

## **TUGAS AKHIR**

### **“PERANCANGAN INFOGRAFIS ANIMASI 2D TENTANG PEMILAHAN JENIS- JENIS SAMPAH UNTUK ANAK”**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
Dalam Mengambil Mata Kuliah Tugas Akhir



Dosen Pembimbing :

Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2021**

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
---	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Rana Rafida Putri**  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317010013  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 17 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



**Rana Rafida Putri**

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



**LEMBAR PENEG SAHAN  
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

Semester: Ganjil / Genap

Tahun Akademik: 2020/ 2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata I (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN INFOGRAFIS ANIMASI 2D  
TENTANG PEMILAHAN JENIS-JENIS SAMPAH  
UNTUK ANAK

Disusun Oleh,

Nama : Rana Rafida Putri  
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010013  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 22 Juli 2021

Pembimbing,

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds

Jakarta, 13 Agustus 2021

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Ketua Program Studi,

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.S

# PERANCANGAN INFOGRAFIS ANIMASI 2D TENTANG PEMILAHAN JENIS-JENIS SAMPAH UNTUK ANAK

Rana Rafida Putri

42317010013

## ABSTRACT

*The development of technology at this time is very creative and interesting. Creative ideas that arise can help solve problems that occur in human life, especially regarding environmental issues. Many of the technology products are used to campaign for issues regarding waste. However, the waste problem still exists today. Various ways are done starting from writing such as articles, posters, newspapers to audio visuals such as videos. So far, video is the most effective medium for disseminating information, especially educational videos. Educational video is the fastest medium to convey information or knowledge, especially for children. The most appropriate type of educational video for children is 2D animation because in 2D animation children can see characters, illustrations, and other images accompanied by sounds that can be every scene in the video.*

*Therefore, an approach through educational videos for children needs to be done, especially discussing environmental issues that are already familiar, namely the waste problem.*

*Keywords : 2D Animation, Waste Sorting, Educational Video*

# PERANCANGAN INFOGRAFIS ANIMASI 2D TENTANG PEMILAHAN JENIS-JENIS SAMPAH UNTUK ANAK

Rana Rafida Putri

42317010013

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah sangat kreatif dan menarik. Ide kreatif yang muncul dapat membantu penyelesaian masalah-masalah yang terjadi di kehidupan manusia terutama mengenai isu lingkungan. Banyak dari produk teknologi yang digunakan untuk mengkampanyekan permasalahan mengenai sampah. Namun permasalahan sampah masih terus ada sampai saat ini. Berbagai cara dilakukan mulai dari tulisan seperti artikel, poster, koran sampai audio visual seperti video. Sejauh ini media video merupakan media yang paling efektif untuk penyampaian informasi terutama video edukasi. Video edukasi adalah media yang paling cepat untuk menyampaikan informasi ataupun pengetahuan khususnya untuk anak-anak. Jenis video edukasi yang paling tepat untuk anak-anak yaitu animasi 2D karena pada animasi 2D anak-anak dapat melihat karakter, ilustrasi, dan gambar lainnya diiringi dengan suara yang bisa memperjelas setiap *scene* yang ada pada video.

Oleh karena itu pendekatan melalui video edukasi untuk anak-anak perlu dilakukan terutama membahas mengenai isu lingkungan yang sudah tidak asing lagi yaitu tentang masalah sampah.

Kata Kunci : Animasi 2D, Pemilahan Sampah, Video Edukasi

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena dengan nikmat dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN INFOGRAFIS ANIMASI 2D TENTANG PEMILAHAN JENIS-JENIS SAMPAH UNTUK ANAK” sebagai syarat untuk menempuh gelar sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds sebagai dosen pembimbing yang telah sabar dan banyak memberikan bimbingan, semangat, arahan, dan nasihat kepada penulis.
2. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana dan juga koordinator tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.
3. Orang tua penulis yaitu Bapak Bambang Waluyo dan Ibu Nuning Chaerani yang telah memberikan banyak kesabaran, doa, dukungan, arahan, nasihat, dan bimbingannya kepada penulis.
4. Teruntuk seluruh teman – teman DKV Universitas Mercu Buana yang telah membantu penulis dalam memberi saran dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh saudara, kerabat dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi para pembacanya

