

**PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI
PENGELOLAAN SAMPAH DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA



Oleh:

Riswanto

NIM 0711595024

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4066 / A / 5 / 2013	
KLAS		
TERIMA	05-04-2013	TTD <i>fl.</i>

PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI **PENGELOLAAN SAMPAH DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA



Oleh:

Riswanto

NIM 0711595024



Tugas akhir ini diajukan kepada studi fakultas seni rupa

Insititut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar sarjana S-1 dalam bidang

Desain Komunikasi Visual

2013



Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI PENGELOLAAN SAMPAH DI YOGYAKARTA diajukan oleh Riswanto, NIM 0711595024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2013 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

M. Faizal Rochman, M. T

NIP 19780221 200501 1 002

Pembimbing II/ Anggota

Andi Haryanto, M. Sn

NIP 19801125 200812 1 003

Cogmate/ Anggota

Drs. Arif Agung S, M.Sn

NIP 19671116 199303 1 001

Kaprodi DKV/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

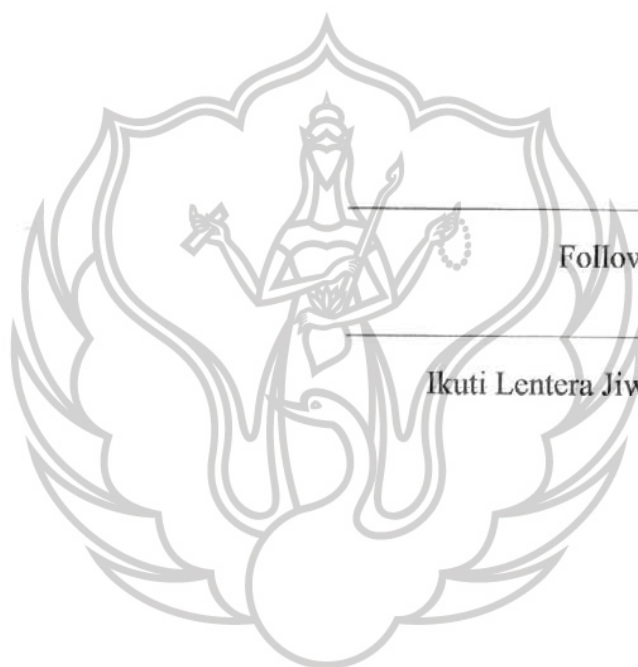
M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001



Dr. Suasthiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002



Motto

Follow Your Passion

Ikuti Lentera Jiwamu (Passion)

PERSEMBAHAN

Atas selesainya perancangan tugas akhir ini, penulis mengucapkan Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang maha kretif, karena dengan limpahan rahmat kasih sayang-Nya yang memberikan berbagai macam nikmat sehingga kita bisa banyak melakukan banyak hal. Salawat serta salam tetap terlimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Terima kasih yang tulus penulis sampaikan pada keluarga terutama Ibu dan Ayah atas kasih sayang, doa restu, serta kesabaran. Kepada kakak-kakakku yang selalu menanyakan kapan lulus dan wisuda, terimakasih pertanyaannya membuatku semangat.

Terimakasih kepada Dinas Perizinan Kota Yogyakarta yang telah memberikan surat tembusan ke BLH. Terimakasih kepada pihak BLH Kota Yogyakarta atas kerjasamanya, Mas Dimas selaku Humas yang banyak memberikan data sampah secara detail. Terima kasih kepada sahabat-sahabatku yang telah banyak membantu, Petek dan Fuadinur. Sahabatku angkatan 2007 Priyo, Adit '07, Acil, Adit '08, Endro, Fuad Fajar. Teman-teman yang telah membantu pengerjaan karya tugas akhir ini, Muarif, Riyon, Eka Jati, Nanda, Aswin, Mas Soni '05, Mas Brian, Pak Bungkus. Teman-teman Kos Eka Jati, Anggi, Jejen, Deni, Reza, Mas Dodi, Giar Gardan. UKM KMI ISI Ridwan, Andri, Rizal, Naufan. Teman-teman Diskomotion dan Seluruh Teman-teman sekampus ISI Yogyakarta.

Serta semua pihak yang telah membantu yang mungkin namanya tidak sempat saya sebutkan di sini. Terimakasih untuk segalanya.

