

ABSTRAK

PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI PENGOLAHAN SAMPAH MENJADI KERAJINAN TANGAN UNTUK REMAJA

Oleh
Asep Ridwan Ali
NRP 1364106

Sampah adalah salah satu masalah utama lingkungan di Indonesia. Setiap tahun, jumlah sampah baik itu berasal dari industri ataupun perorangan semakin meningkat. Sebagian besar masyarakat memiliki persepsi yang sangat negatif terhadap sampah seperti kotor dan tidak berguna. Walaupun begitu, sampah memiliki potensi yang positif untuk menjadi sumberdaya untuk meningkatkan keadaan ekonomi dengan merubahnya menjadi produk daur ulang, terutama kerajinan tangan yang unik.

Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat media belajar alternatif berupa animasi untuk mengedukasi remaja tentang daur ulang sampah dengan membuat mereka sadar terhadap sisi positif dari sampah. Diharapkan melalui media ini, remaja akan menikmati proses belajar dan terdorong untuk mengolah sampah menjadi kerajinan dan bahkan membuat grup kegiatan daur ulang mereka sendiri di sekolah.

Isi dari animasi terdiri dari pengetahuan umum tentang sampah, proses daur ulang, panduan cara membuat kerajinan, pasar dari produk, manajemen dan kewirausahaan yang disampaikan melalui cerita yang berhubungan dengan kehidupan remaja khususnya siswa SMA. Materi edukasi disampaikan secara berseri agar membuat para penonton menikmati ceritanya terlebih dahulu, lalu diharapkan mereka juga akan memiliki ketertarikan pada materi edukasi utama setelahnya.

Kata kunci: Animasi, Edukasi, Daur Ulang, Sampah.

ABSTRACT

ANIMATION DESIGN OF TRASH PROCESSING EDUCATION INTO HAND CRAFTS FOR TEENAGERS

Submitted by
Asep Ridwan Ali
NRP 1364106

Trash is one of main environment problems in Indonesia. Every year, the quantity of trash both industry or personal increases. Most of society members have a very negative perception towards trash; its is dirty or useless. Despite of being a trouble, trash has a positive potential to become a resource for improving economic by turning them into recycled products, especially unique hand craft design.

The purpose of this design is to make an alternative learning media in the form of an animation to educate teenagers about recycling by making them aware about the positive side of trash. It is expected through this media, teenagers will enjoy the learning process and be encouraged to cultivate trash into crafts and even make their own recycling activity group in their school.

The content of the animation consists of general knowledge about trash, recycling process, crafts tutorial, recycle product market, management, and entrepreneurship which are delivered through a story that relates with the teenagers life especially high school student. The educative content is delivered in series for the audience to make them enjoy the story first, then it is expected that they will also have the interest in the main education content.

Keywords: Animation, Educative, Recycle, Trash.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 6
2.1 Perkembangan Kognitif Psikologi Remaja.....	6
2.2 <i>Edutainment</i>	7
2.3 Psikologi Penerapan Warna pada Film.....	8
2.4 Ilustrasi.....	10
2.5 Animasi.....	11
2.5.1 Pengertian Animasi.....	11
2.5.2 Jenis Animasi.....	12
2.5.3 Prinsip Animasi.....	13

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	16
3.1 Data dan Fakta.....	16
3.1.1 Dinas Pendidikan Kota Bandung.....	16
3.1.1.1 Visi dan Misi.....	16
3.1.2 Sampah.....	17
3.1.2.1 Pengelolaan Sampah.....	18
3.1.2.2 Masalah Sampah di Kota Bandung.....	20
3.1.2.3 Pengelolaan Sampah di Kota Bandung.....	20
3.1.3 Kerajinan.....	22
3.1.4 Hasil Wawancara dengan Pengrajin Kerajinan Daur Ulang.....	23
3.1.5 Partisipasi Kegiatan <i>Workshop</i> Mengubah Sampah Menjadi Berkah.....	25
3.1.6 Hasil Wawancara Mengenai Remaja dengan Dosen Psikologi.....	26
3.1.7 Hasil Kuesioner.....	27
3.1.8 Tinjauan Karya Sejenis.....	32
3.1.8.1 Animasi Budaya Peduli Lingkungan Kota Osaka, Jepang.....	33
3.1.8.2 Animasi Tata Cara Pembuangan dan Pendidikan Daur Ulang Sampah di Jepang.....	34
3.2 Analisis terhadap Permasalahan Data dan Fakta.....	34
3.2.1 Analisis SWOT Pengolahan sampah menjadi Kerajinan Tangan.....	35
3.2.2 Analisis SWOT Media.....	36
3.2.3 Segmenting, Targeting, Positioning (STP).....	36
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	38
4.1 Konsep Komunikasi.....	38
4.2 Konsep Kreatif.....	39
4.2.1 Elemen Grafis.....	39
4.2.2 Warna.....	39
4.2.3 Visual.....	39
4.2.4 Jenis dan Teknik Animasi.....	39
4.3 Konsep Media.....	40

