

**FILM ANIMASI EDUKASI MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN**

**UNTUK ANAK MI**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



**Disusun oleh :**

**ANGGIA WIJAYA**

**2172100003**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**PROGRAM VOKASI**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**FILM ANIMASI EDUKASI MENJAGA LINGKUNGAN UNTUK ANAK MI**

Diajukan oleh:



**Anggia Wijaya**

**NIM.2172100003**

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama



**Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.**

**NIK. 690 903 276**

Pembimbing Pendamping,



**Mariana Windarti, S.T, M.T.**

**NIK. 690 116 375**

Mengetahui

Ketua Program Studi



**Mariana Windarti, S.T, M.T.**

**NIK. 690 116 375**

Tanggal..29/08/2024..

Tanggal..29/08/2024..

Tanggal..29/08/2024..

## HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Program Vokasi, Universitas

Widya Dharma Klaten, pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 29/08/2024

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

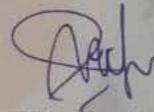
### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

**Ketua**



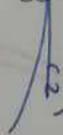
Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.  
NIK. 690 903 276

**Sekretaris**



Mariana Windarti, S.T., M.T.  
NIK. 690 116 375

**Anggota**



Aryati Wuryandari, S.T., M.Kom.  
NIK. 690 208 292

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Diploma III oleh:

**Direktur Program Vokasi  
Universitas Widya Dharma Klaten**



Ir. Agus Santoso, M.P.  
NIP. 19650408 199010 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan bawah ini:

Nama : Anggia Wijaya

NIM : 2172100003

Program Studi : Manajemen Informatika

Fakultas : Program Vokasi

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Film Animasi Edukasi Menjaga Lingkungan Untuk Anak MI”** merupakan sebuah hasil karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan karya saya dalam penelitian ini, telah dikutipkan dalam daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti ada penyimpangan, maka peneliti bertanggung jawab sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi dan digunakan sebagaimana perlunya.

Klaten, 28 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Anggia Wijaya

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Untuk itu peneliti persembahkan skripsi ini dan rasa terimakasih peneliti kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Subadiyo terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan. Ibu Ropinah, yang tidak pernah lelah berdoa dan selalu memberikan dukungan sampai terselesaikannya skripsi ini.
2. Kakakku Lina Mufidah Sari dan Adikku Yusuf Azka Arzaq serta seluruh keluarga yang selalu memberikan support dan selalu membantu sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Orang spesial berinisial “S” yang selalu mendengarkan keluh kesah disaat banyaknya revisi, terima kasih selalu memberikan do’a dan support system saat peneliti merasa down. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan peneliti hingga penyusunan skripsi ini selesai.
4. Dosen Pembimbing tersabar Bapak Hendro Joko Prasetyo, M. Kom dan Ibu Mariana Windarti, M.T. yang sudah membimbing serta memberikan masukan dan saran, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh teman-teman angkatan 21 yang telah menemani selama tiga tahun dan senantiasa memberikan motivasi untuk jauh lebih baik.

## **MOTTO**

“Selalu ada harga dalam sebuah proses, Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu nanti akan bisa kau ceritakan”

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan judul **“Film Animasi Edukasi Menjaga Lingkungan Untuk Anak MI”**.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Ir. Agus Santosa, M.P, Selaku Direktur Vokasi Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Mariana Windarti, M.T, Selaku Ketua Prodi Manajemen Informatika. Sekaligus dosen pembimbing kedua yang berkenan memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini
4. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M. Kom, Selaku dosen pembimbing pertama yang berkenan memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen Manajemen Informatika yang telah memberikan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Kepala Sekolah MI Mafatihul Huda Rengging beserta guru yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan informasi data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik serta saran guna penyempurnaan tugas akhir ini sangat peneliti harapkan. Mudah-mudahan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca dan serta pihak yang membutuhkan.