KATA PENGANTAR

Rasa syukur sudah selayaknya dipanjatkan kehadirat Allah SWT, limpahan rahmat kasih sayang-Nya yang memberikan banyak kenikmatan sehingga penulis bisa menyelesaikan karta tugas akhir ini.

Karya tugas akhir yang sudah diselesaikan penulis sebagai syarat kelulusan S1 tentu saja tidak lepas dari kekurangan. Sudah fitrahnya manusia sebagai makhluk yang tidak bisa lepas dari kesalahan. Proses pembuatan yang diiringi banyaknya hambatan yang terjadi terus menerus merupakan hal yang tidak bisa dihindari, ditengah kondisi seperti apapun penulis tetap bersyukur karena karya tugas akhir ini selesai juga. Kekurangan dari segi konsep dan eksekusi karya yang ternyata masih jauh dari harapan merupakan catatan penulis kedepan agar bisa terus berbenah dan tidak berhenti meningkatkan kualitas diri. Dengan ini penulis berharap apa yang telah dirancang dalam karya tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi masyarakat khususnya untuk masyarakat Kota Yogyakarta. Untuk BLH Kota Yogyakarta semoga karya ini bisa membantu program-program yang telah dijalankan khususnya masalah tentang sampah.

Ide penulis mengangkat masalah sampah sebagai project untuk karya tugas akhir ini adalah berangkat dari permasalahan sampah disekitar kota yang banyak berceceran dan terjadi penumpukan dibeberapa titik tempat pembuangan sementara. Tentunya ditambah dari yang falid dari BLH kota yang bertanggung jawab penuh terkait masalah sampah yang ada di kota. saat ini kota Yogyakarta menyewa pembuangan sampah akhir (TPA) dibuang ke Piyungan yang ada dikabupaten Bantul, hal tersebut karena kota tidak mempunyai tempat dan minimnya area yang bisa dijadikan tempat pembuangan akhir. Saat ini kondisi TPA semakin penuh karena sampah tidak hanya dari kota saja, Sleman dan Bantul sama-sama membuang sampah ke TPA Piyungan. Untuk itu upaya untuk melakukan pengolahan sampah secara mandiri terus ditingkatkan agar sampah ke TPA bisa ditekan, agar tidak terjadi penumpukan yang berakibat pada krisis sampah.

Saat ini apa yang telah dilakukan BLH dalam bentuk penanganan terkait masalah sampah adalah dengan melakukan penyuluhan. Media-media yang digunakan masih media konvensional. Media audio visual yang menarik yang bisa digunakan untuk penyuluhan belum digunakan sebagai upaya untuk mempermudah penyampaian dan menyebarluaskan pesan berupa ajakan untuk mengolah sampah secara mandiri.

Perancangan karya tugas akhir ini sinergi penulis dengan pihak BLH kota Yogyakarta sangat penting, karena tujuan perancangan dan aplikasi perancangan akan di gunakan BLH sebagai media penyuluhan dan disebar luaskan media-media lain yang dimiliki oleh pihak BLH kota.

Puji syukur, begitu banyak dorongan dan motivasi yang penulis terima dari para pengajar serta para pembimbing, apabila tanpa bantuan mereka maka penulis belum tentu bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

- Rektor ISI Yogyakarta
- Dr. Suastiwi, M. Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
- M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku ketua jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta.
- Drs. Hartono Karnadi M.Sn selaku ketua Program Studi DKV FSR ISI Yogyakarta.
- M. Faizal Rochman, M. T selaku dosen pembimbing I
- Andi Haryanto, M. Sn selaku dosen pembimbing II
- Drs. Arif Agung S, M.Sn selaku dosen wali

ABSTRAK

Definisi Animasi dalam buku *Panduan Workshop Animasi* dari Robi Angler, *Animation* datang dari bahasa Latin “*anima*”, yang berarti jiwa atau nafas yang sangat vital. Animasi sering diartikan sebagai ‘menghidupkan’ dari suatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak atau kesan bergerak¹. Secara luas animasi berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan. Menjadi suatu pengertian yang berarti menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak. Dalam Kamus Inggris-Indonesia karya John M. Echols dan Hasan Sadily, *Animate* berarti yang hidup, bernyawa: (1) menghidupkan, menjiwai, menggelorakan, menyemarakkan, *Animated*: (1) yang mengasyikkan, (2) hidup, *Animation*, (Kata benda). Semangat semarak, kegembiraan².

