketsa karakter sampah kertas	70
Gambar 4.18 acuan karakter kakak.....	70
Gambar 4.19 sketsa karater kakak	71
Gambar 4.20 referensi ibu.....	71
Gambar 4.21 sketsa karakter ibu.....	72
Gambar 4.22 referensi ayah	72
Gambar 4.23 sketsa karakter ayah	73
Gambar 4.24 komprehensif logo judul	73
Gambar 4.25 komprehensif desain karakter botol	74
Gambar 4.26 komprehensif desain karakter	74
Gambar 4.27 komprehensif desain karakter pecahan piring.....	75
Gambar 4.28 komprehensif desain karakter sampah kertas.....	75
Gambar 4.29 komprehensif desain karakter kakak.....	75
Gambar 4.30 komprehensif desain karakter ibu	76

Gambar 4.31 komprehensif desain karakter ayah.....	76
Gambar 4.32 desain logo judul terpilih.....	77
Gambar 4.33 desain karakter terpilih.....	77
Gambar 4.34 desain karakter terpilih.....	78
Gambar 4.35 desain karakter terpilih.....	78
Gambar 4.36 desain karakter terpilih.....	79
Gambar 4.37 desain karakter terpilih.....	79
Gambar 4.38 desain karakter terpilih.....	80
Gambar 4.39 desain karakter terpilih.....	80
Gambar 4.40 final desain	81
Gambar 4.41 final desain	81
Gambar 4.42 final desain	82
Gambar 4.43 final desain	82
Gambar 4.44 final desain	82
Gambar 4.45 final desain	83
Gambar 4.46 final desain	83
Gambar 4.47 final desain	83
Gambar 4.48 background.....	84
Gambar 4.49 judul animasi.....	89
Gambar 4.50 cuplikan animasi.....	89
Gambar 4.51 media pendukung	90
Gambar 4.52 media pendukung	90
Gambar 4.53 media pendukung	91
Gambar 4.54 media pendukung	91
Gambar 4.55 media pendukung	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Psikologi Warna	30
Tabel 2.2 Analisis Media Animasi "Samsi dan Kotak Daur Ulang"	32
Tabel 3.1 Kegiatan Sehari-hari Target Audiens	50
Tabel 4.1 Storyline	57
Tabel 4.2 storyboard.....	84
Tabel 4.2 Anggaran	92