Klaten, Agustus 2024

Anggia Wijaya

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
1. Alasan Memilih Judul .....	3
2. Rumusan Masalah .....	3
3. Batasan Masalah.....	4
4. Keaslian Penelitian.....	4
5. Manfaat Penelitian.....	5
B. Tujuan Penelitian.....	6

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Penelitian Terdahulu .....	7
2. Profil MI Mafatihul Huda .....	8
B. Landasan Teori.....	9
1. Film .....	9
2. Animasi .....	9
3. Animasi 2D .....	10
4. Edukasi.....	11
5. Adobe Illustrator .....	12
6. Adobe Animate .....	12
7. Multimedia Development Life Cycle.....	13
 <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	 <b>18</b>
A. Bahan dan Materi Penelitian .....	18
B. Alat Penelitian.....	18
1. Perangkat Keras (Hardware).....	18
2. Perangkat Lunak (Software) .....	20
C. Jalannya Penelitian.....	21
1. Pengumpulan Data .....	21
1). Metode Wawancara .....	21

2). Metode Observasi .....	22
3). Metode Pustaka.....	22
2. Jenis Penelitian.....	22
1). Konsep (Concept) .....	23
2). Perancangan (Design) .....	24
3). Pengumpulan Materi (Material Collecting) .....	27
4). Pembuatan (Assembly) .....	28
5). Pengujian (Testing) .....	28
6). Pendistribusian (Distribution) .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
A. Hasil Penelitian .....	32
1). Tampilan Scene (1).....	32
2). Tampilan Scene (2).....	33
3). Tampilan Scene (3).....	33
4). Tampilan Scene (4).....	34
5). Tampilan Scene (5).....	35
6). Tampilan Scene (6).....	35
7). Tampilan Scene (7).....	36
8). Tampilan Scene (8).....	36

9). Tampilan Scene (9).....	37
10). Tampilan Scene (10).....	38
B. Pembahasan .....	39
1). Pengujian Black Box.....	39
2). Pengujian White Box .....	43
3). Hambatan Penelitian .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Multimedia Development Life Cycle .....	14
Gambar 3.1 Storyboard 1 .....	24
Gambar 3.2 Storyboard 2 .....	24
Gambar 3.3 Storyboard 3 .....	25
Gambar 3.4 Storyboard 4 .....	25
Gambar 3.5 Storyboard 5 .....	25
Gambar 3.6 Storyboard 6 .....	26
Gambar 3.7 Storyboard 7 .....	26
Gambar 3.8 Storyboard 8 .....	26
Gambar 3.9 Storyboard 9 .....	27
Gambar 3.10 Storyboard 10 .....	27
Gambar 4.1 Gambar Scene 1.....	32
Gambar 4.2 Gambar Scene 2.....	33
Gambar 4.3 Gambar Scene 3.....	33
Gambar 4.4 Gambar Scene 4.....	34
Gambar 4.5 Gambar Scene 5.....	35

Gambar 4.6 Gambar Scene 6.....	35
Gambar 4.7 Gambar Scene 7.....	36
Gambar 4.8 Gambar Scene 8.....	36
Gambar 4.9 Gambar Scene 9.....	37
Gambar 4.10 Gambar Scene 10.....	38
Gambar 4.1 1 Gambar Scene 11.....	39

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Deskripsi Konsep .....	23
Tabel 3.2 Perancangan Kuisisioner Siswa .....	29
Tabel 3.3 Perancangan Kuisisioner Guru .....	30
Tabel 4.1 Hasil Black Box .....	40
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Siswa .....	43
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner Guru .....	45

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi maju dengan sangat pesat, salah satunya dibidang multimedia. Melihat zaman sekarang, kesadaran anak-anak mengenai menjaga lingkungan kurang maksimal karena penyampaian pembelajaran masih belum dilaksanakan secara optimal. Dengan dibuatnya film animasi 2D ini bertujuan sebagai media alternative dan menjadikan media pembelajaran untuk mempermudah cara menjaga lingkungan yang benar. Maka dengan ide cerita yang berasal dari imajinasi dan pengamatan sendiri, penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul “Film Animasi Edukasi Menjaga Lingkungan Untuk Anak MI”. untuk pembuatan film animasi ini dibuat dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). MDLC adalah salah satu metode pengembangan yang cocok dalam desain system berbasis multimedia. Hasil pengujian terhadap guru dan siswa film animasi ini cukup menarik dan mempermudah siswa dalam memahami cara menjaga lingkungan, serta dapat membantu guru dalam penyampaian cara menjaga lingkungan dengan baik.

**Kata kunci :** *teknologi, film animasi, animasi 2D.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehingga sekarang ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi, dalam hal ini perkembangan teknologi yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Salah satu perkembangan teknologi adalah multimedia. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video, audio dan animasi. Bidang multimedia ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi atau seminar, desain majalah dan membuat film animasi.

