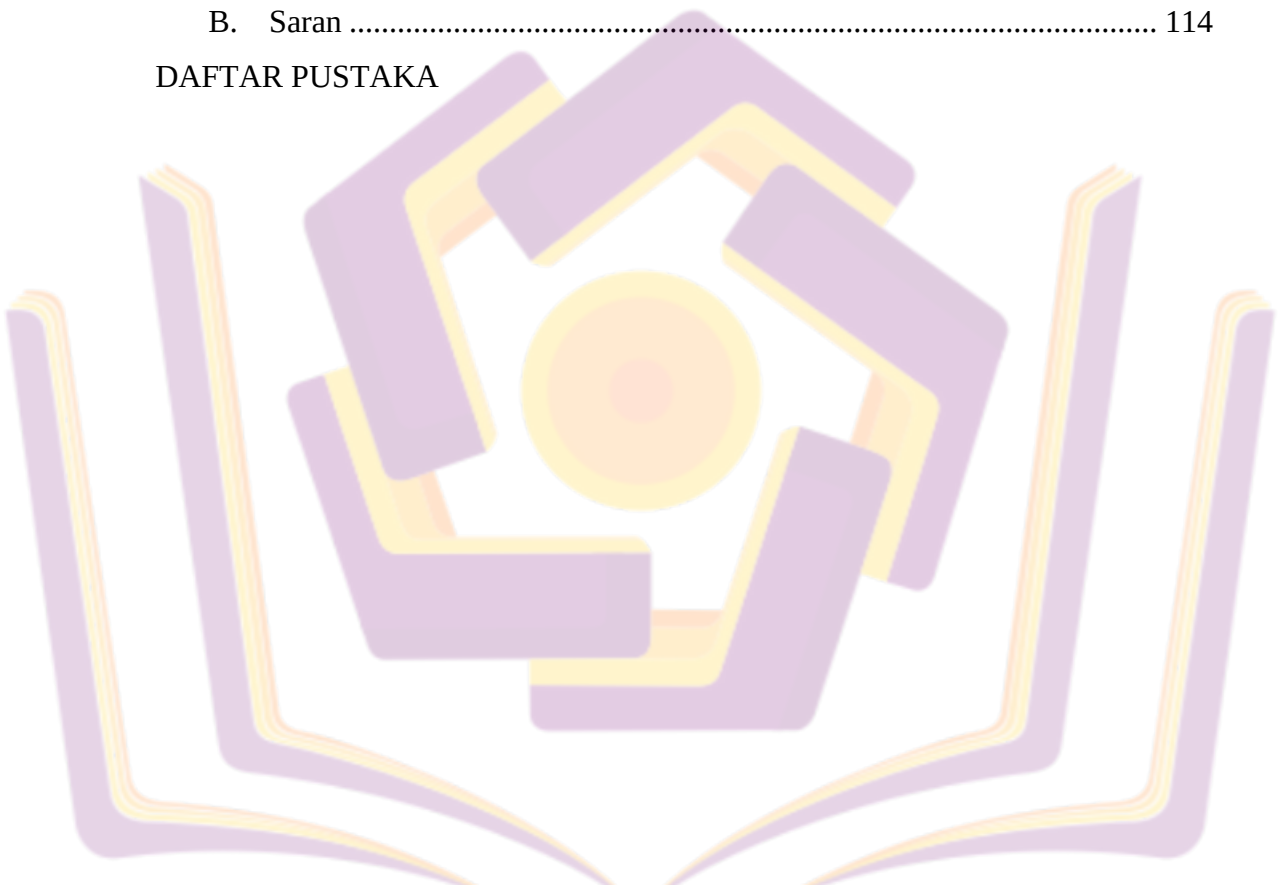


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
ABSTRAK.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Batasan Masalah	13
D. Tujuan Penelitian	15
E. Manfaat Penelitian	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A. Landasan Teori.....	18
B. Penelitian Sebelumnya.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Waktu Penelitian.....	53
B. Metode Pengumpulan Data.....	53
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	54
D. Konsep Penelitian	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62