4.3.1 Media Utama.....	40
4.3.2 Media Promosi.....	40
4.4. Hasil Karya.....	40
4.4.1 Desain Judul.....	40
4.4.2 Konsep Animasi Trashure.....	41
4.4.3 Desain Karakter.....	47
4.4.4 Ilustrasi Latar Belakang Animasi.....	50
4.4.5 <i>Cut</i> /Adegan Animasi.....	51
4.4.6 Desain Poster Promosi.....	52
4.4.7 Desain Poster Event Workshop dan Seminar.....	53
4.4.8 Instagram <i>Post</i>	54
4.4.9 Gimmick.....	55
4.5 <i>Budgeting</i>	57
 BAB V PENUTUP.....	 58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
 DAFTAR PUSTAKA.....	 59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema perancangan.....	5
Gambar 2.1 Contoh animasi 2D.....	12
Gambar 2.2 Contoh animasi 3D.....	12
Gambar 2.3 Contoh animasi <i>stop motion</i>	13
Gambar 3.1 Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung.....	16
Gambar 3.2 Ibu Imas memilin koran untuk dijadikan bahan dasar kerajinan.....	23
Gambar 3.3 Kerajinan dari kertas koran dan botol plastik buatan Ibu Imas dan suaminya.....	24
Gambar 3.4 Dokumentasi kegiatan <i>workshop</i> Mengubah Sampah Menjadi Berkah.....	25
Gambar 3.5 Diagram kuesioner mengenai data pribadi responden.....	27
Gambar 3.6 Diagram kuesioner mengenai data pribadi responden.....	28
Gambar 3.7 Diagram kuesioner mengenai media hiburan yang digemari responden.....	28
Gambar 3.8 Diagram kuesioner mengenai pandangan terhadap sampah.....	29
Gambar 3.9 Diagram kuesioner mengenai tujuan setelah lulus SMA.....	29
Gambar 3.10 Diagram kuesioner mengenai ketertarikan berwirausaha.....	30
Gambar 3.11 Diagram kuesioner mengenai usaha yang ingin dibuat.....	30
Gambar 3.12 Diagram kuesioner mengenai mata pelajaran PLH.....	31
Gambar 3.13 Diagram kuesioner mengenai pendapat tentang keadaan sampah di Kota Bandung.....	31
Gambar 3.14 Diagram kuesioner mengenai ketertarikan responden terhadap kerajinan daur ulang.....	32
Gambar 3.15 Cuplikan animasi budaya peduli lingkungan kota Osaka, Jepang.....	33
Gambar 3.16 Cuplikan animasi tata cara pembuangan sampah dan daur ulang di Jepang.....	34
Gambar 4.1 Desain Judul Animasi.....	40
Gambar 4.2 <i>Font PaperFolder</i>	41
Gambar 4.3 Storyboard adegan kunci episode 1.....	42

Gambar 4.4 Sketsa karakter tambahan episode 2.....	43
Gambar 4.5 Storyboard adegan kunci episode 2.....	43
Gambar 4.6 Sketsa karakter tambahan episode 3.....	44
Gambar 4.7 Storyboard adegan kunci episode 3.....	44
Gambar 4.8 Storyboard adegan kunci episode 4.....	45
Gambar 4.9 Storyboard adegan kunci episode 5.....	45
Gambar 4.10 Sketsa karakter tambahan episode 5.....	46
Gambar 4.11 Storyboard adegan kunci episode 6.....	46
Gambar 4.12 Desain karakter Ardan.....	47
Gambar 4.13 Desain karakter Fabian.....	48
Gambar 4.14 Desain karakter Nadia.....	49
Gambar 4.15 Gaya Ilustrasi Latar Belakang Animasi.....	49
Gambar 4.16 Beberapa adegan dalam bagian pembuka animasi Trashure.....	50
Gambar 4.17 Beberapa adegan dalam bagian utama animasi Trashure.....	50
Gambar 4.18 Beberapa adegan dalam bagian penutup animasi Trashure.....	50
Gambar 4.19 Poster promosi animasi.....	51
Gambar 4.20 Poster untuk <i>event workshop</i> dan seminar.....	52
Gambar 4.21 Konten postingan instagram	53
Gambar 4.22 <i>Gimmick T-shirt</i>	54
Gambar 4.23 <i>Gimmick tote bag</i>	54
Gambar 4.24 <i>Gimmick</i> buku catatan dari kertas bekas.....	55
Gambar 4.25 Gimmick gantungan kunci karakter animasi.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Budgeting</i> Pra Produksi Animasi.....	56
Tabel 4.2 <i>Budgeting</i> Produksi Animasi.....	56
Tabel 4.3 <i>Budgeting</i> Paska Produksi Animasi.....	56
Tabel 4.4 <i>Budgeting</i> Promosi Animasi.....	57