Animasi merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak dari makhluk hidup baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Dengan memanfaatkan teknologi tersebut kita dapat membuat media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran siswa, salah satu pemanfaatannya adalah pembelajaran animasi. Film animasi sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain dengan lebih menarik. Film animasi dapat menjadi sarana pembelajaran, hiburan dan untuk kepentingan informasi yang lebih menarik dan efisien.

Melihat zaman sekarang, kesadaran anak-anak mengenai menjaga lingkungan kurang maksimal karena penyampaian pembelajaran masih belum dilaksanakan secara optimal. Dari hasil pengamatan juga diketahui bahwa masih rendahnya kesadaran siswa dalam menjaga lingkungan karena penyampaian guru tentang menjaga kebersihan dan tulisan buanglah sampah pada tempatnya merupakan hal yang biasa-biasa saja sehingga kurang efektif untuk merangsang kesadaran siswa dalam menjaga lingkungan sekolah. Selain itu siswa juga kurang menyadari dampak buruk dari lingkungan yang kotor.

Berdasarkan hal tersebut peneliti telah melakukan studi pendahuluan di MI Mafatihul Huda Rengging terkait masalah kebersihan lingkungan. Akibatnya siswa-siswi MI Mafatihul Huda Rengging masih banyak yang belum memahami kebersihan lingkungan sekolah. Contohnya membuang sampah sembarangan, menyimpan sampah sisa makanan di laci meja. Menyikapi masalah diatas penulis bermaksud menyampaikan kepada siswa-siswi di MI Mafatihul Huda Rengging mengenai pentingnya menjaga lingkungan melalui film animasi. Diharapkan melalui animasi ini bisa memberikan edukasi dan solusi dari permasalahan tersebut. Sehingga perilaku menjaga kebersihan lingkungan ini menjadi kebiasaan bagi siswa-siswi di MI Mafatihul Huda Rengging.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis bermaksud merancang suatu media pembelajaran animasi yang menarik dengan judul “ **Film Animasi Edukasi Menjaga Kebersihan Lingkungan untuk anak MI**”. Dengan film animasi ini diharapkan agar siswa-siswi dapat mengerti pentingnya menjaga

lingkungan sekolah. Dan mampu mempraktikkan di lingkungan sekolah, bahkan di lingkungan rumah & masyarakat.

### **1. Alasan Memilih Judul**

Alasan memilih judul **“Film Animasi Edukasi Menjaga Kebersihan Lingkungan untuk Anak MI”** Karena edukasi menjaga lingkungan sekolah masih belum efektif dan kurang menarik sehingga memerlukan media pembelajaran alternatif lainnya agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa-siswi MI Mafatihul Huda Rengging. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru-guru untuk menunjang proses belajar mengajar di MI Mafatihul Huda Rengging.

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana mampu mengedukasi siswa untuk dapat menjaga lingkungan sekolah melalui film animasi?
- b. Bagaimana membuat film animasi agar menarik dan mudah di pahami siswa-siswi?

### 3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian berikut ini adalah beberapa batasan yang perlu dibuat yaitu :

- a. Ruang lingkup permasalahan tentang menjaga kebersihan di lingkungan sekolah.
- b. Studi kasus penelitian hanya di MI Mafatihul Huda Rengging.

### 4. Keaslian Penelitian

Permata (2022), yang berjudul “ **Membuat Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah” di SD Negeri 04 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6**”. Penelitian terdahulu menjelaskan betapa pentingnya menjaga lingkungan.

Nurjanah (2022), yang berjudul “**Pembuatan Animasi 2D Tentang Penerapan Kebersihan Pada Anak-anak Usia Dini**”. Penelitian terdahulu menjelaskan tentang penerapan pembelajaran kebersihan lingkungan yang dapat menjadi media edukasi untuk Pendidikan Anak Usia Dini.

Ramadhoni (2023), yang berjudul “**Animasi Edukasi Pemanfaatan dan Pengolahan Limbah Dalam Hal Menjaga Lingkungan Sekitar Untuk Masyarakat**”. Penelitian terdahulu menjelaskan tentang edukasi bahaya limbah sampah pada lingkungan.ss

Berbeda dengan penelitian sebelumnya Anggia (2024), yang berjudul “**Film Animasi Edukasi Menjaga Kebersihan Lingkungan**

**Untuk Anak MI”**. Penelitian ini menjelaskan cara menjaga lingkungan dengan baik serta manfaat menjaga lingkungan, software yang digunakan Adobe Animate CC.