A. <i>Analysis</i>	62
B. <i>Design</i>	67
C. <i>Development</i>	76
D. <i>Implementation</i>	93
E. <i>Evaloation</i>	103
F. Pembahasan.....	106
BAB V PENUTUP.....	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Sebelumnya.....	51
Tabel 4. 1. Rumusan Kebutuhan Media.....	66
Tabel 4. 2. Pesan Visual Storytelling.....	70
Tabel 4. 3. Storyline Media.....	71
Tabel 4. 4. Naskah Voice Over	72
Tabel 4. 5. Storyboard.....	73
Tabel 4. 6. Perangkat Lunak Pengembangan Media.....	77
Tabel 4. 7. Validasi Ahli Materi	88
Tabel 4. 8. Hasil Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 4. 9. Revisi Produk Berdasarkan Saran Validator.....	91
Tabel 4. 10. Hasil Respons Mahasiswa pada Aspek Materi	98
Tabel 4. 11. Hasil Respons Mahasiswa pada Aspek Penyajian	99
Tabel 4. 12. Hasil Respons Mahasiswa pada Aspek Tampilan Media	99
Tabel 4. 13. Hasil Respons Mahasiswa pada Aspek Ketertarikan.....	100
Tabel 4. 14. Hasil Respons Mahasiswa pada Aspek Manfaat Media	101
Tabel 4. 15. Rekapitulasi Hasil Respons Mahasiswa.....	102
Tabel 4. 16. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Komposisi Food Waste Nasional.....	3
Gambar 1. 2 Grafik Komposisi Food Waste Kabupaten Banyumas 2023.....	4
Gambar 1. 3. Dashboard Statistik Pengelolaan Sampah Kabupaten Banyumas Tahun 2025	5
Gambar 2. 1 Ruang Lingkup Food Loss dan Food Waste	19
Gambar 2. 2 Alur Pengelolaan Sampah Rumah Tangga.....	23
Gambar 2. 3 Klasifikasi Media Informasi.....	27
Gambar 2. 4 Unsur Bahasa Visual dalam Visual Storytelling	32
Gambar 2. 5 Contoh Penerapan Motion Graphic dalam Video Animasi 2D.....	36
Gambar 2. 6 Contoh Penerapan Jenis Infografis dalam Media Informasi	38
Gambar 2. 7 Contoh Penerapan Typography dalam Desain Media Visual	41
Gambar 3. 1. Model ADDIE Sumber: Venngage (Cristian Oana, 2025)	57
Gambar 3. 2. Alur Penelitian.....	61
Gambar 4. 1. Proses Pembuatan Karakter Mahasiswa Menggunakan Ibis Paint X	78
Gambar 4. 2. Proses Pembuatan Aset Ilustrasi menggunakan	78
Gambar 4. 3. Proses Pembuatan Aset Menggunakan Adobe Illustrator	79
Gambar 4. 4. Proses Penyusunan Video Animasi Menggunakan Capcut.....	80
Gambar 4. 5. Penerapan Motion Graphic, Kinetic Typography, dan Infografis...	81
Gambar 4. 6. Penyusunan Voice Over, Musik Latar, dan Efek Suara.....	81
Gambar 4. 7. Proses Rendering Video Animasi	82
Gambar 4. 8. Tampilan Pembuka Video Animasi	84
Gambar 4. 9. Tampilan Penyebab Food Waste.....	84
Gambar 4. 10. Tampilan Dampak Food Waste.....	85
Gambar 4. 11. Tampilan Infografis Data Food Waste Banyumas	85
Gambar 4. 12. Tampilan Solusi Rencanakan Kebutuhan Makanan.....	86
Gambar 4. 13. Tampilan Ajakan Mengurangi Food Waste	87
Gambar 4. 14. Tampilan Media Sebelum Revisi	92
Gambar 4. 15. Tampilan Media Setelah Revisi	92

Gambar 4. 16. Tampilan Publikasi Video Animasi pada Platform YouTube.....	95
Gambar 4. 17. Tampilan Publikasi Media pada Instagram Reels	95
Gambar 4. 18. Tampilan Kuesioner Respons Mahasiswa.....	96



DAFTAR ISTILAH

1. *Food Waste* Makanan yang masih layak konsumsi tetapi terbuang atau tidak dimanfaatkan sehingga menjadi sampah.
2. *Pengelolaan Sampah Rumah Tangga* : Rangkaian kegiatan mengurangi, memilah, mengumpulkan, mengolah, mendaur ulang, hingga membuang sampah sesuai dengan jenisnya agar dampak terhadap lingkungan dapat diminimalkan.
3. *Media Informasi* : Sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada masyarakat agar mudah dipahami dan diterima.
4. *Visual Storytelling* : Teknik penyampaian informasi melalui perpaduan unsur visual dan narasi sehingga pesan dapat disampaikan secara lebih menarik, mudah dipahami, dan berkesan.
5. *Animasi 2D* : Teknik pembuatan gambar bergerak dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau cerita melalui objek, karakter, dan ilustrasi pada bidang datar.
6. *Motion Graphic* : Teknik animasi yang menggabungkan elemen grafis seperti ikon, ilustrasi, bentuk, dan teks bergerak untuk menyampaikan informasi secara dinamis.
7. *Infografis* : Penyajian informasi dalam bentuk visual yang mengombinasikan teks, ilustrasi, ikon, maupun data sehingga lebih mudah dipahami.
8. *Typography* : Seni dan teknik mengatur bentuk, ukuran, jenis huruf, serta tata letak teks agar informasi lebih jelas, menarik, dan mudah dibaca.

9. *Research and Development (R&D)* : Metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut.
10. Model *ADDIE* : Model pengembangan yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
11. Validasi Ahli Proses penilaian terhadap produk oleh pakar sesuai bidangnya untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum produk diimplementasikan.
12. Ahli Materi Pakar yang menilai kesesuaian, ketepatan, dan kelengkapan isi materi yang terdapat dalam media informasi.
13. Ahli Media : Pakar yang menilai aspek tampilan, desain, penyajian, serta kualitas teknis media yang dikembangkan.
14. Respon Mahasiswa : Tanggapan atau penilaian mahasiswa terhadap media informasi yang dikembangkan berdasarkan aspek tampilan, isi, penyajian, dan manfaat media.
15. Kuesioner : Instrumen penelitian berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden.
16. Skala Likert : Skala pengukuran yang digunakan untuk mengetahui tingkat persetujuan responden terhadap suatu pernyataan dengan pilihan jawaban bertingkat.
17. *Purposive Sampling* : Teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

18. *Storyboard* : Rancangan visual yang menggambarkan urutan adegan, ilustrasi, narasi, dan alur penyampaian informasi sebelum proses pembuatan animasi dilakukan.
19. *Voice Over* : Rekaman suara narator yang digunakan untuk menjelaskan isi materi dalam video animasi.
20. *Call to Action* (CTA) : Ajakan yang disampaikan kepada audiens di akhir atau selama media berlangsung untuk mendorong perubahan sikap atau tindakan sesuai tujuan penyampaian informasi.

