

BAB II

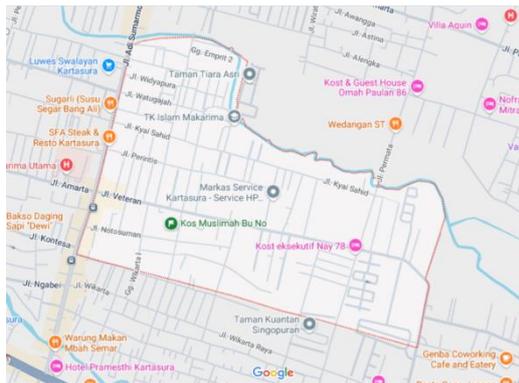
GAMBARAN OBYEK

2.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media animasi 2D edukatif yang menjelaskan mengenai jenis-jenis sampah dan cara memilahnya dengan benar. Video ini dibuat menggunakan pendekatan pembelajaran multimedia agar informasi dapat disampaikan secara jelas dan menarik. Penelitian ini mencakup proses pembuatan animasi, mulai dari perencanaan materi, pembuatan naskah, desain visual, hingga tahap animasi dan uji coba terbatas terhadap *audiens*.

2.2 Lokasi

Dusun I, Singopuran, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo dipilih sebagai lokasi sasaran proyek ini. Wilayah ini merupakan lingkungan permukiman padat yang masih memiliki tantangan dalam pengelolaan sampah, terutama dalam hal pemilahan sampah rumah tangga.



Gambar 2.1 Lokasi Google Map Dusun I Singopuran Kartasura

Sebagai gambaran nyata kondisi lapangan, di beberapa titik masih ditemukan sampah rumah tangga yang dicampur tanpa pemilahan, baik sampah organik maupun anorganik.



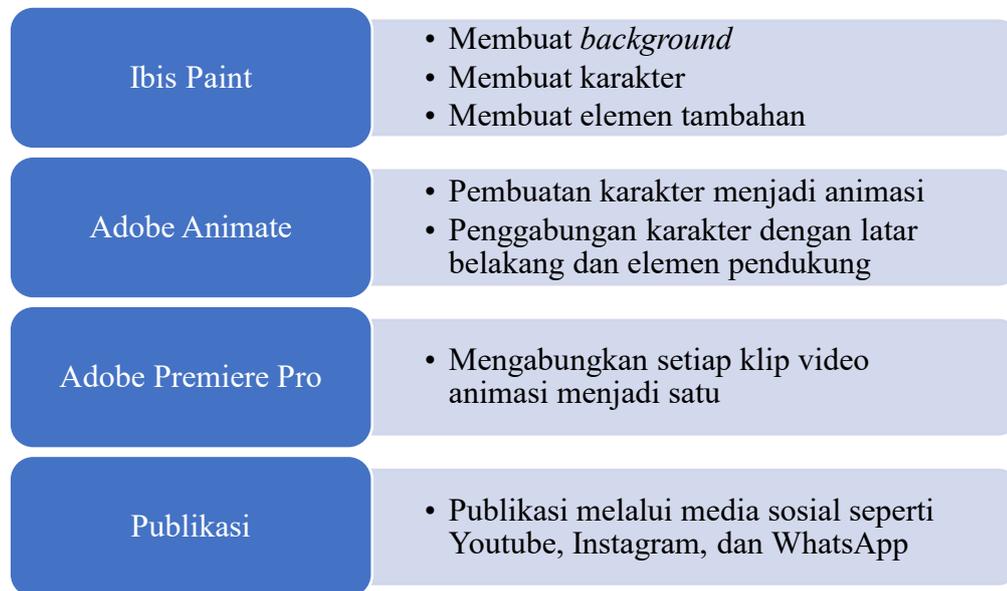
Gambar 2.2 Kondisi sampah campuran di Dusun I Singopuran

2.3 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah masyarakat di Dusun I, Singopuran, Kecamatan Kartasura. Masyarakat dipilih sebagai target penelitian karena berperan langsung dalam pengelolaan sampah rumah tangga sehari-hari, sehingga pesan edukatif melalui media visual diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan mendorong perubahan kebiasaan dalam memilah sampah.

2.4 Alur Pembuatan Tugas Akhir

Pembuatan tugas akhir ini melalui beberapa tahapan utama yang disusun secara sistematis untuk menghasilkan video animasi 2D yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan proyek.



Gambar 2. 3 Alur Pembuatan Tugas Akhir

Sebelum produksi dimulai, penulis membuat *storyboard* manual sebagai panduan visual. Sketsa sederhana ini membantu menyusun alur cerita, posisi karakter, dan tampilan latar agar animasi lebih terarah. Proses produksi terdiri dari tiga tahap. Pertama, menggunakan Ibis Paint untuk menggambar latar, karakter Tari, dan elemen lainnya seperti tong sampah. Kedua, gambar-gambar ini dianimasikan di *Adobe Animate* agar karakter bisa bergerak dan cerita tersampaikan dengan menarik. Ketiga, animasi selesai lalu dibagikan melalui *YouTube*, *Instagram*, dan *WhatsApp* agar bisa dilihat oleh masyarakat, anak-anak dan remaja, sebagai media edukasi pemilahan sampah.