## **5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yaitu:

a. Bagi Siswa

- 1) Penelitian ini mempermudah siswa dalam memahami bagaimana menjaga lingkungan.
- 2) Siswa mampu mengetahui dampak dari menjaga lingkungan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini mempermudah guru dalam menyampaikan edukasi menjaga lingkungan untuk siswa-siswi.

c. Bagi Penulis

- 1) Penelitian ini memenuhi persyaratan formal bagi penulis dalam menyelesaikan studi akhir di Universitas Widya Dharma Klaten.
- 2) Penelitian ini memberikan nilai tambah pengetahuan yang penulis peroleh dari luar perkuliahan untuk mendukung tugas akhir.

d. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi penelitian lain dan perpustakaan Universitas Widya Dharma Klaten sebagai pembanding dan kerangka acuan dalam memahami persoalan yang sama.

## **B. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat film animasi edukasi tentang menjaga kebersihan lingkungan baik disekolah maupun dirumah yang bersih dan sehat yang menarik dan optimal sehingga mudah dipahami dan dapat dipraktikkan oleh siswa-siswi MI Mafatihul Huda Rengging.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam proses pembuatan Tugas Akhir dan pembuatan Film Animasi Edukasi Menjaga Lingkungan untuk anak MI, maka dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat memberi masukan serta manfaat yang dapat membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun masa yang akan datang. Berikut ini kesimpulan serta saran yang disampaikan yaitu :

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Film Animasi ini diharapkan dapat memudahkan guru-guru dalam mengajak anak-anak untuk tertarik dan termotivasi untuk menjaga lingkungan.
2. Film animasi memudahkan siswa memahami pentingnya menjaga lingkungan.

#### **B. Saran**

Dalam pembuatan Film Animasi ini masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan untuk membantu mengembangkan film animasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Dalam penelitian selanjutnya dapat ditambahkan gambar-gambar dan warna-warna yang lebih menarik.

2. Penelitian selanjutnya ruang lingkupnya di lingkungan rumah dan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriansyah sukma Anugrah (2023) “*Animasi Pembelajaran Mengenal Hewan Laut Dan Menjaga Kelestarian Laut Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 4-6 Bagi Siswa SD Negeri 2 Gumulan*”. Fakultas Ilmu Komputer, UNWIDHA.
- Binanto,Iwan. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kosasmi Benny (2022) “*Penerapan Media Animasi Edukasi Menjaga Kebersihan Tubuh Untuk Siswa MI Muhammadiyah Puluhan*”. Fakultas Ilmu Komputer, UNWIDHA.
- Masruroh, F.(2016). *Adobe Hentikan Flash Profesional dan Luncurkan Animate CC*. Diambil kembali dari [bbptik.kominfo.go.id](https://bbptik.kominfo.go.id): <https://bpptik.kominfo.go.id/2016/06/14/2085/adobe-rilis-pengganti-flash-profesional>.
- Prakoso, G. (2010). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*,. Jakarta:FFT-
- Rahmadaniah (2021) “*Animasi Edukasi Menjaga Lingkungan Untuk Anak TK Bustanul Athfal Karangdowo Klaten Tahun Ajaran 2020/2021*”. Fakultas Ilmu Komputer, UNWIDHA.
- Rini Puspita Andini (2020) dengan judul “*Film Animasi Edukasi Corona Virus Sebagai Sarana Sosialisasi Masyarakat*”. Universitas Sriwijaya.
- Setiawan Bagus Fendi (2013) “*Pembuatan animasi edukasi menjaga lingkungan kita menggunakan adobe flash CS3*” Fakultas Teknik informatika. Universitas Muhammadiyah ponorogo.
- Zeembry (2001) *Animasi Web dengan Macromedia Flash 5,PT. Elex Komputindo, Jakarta*.
- [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Madrasah\\_Ibtidaiyah](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Madrasah_Ibtidaiyah), diakses Maret 2024.
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Film>, diakses Januari 2024.
- [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Animate](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Adobe_Animate), diakses Januari 2024.