

**VIDEO ANIMASI 2D TENTANG PENTINGNYA PEMILAHAN SAMPAH
KEPADA MASYARAKAT UNTUK LINGKUNGAN
YANG LEBIH BERSIH
(Studi Kasus : Dusun I Singopuran Kartasura)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

SUCI NUR ALIA

2212030548

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

**VIDEO ANIMASI 2D TENTANG PENTINGNYA PEMILAHAN SAMPAH
KEPADA MASYARAKAT UNTUK LINGKUNGAN
YANG LEBIH BERSIH
(Studi Kasus : Dusun I Singopuran Kartasura)**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

SUCI NUR ALIA

2212030548

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Video Animasi 2D Tentang Pentingnya Pemilahan Sampah Kepada
Masyarakat untuk Lingkungan yang Lebih Bersih
(Studi Kasus : Dusun I Singopuran Kartasura)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

SUCI NUR ALIA

2212030548

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 19 Agustus 2025

Pembimbing 1



SITI RIHASTUTI, M.Kom
NIDN.0619038901

Pembimbing 2



SRI WIDIYANTI, M.Kom
NIDN.0618108001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 10 September 2025



AMIKOM SURAKARTA
Moch. Hari Purwiantoro, S.T., M.M., M.Kom.

Ketua STMIK Amikom Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

VIDEO ANIMASI 2D TENTANG PENTINGNYA PEMILAHAN SAMPAH KEPADA MASYARAKAT UNTUK LINGKUNGAN YANG LEBIH BERSIH (Studi Kasus : Dusun I Singopuran Kartasura)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

SUCI NUR ALIA
2212030548

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Nurhidayanto, M.Pd

Nina Dewi Lashwaty, SE, M.Si

Siti Rihastuti, M.Kom

Tanda Tangan



MOTTO

"Healing is weird, some days you are okay, and you are doing just fine, other days it's still hurts like it's fresh. It's a process with no definitive time frame. You just have to keep going, and know that when all is said and done, you're going to be okay. You're gonna make it okay here, i trust you. Picture healing like a roller coaster, some days, you're on the high, feeling good and steady. Other days, it's like a dip, the pain is back. But here's the thing, it's a journey with a lot of twists but you have to take steps forward. On those rough days, be kind to yourself.

Imagine each step is a victory even the small ones. Healing is a messy masterpiece and time is its paintbrush. Keep going, when all is said and done, you'll look back and see how far you've come."

-Olaf, Frozen

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur dan kerendahan hati, karya tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, kekuatan, dan kesempatan yang diberikan hingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik mungkin.
2. Diri saya sendiri, yang telah bertahan, berproses, dan terus berusaha meski dalam keterbatasan. Karya ini adalah bukti bahwa saya mampu sampai di titik ini dan itu adalah prestasi yang patut saya hargai.
3. Keluarga tercinta, yang selalu menjadi sumber doa, semangat, dan kasih tanpa syarat. Terima kasih atas pengorbanan, dukungan, dan cinta yang tak terhingga.
4. Dosen pembimbing dan seluruh pengajar, yang telah membimbing dan membekali saya dengan ilmu, bimbingan, dan arahan selama masa studi.
5. Teman-teman seperjuangan, yang telah memberi semangat, berbagi ilmu, dan menemani proses panjang ini dengan tawa dan perjuangan bersama.
6. Dan untuk siapa pun yang percaya bahwa belajar, berproses, dan menjaga lingkungan adalah langkah kecil yang berarti besar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Video Pembelajaran Animasi 2D Tentang Pentingnya Pemilahan Sampah Kepada Masyarakat untuk Lingkungan yang Lebih Bersih (Studi Kasus : Dusun I Singopuran Kartasura)” dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer di STMIK AMIKOM Surakarta.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, saya menyadari bahwa tidak sedikit bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang turut berperan. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, S.T., M.M., M.Kom. selaku ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
2. Bapak Afnan Rosyidi, ST.M.Kom selaku kepala kaprodi STMIK AMIKOM SURAKARTA yang telah memberikan dukungan akademik selama masa studi.
3. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan moral maupun materi yang sangat berarti selama perjalanan studi hingga selesainya tugas akhir ini.
4. Seluruh dosen dan staf Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta atas ilmu dan fasilitas yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
5. Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Saya menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya membuka diri terhadap segala bentuk saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi, baik bagi pembaca maupun bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang animasi 2D dan edukasi lingkungan.