Karya tugas akhir ini yakni “*Perancangan Animasi Edukasi Mengeloa Sampah di Yogyakarta*” merupakan perancangan yang menyampaikan masalah sampah secara umum, masalah sampah di Kota Yogyakarta, sebab akibat dan solusi yang bisa dilakukan terkait masalah sampah. Disampaikan dalam bentuk animasi, yang didalamnya tidak ada karakter utama atau penokohan manusia, objek-objek yang dianimasikan adalah ikon-ikon atau bentuk simbolik sebagai ilustrasi dari pesan yang ingin disampaikan. dari segi teknis menggunakan animasi campuran yaitu animasi motion graphic dan animasi 3 dimensi.

Perancangan animasi ini dibuat bekerjasama dengan BLH Kota Yogyakarta sebagai sumber data dan nantinya perancangan akan digunakan pihak BLH Kota sebagai media untuk penyuluhan dan berbagai keperluan untuk mendukung program pengolahan sampah secara mandiri di Kota Yogyakarta.

Kata Kunci : Sampah, Edukasi, Yogyakarta.

¹ Gotot Prakosa, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Penerbit FFTV-IKJ PRESS, Jakarta, 2010, hal 23.

² Gotot Prakosa, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Penerbit FFTV-IKJ PRESS, Jakarta, 2010, hal 39.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Motto	iii
Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat Perancangan	5
E. Lingkup Perancangan	6
F. Metode Perancangan	6
G. Sistematika Perancangan	7
H. Skematika Perancangan	9
BAB II. TINJAUAN TEORI	9
A. Tinjauan Teori	8
B. Tinjauan Pendidikan	18
C. Tinjauan Data Tentang Sampah	25
D. Analisis data	55
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	59
A. Konsep Komunikasi	59
B. Konsep Media	60
C. Konsep Kreatif	61
BAB IV VISUALISASI	78

A. Layout	63
B. Final Artwork	82
BAB V PENUTUP	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran	111
Daftar Pustaka	112
Lampiran	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Pemanfaatan sampah menjadi barang yang bisa dijual	3
Gambar 02. Doraemon, Contoh film animasi 2D	13
Gambar 03. Age, Contoh film animasi 3D	14
Gambar 04. Human Cloning!, Contoh animasi Stop Motion	14
Gambar 05. Wallace and Grammit, Contoh animasi Clay Animation	15
Gambar 06. Schwab Corp, Contoh animasi rotoscoping	16
Gambar 07. Memungut Sampah. tumpukan sampah dipinggir jalan	35
Gambar 08. mekanisme pengelolaan sampah Dusun Sukunan	46
Gambar 09. Tas Karung. Contoh Pemilahan berbagai jenis sampah	49
Gambar 10. Tong Sampah yang berfungsi sebagai Komposter	51
Gambar 11. Membuang sampah kedalam gentong untuk bahan kompos	51
Gambar 12. Produk pengolahan sampah karya Bambang Suwerda	52
Gambar 13. Produk pengolahan sampah Bambang Suwerda	53
Gambar 14. Logo BLH Kota Yogyakarta	53
Gambar 15. Cuplikan animasi " <i>Water Changes Everything</i> "	64
Gambar 16. Cuplikan animasi " <i>El Teularet</i> "	64
Gambar 17. Cuplikan animasi " <i>Go Green or Else</i> "	65
Gambar 18. Cuplikan animasi " <i>Little Bites</i> " Karya Lisa Mishima	65
Gambar 19. Data Visual Objek-Objek Infographics	78
Gambar 20. Sketsa 1	79
Gambar 21. Sketsa 2	80
Gambar 22. Sketsa 3	81
Gambar 23. Icon Vector 1	82
Gambar 24. Icon Vector 2	83
Gambar 25. Icon Vector 3	84
Gambar 26. Storyboard Scene 1 & 3	89
Gambar 27. Storyboard Scene 4 & 11	90
Gambar 28. Storyboard Scene 12 & 19	91
Gambar 29. Storyboard Scene 20	92
Gambar 30. Storyboard animasi Scene 1 & 4	93