Jakarta, 17 Juli 2021

Penulis

**Rana Rafida Putri**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang Perancangan</b> .....	1
<b>B. Tujuan Perancangan</b> .....	2
<b>C. Manfaat Perancangan</b> .....	2
<b>BAB II</b> .....	4
<b>METODE PERANCANGAN</b> .....	4
<b>A. Orisinalitas</b> .....	4
<b>B. Target / Kelompok Pengguna</b> .....	7
<b>C. Relevansi dan Konsekuensi Studi</b> .....	8
<b>D. Skema Proses Desain</b> .....	11
<b>BAB III</b> .....	13
<b>DATA DAN ANALISA PERANCANGAN</b> .....	13
<b>A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan</b> .....	13
<b>B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan</b> .....	13
<b>C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan</b> .....	14
<b>BAB IV</b> .....	23
<b>KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN</b> .....	23
<b>A. Tataran Lingkungan/Komunitas</b> .....	23
1. Analisa Pengguna/Komunitas Karya .....	23
2. Kontribusi Pada Masyarakat .....	23
<b>B. Tataran Sistem</b> .....	24
1. Cara Kerja Karya.....	24
2. Cara Penyebaran/Distribusi/Penempatan Karya .....	24
<b>C. Tataran Produk</b> .....	25

1. Deskripsi Karya.....	25
2. Spesifikasi Teknis Karya.....	26
3. Hasil Karya .....	36
<b>D. Tataran Komponen.....</b>	<b>38</b>
1. Konsep Visual .....	38
2. Konsep Audio .....	42
3. Konsep Material .....	44
4. Konsep Proteksi Karya.....	44
<b>BAB V .....</b>	<b>45</b>
<b>UJI DESAIN .....</b>	<b>45</b>
<b>A. Deskripsi Karya.....</b>	<b>45</b>
<b>B. Kegiatan Uji Desain .....</b>	<b>45</b>
<b>C. Hasil Uji Desain.....</b>	<b>50</b>
<b>KEPUSTAKAAN.....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>
<b>1. Kartu Asistensi .....</b>	<b>55</b>
<b>2. Dokumentasi Kegiatan Uji Desain.....</b>	<b>56</b>
<b>3. Nilai Sidang Tugas Akhir .....</b>	<b>58</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b>	Video "Kok Bisa?" berjudul Seberapa Banyak Sampah Plastik di Dunia? .....	4
<b>Gambar 2</b>	Video Infografis Dampak Sampah Plastik Bagi Hewan Laut .....	5
<b>Gambar 3</b>	Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat Peduli Sampah .....	6
<b>Gambar 4</b>	Skema Proses Desain .....	11
<b>Gambar 5</b>	Jenis Font Serif .....	16
<b>Gambar 6</b>	Jenis Font Sans Serif .....	17
<b>Gambar 7</b>	Jenis Font Script .....	17
<b>Gambar 8</b>	Jenis Font Dekoratif .....	17
<b>Gambar 9</b>	Opening Judul Sampah Organik .....	26
<b>Gambar 10</b>	Perkenalan Tokoh Pada Sampah Organik .....	26
<b>Gambar 11</b>	Tokoh Sedang Berjalan Sambil Membawa Pisang .....	26
<b>Gambar 12</b>	Pisang Jatuh ke Rumput .....	27
<b>Gambar 13</b>	Robot Datang di Sampah Organik .....	27
<b>Gambar 14</b>	Penjelasan Sampah Organik .....	27
<b>Gambar 15</b>	Macam-macam Sampah Organik .....	27
<b>Gambar 16</b>	Daur Ulang Sampah Organik .....	27
<b>Gambar 17</b>	Dampak Positif Sampah Organik .....	28
<b>Gambar 18</b>	Opening Judul Sampah Anorganik .....	28
<b>Gambar 19</b>	Perkenalan Tokoh Pada Sampah Anorganik .....	28
<b>Gambar 20</b>	Tokoh Sedang Berjalan Sambil Membawa Botol .....	28
<b>Gambar 21</b>	Bingung Pada Saat Buang Sampah .....	29
<b>Gambar 22</b>	Robot Datang di Sampah Anorganik .....	29
<b>Gambar 23</b>	Penjelasan Sampah Anorganik .....	29
<b>Gambar 24</b>	Macam-macam Sampah Anorganik .....	29
<b>Gambar 25</b>	Daur Ulang Sampah Anorganik .....	29
<b>Gambar 26</b>	Dampak Negatif Sampah Anorganik .....	30
<b>Gambar 27</b>	Opening Judul Sampah B3 .....	30
<b>Gambar 28</b>	Perkenalan Tokoh Pada Sampah B3 .....	30
<b>Gambar 29</b>	Tokoh Melepas Baterai Mainannya .....	30
<b>Gambar 30</b>	Salah Memasukkan Tempat Sampah .....	31
<b>Gambar 31</b>	Robot datang di Sampah B3 .....	31
<b>Gambar 32</b>	Penjelasan Sampah B3 .....	31
<b>Gambar 33</b>	Macam-macam Sampah B3 .....	31
<b>Gambar 34</b>	Sampah Tidak Dapat Didaur Ulang .....	31
<b>Gambar 35</b>	Informasi Tindakan Sampah B3 .....	32
<b>Gambar 36</b>	Referensi Visual .....	32
<b>Gambar 37</b>	Referensi Gaya Desain .....	32
<b>Gambar 38</b>	Storyboard Video Sampah Organik .....	33
<b>Gambar 39</b>	Storyboard Video Sampah Anorganik .....	33
<b>Gambar 40</b>	Storyboard Video Sampah B3 .....	33
<b>Gambar 41</b>	Pembuatan Assets .....	34
<b>Gambar 42</b>	Pembuatan Video Sampah Organik .....	34
<b>Gambar 43</b>	Pembuatan Video Sampah Anorganik .....	35

