

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGOLAHAN SAMPAH PADA KAMPUNG EDUKASI SAMPAH DI SIDOARJO UNTUK USIA 9-12 TAHUN

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar Serjana (S-1)



Oleh :

Amisha Nindi Puri Dewanggi

20052010107

Dosen Pembimbing I : Bayu Setiawan, S.Sn.,M.Sn.

Dosen Pembimbing II : Diana Aqidatun Nisa, S. T., M.Ds.

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

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGOLAHAN SAMPAH PADA KAMPUNG
EDUKASI SAMPAH DI SIDOARJO UNTUK USIA 9-12 TAHUN

Disusun Oleh :

AMISHA NINDI PURI DEWANGGI
20052010107

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 17 Mei 2024

Pembimbing I



Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Pembimbing II



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

Penguji I



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

Penguji II



Widvasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

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

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGOLAHAN SAMPAH PADA KAMPUNG
EDUKASI SAMPAH DI SIDOARJO UNTUK USIA 9-12 TAHUN

Disusun Oleh :
AMISHA NINDI PURI DEWANGGI
20052010107

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 17 Mei 2024

Pembimbing I



Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Pembimbing II



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

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

ABSTRAK

Fenomena masih banyaknya jumlah sampah yang belum terkelola karena kurangnya kesadaran masyarakat sehingga dapat menyebabkan timbulan sampah. Maka, diperlukannya edukasi pengolahan sampah kepada masyarakat Indonesia sejak sekolah dasar dengan merancang sebuah media edukasi berbasis motion graphic yang menarik, edukatif, dan informatif yang ditujukan pada anak SD saat berkunjung ke Kampung Edukasi Sampah. Dimana Kampung EdukasiSampah ini membuka sosialisasi edukasi pengolahan sampah.

Motion graphic tersebut berisi informasi dasar tentang jenis-jenis sampah, langkah pemilahan sampah penyebab dan akibat serta saat pengolahan sampah. Tujuan dibuatnya media edukasi ini ialah untuk memberikan informasi yang kreatif kepada anak SD guna untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman sejak kecil terkait pengolahan sampah melalui video motion graphic yang menyenangkan, dan menarik agar anak-anak dapat memahami serta tidak mudah merasa bosan saat mempelajari.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif analisis 5W+1H dengan mengumpulkan data primer melalui wawancara bersama Ibu dan Bapak ketua RT Kampung Edukasi Sampah, beberapa anak SD yang berkunjung ke Kampung Edukasi Sampah dan ahli motion graphic serta, data sekunder melalui studi literatur. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui kuesioner. Hasil analisis data ini menjadi acuan untuk menentukan konsep desain yang akan menjadi keyword “SosialisasiLingkungan Melalui Media Kreatif”.

Penggunaan bahasa dalam perancangan ini menggunakan bahasa yang sederhana. Lalu, warna yang digunakan ialah pastel cerah, dan menggunakan karakter yang menarik guna menjadiaspek-aspek desain yang ditekankan untuk menarik minat anak-anak.

Dengan adanya media motion graphic ini diharapkan dapat menjadi lebih efektif dan informatif dalam penyampaian pesan kepada anak SD kelas 4-6 usia 9-12 tahun tentang pentingnyamengolah sampah agar tidak menyebabkan bertambahnya timbulan sampah.

Kata Kunci : Pengolahan Sampah, Anak sekolah dasar, Motion Graphic.

ABSTRACT

The phenomenon is that there is still a large amount of waste that has not been managed due to a lack of public awareness, which can lead to waste generation. Therefore, it is necessary to educate Indonesian people about waste processing from elementary school by designing an interesting, educative, and informative motion graphic-based educational media aimed at elementary school children when visiting the Waste Education Village. The Waste Education Village opens educational outreach on waste processing.

The motion graphic contains basic information about types of waste, steps for sorting waste, causes and consequences of waste, and when to process waste. The aim of creating this educational media is to provide creative information to elementary school children to increase awareness and understanding from a young age regarding waste processing through fun and interesting motion graphic videos so that children can understand and not easily get bored when learning.

The research method used is the 5W+1H qualitative analysis method by collecting primary data through interviews with the head of the RT Kampung Edukasi Sampah, several elementary school children who visited Kampung Edukasi Sampah, motion graphics experts, and secondary data through literature studies. Additionally, this research uses quantitative methods by collecting data through questionnaires. The results of this data analysis serve as a reference for determining the design concept that will become the keyword "Environmental Socialization Through Creative Media."

The language used in this design is simple, and bright pastel colors and interesting characters are utilized to emphasize design aspects and attract children's interest.

With this motion graphic media, it is hoped to be more effective and informative in conveying messages to elementary school children in grades 4-6, aged 9-12 years, about the importance of processing waste to prevent increased waste generation.