Gambar 31. Storyboard Animasi Scene 2 & 3	94
Gambar 32. Storyboard Animasi Scene 4 & 6	95
Gambar 33. Storyboard Animasi Scene 7 & 11	96
Gambar 34. Storyboard Animasi Scene 12 & 14	97
Gambar 35. Storyboard Animasi Scene 14 & 19	98
Gambar 36. Storyboard Animasi Scene 20	99
Gambar 37. Unsur-unsur Picturemark	100
Gambar 38. Alternatif Font	101
Gambar 39. Alternatif Font Terpilih	102
Gambar 40. Penggabungan dan Pengembangan Logo	103
Gambar 41. Pengembangan Logo Terpilih	104
Gambar 42. Layout Poster, Cover dan Label CD	105
Gambar 43. Poster Pameran	106
Gambar 44. Cover, Tempat CD & Label CD	107
Gambar 45. Pin	107
Gambar 46. Katalog Pameran	108
Gambar 47. Stiker Pameran	108
Gambar 48. Tas Kain	109
Gambar 48. T-Shirt	109

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Persentase komponen sampah di Indonesia	30
Tabel 02. Jadwal Produksi	77
Tabel. 03. Biaya Kreatif	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar konsultasi	114
Lampiran 2. Dokumentasi Pameran	121



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana yang kita ketahui bersama sampah akan selalu dihasilkan selama masih ada kehidupan, jumlahnya akan meningkat seiring pertambahan penduduk dan perubahan perilaku masyarakat. Permasalahan yang mengkhawatirkan terkait sampah sampai saat ini masih dialami kota-kota besar. Pulau Jawa sebagai pulau yang paling padat penduduknya, sampai saat ini masih mengalami masalah terkait sampah, terutama kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung Yogyakarta dll.

Arif Rahmanullah dalam Kompas, 13 Agustus 2003 mengatakan bahwa laju pertumbuhan ekonomi di kota dimungkinkan menjadi daya tarik luar biasa bagi penduduk untuk hijrah ke kota (urbanisasi). Akibatnya jumlah penduduk semakin membengkak, konsumsi masyarakat perkotaan melonjak, yang pada akhirnya akan mengakibatkan jumlah sampah juga meningkat.

Di Kota Yogyakarta sendiri, sebagaimana terjadi dikota besar lainnya jumlah penduduknya dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Berdasarkan data dari BPS Kota Yogyakarta tahun 2007, penduduk Kota Yogyakarta rata-rata pertumbuhan penduduknya sebesar 0,91% pertahun. Meningkatnya jumlah penduduk akan menyebabkan meningkatnya jumlah sampah yang dihasilkan. Selain itu dari data BLH Kota Yogyakarta, 2008 pertumbuhan jumlah sampah meningkat rata-rata 11,53% per tahun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan jumlah sampah ternyata jauh melebihi jumlah penduduk

Volume sampah di kota Yogyakarta cukup tinggi, yakni mencapai 290 ton per hari. Meski telah ada tempat pembuangan akhir (TPA) di Piyungan, Bantul. Namun demikian pergerakan peningkatan volume sampah harus ditahan, umumnya sampah ini berasal dari sampah rumah

tangga. Selama ini pengelolaan sampah hanya dilakukan melalui pengumpulan, pengangkutan dan pembuangan akhir di TPSA, sedangkan lahan pembuangan sampah di Kota Yogyakarta sangat terbatas mengingat minimnya lahan. Untuk mengatasi masalah ini Pemerintah Kota Yogyakarta menyewa tempat di daerah Piyungan Bantul sebagai TPSA. TPSA Piyungan akan over kapasitas pada tahun 2014, maka setiap penghasil sampah baik perorangan maupun badan wajib melakukan pengolahan sampah mandiri. Melalui pengolahan sampah, diprediksi volume pembuangan ke TPA bisa berkurang cukup signifikan atau menyusut hingga 30 persen perhari, dengan demikian penumpukan yang terjadi di TPA Piyungan bisa ditekan.

Sampah perkotaan adalah limbah yang bersifat padat terdiri dari bahan organik dan anorganik yang dianggap tidak berguna lagi dan harus dikelola agar tidak membahayakan lingkungan dan melindungi investasi pembangunan yang timbul di kota. Adapun akibat sampah ketika sudah menumpuk :

1. Lingkungan menjadi terlihat kumuh, kotor dan jorok yang menjadi tempat berkembangnya organisme patogen yang berbahaya bagi kesehatan manusia, merupakan sarang lalat, tikus dan hewan liar lainnya. Dengan demikian sampah berpotensi sebagai sumber penyebaran penyakit.
2. Sampah yang membusuk menimbulkan bau yang tidak sedap dan berbahaya bagi kesehatan. Air yang dikeluarkan (lindi) juga dapat menimbulkan pencemaran sumur, sungai maupun air tanah.
3. Sampah yang tercecer tidak pada tempatnya dapat menyumbat saluran drainase sehingga dapat menimbulkan bahaya banjir.
4. Pengumpulan sampah dalam jumlah besar memerlukan tempat yang luas, tertutup dan jauh dari pemukiman¹.

