

ABSTRAK

Plastik merupakan salah satu bahan yang paling sering digunakan pada kehidupan sehari-hari. Dengan adanya plastik segala macam kebutuhan hidup menjadi lebih mudah, seperti wadah makanan dan minuman, kemasan barang, dan lain-lainnya. Meskipun gerakan untuk mengurangi penggunaan limbah plastik sudah dilaksanakan, namun sepertinya masih kurang adanya sosialisasi sehingga masih kurang maksimal. Masyarakat masih banyak menggunakan medium plastik dibutuhkan sehari-harinya serta masih kurang paham betapa bahayanya limbah plastik bagi lingkungan serta kesehatan. Dengan adanya perancangan *animatic storyboard* untuk animasi 2D ini diharapkan dapat memberikan pemahaman pada masyarakat, khususnya remaja agar lebih sadar akan bahaya dari penggunaan limbah plastik yang berlebih, serta memberikan opsi medium lain yang dapat digunakan. Metode perancangan yang akan dilakukan adalah pengumpulan data (Studi Pustaka, wawancara dan observasi), kemudian data analisa menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil analisa data yang telah diperoleh ialah wawancara dengan warga Depok dan juga dokter spesialis paru tentang bahaya dari limbah plastik dan juga alternatif penggunaan medium plastik, serta wujud pengayaan animasi yang tepat untuk diterapkan pada animasi tersebut agar dapat menarik anak muda.

Kata Kunci: Animasi, *Animatic Storyboard*, *Artbook*, Limbah, Plastik, Remaja