Keyword : Waste Processing, Elementary School Children, Motion Graphic

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Sidoarjo, 30 Mei 2024



Amisha Nindi Puri Dewanggi

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat, hidayat, dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir “Perancangan Motion Graphic Pengolahan Sampah Pada Kampung Edukasi Sampah di Sidoarjo Untuk Usia 9-12 Tahun” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Perancangan motion graphic pengolahan sampah merupakan sebuah sarana media edukasi pengolahan sampah pada kelas 4-6 SD dengan tujuan utama memberikan pembelajaran mengenai mengolah sampah menggunakan cara 3R yaitu Reduce, Reuse, dan Recycle. Memahami apa itu sampah dan jenis-jenis sampah.

Terimakasih kepada banyak pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini dan memberikan banyak dukungan hingga laporan ini terselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih ini saya sampaikan kepada :

1. Kepada Allah SWT
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu mendoakan saya dan memberi dukungan secara lahir dan batin juga dalam urusan finansial
3. Kepada diri saya sendiri yang sudah mau berjuang dan bertahan demi terselesaikannya perancangan tugas akhir ini.
4. Kepada bapak Bayu Setiawan, S.Sn.,M.Sn. selaku dosen pembimbing pertama yang telah sabar dalam membimbing, membantu, serta memberikan saran dan masukan yang sangat membantu dalam proses perancangan tugas akhir ini.
5. Kepada ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing kedua telah membantu proses evaluasi dalam hal penulisan laporan.
6. Kepada bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn selaku dosen penguji pertama dan ibu Widyasari, S.T., M.T. selaku dosen penguji kedua yang telah membantu dalam proses evaluasi dan memberi masukan serta saran yang sangat mendukung.
7. Kepada ibu Retno dan pak Heri selaku Narasumber yang telah membantu dalam memberikan informasi dan observasi.
8. Kepada anak-anak yang studi tour di Kampung Edukasi Sampah telah membantu dalam pengumpulan data dan kuesioner.

9. Kepada seluruh kader lingkungan Kampung Edukasi Sampah Sidoarjo.
10. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik saya.
11. Kepada Anugerah Dimas Prawiedna yang selalu menjadi support system dan selalu bersedia menemani saya saat pengambilan data, membantu selama proses pengerjaan tugas akhir, dan mendengar keluh kesah saya selama penyusunan tugas akhir.
12. Kepada Qisthin Putri, Salsa Fadila, Marsha Asyafa, Atika Kholifatu, Diani Seftina, Mas Ahmad Akbar, Alfredy Mushowiru, sebagai sahabat seperjuangan yang telah membantu semua perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir.
13. Kepada teman-teman DKV UPN “Veteran” Jawa Timur angkatan 2020 yang telah sama-sama berjuang dari masa ospek, perkuliahan hingga proses perancangan tugas akhir.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan	5
1.6 Manfaat	5
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.6.2 Manfaat Bagi Kampung Edukasi Sampah	6
1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat.....	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Definisi Operasional Judul.....	8
2.1.1 Motion Graphic	8
2.1.2 Pengolahan Sampah	8
2.1.3 Anak Usia 9-12 Tahun	8
2.1.4 Kampung Edukasi Sampah	9
2.2 Landasan Teori Animasi	9

2.2.1 Jenis-Jenis Animasi	9
2.2.2 Prinsip Animasi	12
2.3 Landasan Teori Motion Graphic	17
2.3.1 Teknik Motion Graphic	18
2.3.2 Jenis Motion Graphic	18
2.4 Landasan Teori Edukasi	19
2.5 Landasan Teori Sampah	20
2.6 Landasan Teori Pengolahan Sampah	20
2.6.1 Landasan Teori 3R	20
2.7 Landasan Teori Desain Komunikasi Visual	21
2.8 Landasan Teori Ilustrasi	22
2.9 Landasan Teori Anak Usia 6-12 Tahun	23
2.10 Landasan Teori Kampung Edukasi Sampah	25
2.10.1 Sejarah	25
2.10.2 Kader Lingkungan dan Kader Bank Sampah	28
2.10.3 Kegiatan Sosialisasi Edukasi Sampah	29
2.11 Studi Eksisting	31
2.12 Studi Komparator	33
2.12.1 Motion Graphic Waste Management and Recycling Video	35
2.12.2 Motion Graphic Kampanye Sosial Mengurangi Sampah Plastik	37
BAB III.....	39
METODOLOGI DESAIN.....	39
3.1 Metode Perancangan	39
3.1.2 Data Primer dan Sekunder	39
3.2 Objek Perancangan.....	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data	40
3.3.1 Data Primer	40
3.3.2 Data Sekunder	41
3.4 Teknik Analisis Data	43
3.4.1 Analisis Data 5W+1H	43

3.4.2 Analisis Data Kuesioner.....	47
3.4.3 Analisis Wawancara.....	49
3.4.4 Analisis Observasi.....	54
3.4.5 Analisis Consumer Insight	55
3.4.6 Analisis Consumer Journey.....	56
3.4.7 Sintesa Data.....	58
3.4.8 Unique Selling Proposition (USP)	58
BAB IV	60
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	60
4.1 Keyword.....	60
4.1.1 What to Say	62
4.1.2 How to Say	62
4.1.3 Makna Denotasi.....	62
4.1.4 Makna Konotasi	62
4.2 Konsep Visual	63
4.2.1 Gaya Gambar	63
4.2.2 Karakter Utama	64
4.2.3 Karakter Pengganti.....	64
4.2.4 Tipografi.....	65
4.2.5 Tipe Warna.....	68
4.2.6 Model Pewarnaan Karakter	68
4.2.7 Warna Outline Karakter	69
4.3 Konsep Verbal.....	69
4.3.1 Bahasa	69
4.3.2 Strategi Komunikasi.....	70
4.3.3 Storyline	70
4.4 Konsep Media	76
4.4.1 Media Utama.....	76
4.4.2 Media Pendukung.....	77
4.5 Proses Perancangan Desain.....	80