¹ <http://uripsantoso.wordpress.com/2009/01/12/penanganan-sampah-untuk-menuju-kota-bersih-dan-sehat/> (09:20/5/9/12)

Dari informasi yang ada, melihat kondisi sampah di Kota Yogyakarta yang sudah memprihatinkan, maka, pada tahun 2007 Pokja III DAN IV TP PKK Kota Yogyakarta, yang fokus pada bidang kesehatan lingkungan, membuat kegiatan, khususnya usaha untuk mengatasi permasalahan sampah rumah tangga. Dimulai dengan mengajak ibu rumah dan kader-kader PKK. Kegiatan tersebut diantaranya adalah usaha pengolahan sampah secara mandiri di rumah tangga masing-masing. Yang menjadi percontohan dari program tersebut adalah tiga kelurahan, yaitu Jogoyudan Kelurahan Cokrodiningratan, Kecamatan Jetis dan kegiatan tersebut diresmikan langsung oleh Bapak Walikota Yogyakarta H. Herry Zudianto tahun 2008. Beliau menghimbau kepada masyarakat untuk menghilangkan budaya “membuang sampah” menjadi “memilah sampah” yang beliau sampaikan dalam sambutan ketika launching program tersebut².

Bentuk pengolahan program sampah secara mandiri tersebut sbb.

1. Sampah organik, bisa dimanfaatkan menjadi biogas, briket, pakan ternak, kompos, pupuk.
2. Sampah Anorganik, misal kertas dan plastik bisa dimanfaatkan menjadi barang yang dapat dijual kembali atau dimanfaatkan seperti yang ada digambar 1.



Gambar 1. Pemanfaatan sampah menjadi barang yang bisa dijual
(Sumber: Bambang Suwerda, dusun Badegan, Trirenggo, Bantul, Yogyakarta)

² <http://pkkjogja.wordpress.com/2008/09/18/sampah-sumber-masalah-kota/> (19:11/6/9/12)

Tanggal 2 Februari 2011, sejumlah kelompok peduli lingkungan diantaranya Lestari, Wahana Lingkungan Hidup (Walhi), dan Jaringan Pengelola Sampah melakukan “Grebeg Sampah 2011” dengan membawa gunungan sampah ke Balai Kota sebagai simbol bahwa sampah masih menjadi masalah yang cukup besar. di Kota Yogyakarta dan pemerintah memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikannya³. Dari beberapa data diatas bisa dilihat, bahwa permasalahan sampah masih belum selesai. Program pemerintah dan peran serta masyarakat dalam permasalahan tersebut masih harus ada dan harus diupayakan secara terus menerus, terutama pengolahan sampah secara mandiri yang dapat dilaksanakan diseluruh rumah tangga di kota Yogyakarta yang kedepannya bisa menjadi solusi atas permasalahan sampah di kota ini.

Dari permasalahan tentang sampah diatas, adapun yang menjadi alasan penulis mengangkat perancangan animasi edukasi pengelolaan sampah di Yogyakarta sebagai project karya tugas akhir adalah karena kampanye Pemerintah Daerah dari *membuang sampah menjadi memilah sampah* yang masih dilakukan selama ini masih belum selesai atau belum sesuai target dan media menggunakan media konvensional. Disini media yang menjadi perancangan tugas akhir sebagai media untuk mendukung dari kampanye pemerintah kedepannya. Dengan media animasi yang menarik yaitu perpaduan visual, gerak suara diharapkan akan mempermudah dalam penyampaian pesan, kedepannya dan selain itu perancangan ini bisa membantu dalam mewujudkan terlaksananya pengolahan sampah mandiri di seluruh rumah tangga di Kota Yogyakarta, sehingga slogan Kota Yogyakarta “Jogjaku bersih wujudkan nyata!” bisa benar-benar terwujud. dan Kota Yogyakarta menjadi bersih dan nyaman, baik bagi pendatang maupun bagi penghuninya sendiri.