<b>Gambar 44</b> Pembuatan Video Sampah B3 .....	35
<b>Gambar 45</b> Tahap Editing .....	36
<b>Gambar 46</b> Video Animasi 2D Sampah Organik .....	36
<b>Gambar 47</b> Video Animasi 2D Sampah Anorganik .....	36
<b>Gambar 48</b> Video Animasi 2D Sampah B3.....	37
<b>Gambar 49</b> Palet Warna.....	38
<b>Gambar 50</b> Tipografi .....	39
<b>Gambar 51</b> Karakter Pada Video Sampah Organik.....	39
<b>Gambar 52</b> Karakter Pada Video Sampah Anorganik.....	40
<b>Gambar 53</b> Karakter Pada Video Sampah B3 .....	40
<b>Gambar 54</b> Karakter Robot .....	40
<b>Gambar 55</b> Background Pada Video Sampah Organik .....	41
<b>Gambar 56</b> Background Pada Video Sampah Anorganik .....	41
<b>Gambar 57</b> Background Pada Video Sampah B3.....	42
<b>Gambar 58</b> Penyederhanaan Bentuk Sampah.....	42
<b>Gambar 59</b> Rekaman Voice Over.....	43
<b>Gambar 60</b> Sumber Backsound .....	43
<b>Gambar 61</b> Sumber Sound Effect.....	44
<b>Gambar 62</b> Deskripsi Karya .....	45
<b>Gambar 63</b> Pameran Layar Karya DKV.....	46
<b>Gambar 64</b> Website Galeri FDSK.....	46
<b>Gambar 65</b> Salam Pembuka .....	47
<b>Gambar 66</b> <i>Karakter Desain</i> .....	47
<b>Gambar 67</b> Warna Perancangan .....	47
<b>Gambar 68</b> Desain Pembuka Media Utama.....	48
<b>Gambar 69</b> Penjelasan Mengenai Media Utama .....	48
<b>Gambar 70</b> Desain Pembuka Media Pendukung .....	48
<b>Gambar 71</b> Desain Media Pendukung Poster dan Stiker.....	48
<b>Gambar 72</b> Desain Media Pendukung Banner.....	49
<b>Gambar 73</b> Desain Media Pendukung Stiker Whatsapp.....	49
<b>Gambar 74</b> Desain Pembuka Mechandise .....	49
<b>Gambar 75</b> Desain Merchandise Sendal, Tshirt, Masker, Botol .....	49
<b>Gambar 76</b> Desain Merchandise Bantal dan Tas.....	50
<b>Gambar 77</b> Survey Umur Pengunjung.....	50
<b>Gambar 78</b> Penilaian Perancangan .....	51
<b>Gambar 79</b> Penilaian Cocok atau Tidak .....	51

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b> Biaya Perencanaan .....	10
<b>Tabel 2</b> Timeline .....	25
<b>Tabel 3</b> Media Pendukung.....	37
<b>Tabel 4</b> Merchandise .....	38
<b>Tabel 5</b> Kritik dan Saran .....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Kartu Asistensi 1.....	55
<b>Lampiran 2</b> Kartu Asistensi 2.....	56
<b>Lampiran 3</b> Website Pameran .....	56
<b>Lampiran 4</b> Pembukaan Pameran.....	57
<b>Lampiran 5</b> Nilai Sidang Tugas Akhir .....	58