4.5.1 Rough Desain Karakter	80
4.5.2 Komprehensif Desain Karakter	82
4.5.3 Validasi Desain Karakter	83
4.5.4 Desain Final Karakter	84
4.5.5 Rough Desain Judul	84
4.5.6 Validasi Desain Judul.....	85
4.5.7 Final Desain Judul.....	85
4.6 Storyboard	87
4.7 Potongan Video.....	88
4.8 Tarif Desain.....	88
4.9 Biaya Produksi	88
BAB V	91
KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Kampung Edukasi Sampah Sidoarjo	3
Gambar 1.2 Kerangka Perancangan.....	7
Gambar 2.1 Contoh Animasi Tradisional	9
Gambar 2.2 Contoh Animasi 2D	10
Gambar 2.3 Contoh Animasi 3D	10
Gambar 2.4 Contoh Motion Graphic	11
Gambar 2.5 Contoh Stop Motion.....	11
Gambar 2.6 Contoh Antisipasi.....	12
Gambar 2.7 Contoh Squash dan Stretch	13
Gambar 2.8 Contoh Staging.....	13
Gambar 2.9 Contoh Straight Ahead Action & Pose to Pose.....	13
Gambar 2.10 Contoh Follow Through & Overlapping.....	14
Gambar 2.11 Contoh Slow in & Slow Out	14
Gambar 2.12 Contoh Arcs	15
Gambar 2.13 Contoh Secondary Action	15
Gambar 2.14 Contoh Timing	15
Gambar 2.15 Contoh Overlapping	16
Gambar 2.16 Contoh Solid Drawing	16
Gambar 2.17 Contoh Appeal	17
Gambar 2.18 Contoh Gambar Vektor.....	23
Gambar 2.19 Contoh Gambar Bitmap	24
Gambar 2.20 Macam Jenis Tempat Sampah di Kampung Edukasi Sampah.....	27
Gambar 2.21 Penghargaan Prestasi Kampung Edukasi Sampah	28
Gambar 2.22 Plakat Kampung Edukasi Sampah	29
Gambar 2.23 Penyampaian Materi dengan Presentasi Power Point.....	30
Gambar 2.24 Pembelajaran Edukasi Sampah Diluar Ruangan.....	31
Gambar 2.25 Permainan dengan Edukasi	32
Gambar 2.26 Studi Eksisting Power Point Pilah dan Olah Sampah.....	33
Gambar 2.27 Studi Komparator Motion Graphic Pengolahan Sampah	35
Gambar 2.28 Studi Komparator Mengurangi Sampah Plastik.....	37

Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibu RT Kampung Edukasi Sampah	51
Gambar 3.2 Wawancara dengan Bapak RT Kampung Edukasi Sampah	52
Gambar 3.3 Wawancara Bersama Anak SD	53
Gambar 3.4 Kegiatan Observasi Saat Ada Kedatangan Anak SD	56
Gambar 4.1 Pembuatan Keyword	61
Gambar 4.2 Contoh Font Segoe Print Bold	66
Gambar 4.3 Contoh Font Roboto	66
Gambar 4.4 Contoh Tempat Pensil	77
Gambar 4.5 Contoh Botol Minum	78
Gambar 4.6 Contoh Gelas atau Mug	78
Gambar 4.7 Contoh Gantungan Kunci	79
Gambar 4.8 Contoh Stiker	80
Gambar 4.9 Karakter Mina dan Ako	81
Gambar 4.10 Karakter Sela dan Aga	81
Gambar 4.11 Karakter Ale dan Adun	82
Gambar 4.12 Komprehensif Karakter Sela dan Aga	82
Gambar 4.13 Karakter Pupuk Aga	83
Gambar 4.14 Validasi Seluruh Karakter	83
Gambar 4.15 Desain Final Karakter	84
Gambar 4.16 Alternatif Sketsa Judul	85
Gambar 4.17 Validasi Judul Petuasa Selga	85
Gambar 4.18 Final Judul Petuasa Selga	86
Gambar 4.19 Potongan Storyboard	88
Gambar 4.20 Potongan Video Petuasa Selga	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Studi Eksisting Power Point Pilah dan Olah Sampah.....	34
Tabel 2.2 Analisis Motion Graphic Waste Management and Recycling Video	36
Tabel 2.3 Analisis Motion Graphic Kampanye Sosial Mengurangi Sampah Plastik ..	38
Tabel 3.1 Kegiatan Sehari-hari Salah Satu Target Audiens	57
Tabel 4.2 Storyline.....	76