³ <http://www.republika.co.id/berita/breaking-news/nusantara/11/02/20/165025-yogyakarta-masyarakat-korban-sampah> (21:05/6/9/12)

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi edukasi tentang pengelolaan sampah untuk masyarakat Kota Yogyakarta dalam rangka mendukung program BLH Kota Yogyakarta untuk mulai mengolah sampah secara mandiri?

C. Tujuan Perancangan

Membuat media edukasi yang bermanfaat dengan tampilan menarik dan komunikatif dalam rangka mendukung program pemerintah daerah Kota Yogyakarta.

D. Manfaat Perancangan**1. Bagi Mahasiswa**

Perancangan media edukasi ini sebagai ajang kreatifitas, pembelajaran, dan menambah wawasan sebagai komunikator visual dan audio visual dalam menciptakan karya seni desain yang bisa diterapkan di masyarakat.

2. Bagi Institusi

Perancangan media edukasi ini menjadi tolak ukur sejauh mana mahasiswa dalam mengaplikasikan kemampuannya dalam menciptakan karya seni yang mampu menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.

3. Bagi Masyarakat

a. Perancangan media edukasi ini nantinya diharapkan menjadi sebuah kesadaran akan pentingnya penanggulangan sampah.

b. Memberikan pengetahuan bahwa sampah bisa diolah dan bisa menghasilkan keuntungan jika diolah dengan benar.

E. Lingkup Perancangan

Perancangan animasi edukasi ini lingkup pesan yang disampaikan adalah: masalah umum tentang sampah, data dan fakta masalah sampah di Yogyakarta, dampak negatif sampah dan dampak positif mengelola sampah. Dengan solusi yang ditawarkan dari prinsip 3-R (Reduce, Reuse, dan recycle) adalah prinsip *recycle*. ditampilkan dengan teknis yang menggabungkan beberapa prinsip animasi.

F. Metode Perancangan

1. Data Awal

- a. Data tentang masalah sampah di Yogyakarta
- b. Data tentang jenis-jenis sampah beserta penanggulangannya/pengolahannya.
- c. Data tentang metode dalam pengolahan sampah
- d. Teori Animasi

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Kepustakaan

Informasi misalnya didapatkan dari dokumen seperti koran atau kliping, majalah, buku, website dll.

- b. Lapangan

Metode wawancara, informasi didapatkan dari narasumber terkait dengan tema yang diangkat.

- c. Data Visual

Yaitu data yang dapat diperoleh dari hasil dokumentasi berupa foto, video dll.

3. Instrumen/Alat

Instrumen atau alat yang digunakan dalam seperangkat alat untuk wawancara, Untuk pengerjaan karya desain dan editing video yang dibutuhkan sbb: seperangkat komputer PC, Scanner, Printer dan Kamera,

untuk software untuk editing wilayah grafis menggunakan Adobe Photoshop dan Corel Draw, untuk animasi menggunakan Adobe After Effect dan 3D Max dan editing video menggunakan Adobe Premiere.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam menganalisis berbagai permasalahan didalam perancangan animasi edukasi ini adalah menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, When, Why, Where and How*). Di dalam analisis data ini akan dijawab 6 pertanyaan yang berhubungan mengenai perancangan.

G. Sistematika Perancangan

Sistematika penulisan Tugas Akhir perancangan animasi edukasi pengolahan sampah, adalah sebagai berikut:

- 1) Bagian pertama adalah pendahuluan, yaitu berupa uraian terdiri dari beberapa sub bagian yaitu latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan perancangan dan metode perancangan.
- 2) Bagian kedua berupa identifikasi permasalahan yang diangkat. Terdiri dari beberapa sub bagian lagi yaitu pengumpulan data, pengolahan data, penetapan-penetapan tujuan kampanye, tujuan komunikasi dan strategi komunikasi.
- 3) Bagian ketiga adalah konsep perancangan, merupakan dasar pemikiran dan perancangan komunikasi visual berupa konsep media dan konsep kreatif.
- 4) Bagian keempat yaitu berisi lay out perancangan.
- 5) Bagian kelima berisi final desain sebagai eksekusi dari hasil perancangan animasi edukasi pengolahan sampah.

H. Skematika Perancangan