Sukoharjo, 1 September 2025

Suci Nur Alia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR TABEL RUMUS.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Manfaat Penulisan.....	4
1.5.1 Bagi Masyarakat.....	4
1.5.2 Bagi Penulis.....	4
1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Surakarta.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1 Metode Observasi.....	5
1.6.2 Metode Wawancara.....	5
1.6.3 Metode Studi Literatur.....	5
1.6.4 Kuesioner.....	6
1.7 Teori Yang Digunakan.....	6
1.7.1 Multimedia.....	6
1.7.2 Teori Pembelajaran Visual.....	7

1.7.3	<i>Storyboard</i>	8
1.7.4	Animasi	8
1.7.4.1	Animasi 2D.....	8
1.7.4.2	Animasi 3D.....	9
1.7.5	Pengertian Sampah.....	10
1.7.5.1	Sampah Organik.....	10
1.7.5.2	Sampah Anorganik.....	10
1.7.5.3	Sampah Bahan Berbahaya dan Beracun (B3).....	11
1.8	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan.....	11
1.8.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	11
1.8.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	12
1.8.2.1	Adobe Animate.....	12
1.8.2.2	Ibis Paint.....	12
1.8.2.3	Adobe Premiere Pro	13
1.9	Sistematika Penulisan	13
1.10	Jadwal Kegiatan.....	15
BAB II GAMBARAN OBYEK.....		16
2.1	Objek Penelitian.....	16
2.2	Lokasi.....	16
2.3	Subjek Penelitian.....	17
2.4	Alur Pembuatan Tugas Akhir.....	17
BAB III PEMBAHASAN		19
3.1	Tahap Multimedia.....	19
3.1.1	Tahap Pra Produksi.....	19
3.1.1.1	Merancang Ide.....	19
3.1.1.2	Merancang Konsep (<i>Concept</i>).....	19
3.1.1.3	Merancang Naskah (<i>Script</i>).....	21
3.1.1.4	<i>Storyboard</i>	22
3.1.2	Tahap Produksi.....	24
3.1.2.1	Membuat <i>Lineart</i> Elemen dan Latar Belakang.....	24
3.1.2.2	<i>Colloring</i>	30

3.1.2.3	Membuat Animasi.....	32
3.1.3	Tahap Pasca Produksi.....	36
3.1.3.1	<i>Compositing</i>	36
3.1.3.2	<i>Rendering</i>	37
3.1.3.3	<i>Publishing</i>	39
3.1.3.4	Kuesioner.....	39
BAB IV PENUTUP		43
4.1	Kesimpulan.....	43
4.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....		44
LAMPIRAN.....		46

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. <i>Hardware</i> yang digunakan.....	12
Tabel 1.2. Jadwal Kegiatan.....	15
Tabel 3.1 Perancangan Konsep.....	21
Tabel 3.2 Perancangan Naskah.....	21
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	22
Tabel 3.4 Skala Likert.....	40
Tabel 3.5 Data Kuesioner.....	40
Tabel 3.6 Karakteristik Penilaian.....	41
Tabel 3.7 Rentan Persentase.....	42

DAFTAR TABEL RUMUS

Tabel Rumus 1. Skor Total.....	41
Tabel Rumus 2. Rata-rata.....	42
Tabel Rumus 3. Persentase.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Doraemon.....	9
Gambar 1.2 Poster Toy Story.....	9
Gambar 1.3. Sampah Organik.....	10
Gambar 1.4. Sampah Anorganik.....	11
Gambar 1.5. Sampah B3.....	11
Gambar 2.1 Lokasi Google Map Dusun I Singopuran Kartasura.....	16
Gambar 2.2 Kondisi sampah campuran di Dusun I Singopuran.....	17
Gambar 2. 3 Alur Pembuatan Tugas Akhir.....	18
Gambar 3.1 Pembuatan <i>Canvas</i> Baru.....	25
Gambar 3.2 <i>Import</i> gambar untuk referensi.....	25
Gambar 3.3 Penyesuaian referensi gambar.....	26
Gambar 3.4 Penurunan <i>Opacity</i>	26
Gambar 3.5 <i>Drag layer</i>	27
Gambar 3.6 Memilih <i>Brush Pen</i>	27
Gambar 3.7 <i>Duplicate layer</i>	28
Gambar 3. 8 <i>Duplicate</i> dan <i>drag</i> gambar.....	28
Gambar 3. 9 Memberi Logo.....	29
Gambar 3.10 Menyembunyikan <i>layer</i> Referensi.....	29
Gambar 3.11 Simpan Proyek.....	30
Gambar 3.12 Pilih Proyek.....	30
Gambar 3. 13 <i>Add new layer</i>	31
Gambar 3. 14 Pemilhan warna.....	31
Gambar 3.15 <i>Drag lineart</i>	31
Gambar 3.16 <i>Save image</i>	32
Gambar 3.17 Membuat <i>Project Animate</i>	32
Gambar 3.18 <i>Import</i> gambar <i>Animate</i>	33
Gambar 3.19 Menyesuaikan gambar latar belakang.....	33
Gambar 3.20 <i>Convert to Symbol</i>	34

Gambar 3.21 <i>Create Shape Tween</i>	34
Gambar 3.22 <i>Import</i> audio dari <i>library</i>	35
Gambar 3.23 <i>Insert keyframe</i>	35
Gambar 3.24 <i>Test Movie</i>	36
Gambar 3. 25 <i>Creat New</i> projek.....	36
Gambar 3. 26 <i>Proses Editing</i>	37
Gambar 3. 27 <i>Proses Ekspor</i> Premiere Pro.....	37
Gambar 3.28 <i>Eksport</i> Video.....	38
Gambar 3.29 <i>Pilih format</i> file.....	38
Gambar 3. 30 <i>Rendering</i>	39
Gambar 3.31 Hasil persentase usia audiens.....	40