



**PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK MUSEUM LAYANG-LAYANG**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

FREDI SETIAWAN
42322010087
**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK MUSEUM LAYANG-LAYANG**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

FREDI SETIAWAN
42322010087

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fredi Setiawan

NIM : 42322010087

Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: “Perancangan Animasi Sebagai Media Promosi Untuk Museum Layang-Layang” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 28 Agustus 2026


Fredy Setiawan.

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Fredi Setiawan

NIM : 42322010087

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Animasi Sebagai Media Promosi Untuk Museum Layang-Layang Indonesia”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 24%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fredi Setiawan
NIM : 42322010087
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Sebagai Media Promosi Untuk
Museum Layang-Layang Indonesia

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 23 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

NIDN: 318017604

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Andi Adriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Dr. Agus Budi Setiawan, S.Ds., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds., selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas arahan, motivasi, kepedulian, serta dukungan yang senantiasa diberikan kepada penulis selama perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
6. Fachmi Khadam Khairil, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, kepercayaan, serta berbagai kesempatan berharga bagi penulis untuk berkembang selama menempuh perkuliahan.
7. Anwar Maulana, S.T. Staf Tata Usaha Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam berbagai keperluan administrasi selama proses penyusunan Tugas Akhir.
8. Keluarga tercinta, terutama Mamah dan Kakak, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, baik secara moral maupun material, serta motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Sahabat-sahabat di Dekanat Fakultas Desain dan Seni Kreatif, yaitu Mahen, Raysa, Meli, Selina, Sifa, Teteh, Amel, Nia, dan Berlian, atas dukungan, kebersamaan, serta semangat yang diberikan selama proses magang hingga penyusunan Tugas Akhir.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 28 Agustus 2026



Fredi Setiawan



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fredi Setiawan
NIM : 42322010087
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Sebagai Media Promosi Untuk Museum Layang-Layang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Agustus 2026

Yang menyatakan,


Fredy Setiawan

**PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK MUSEUM LAYANG-LAYANG
FREDI SETIAWAN**

ABSTRAK

Museum Layang-Layang Indonesia merupakan museum budaya yang berperan dalam melestarikan dan memperkenalkan warisan layang-layang Nusantara kepada masyarakat. Namun, penyampaian informasi yang masih didominasi media konvensional menjadi tantangan dalam menarik perhatian audiens, khususnya anak-anak yang lebih responsif terhadap media visual interaktif. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan menghasilkan media animasi sebagai sarana promosi sekaligus edukasi yang mampu memperkenalkan Museum Layang-Layang Indonesia secara menarik melalui pendekatan storytelling.

Proses perancangan diawali dengan pengumpulan informasi melalui wawancara bersama staf Museum Layang-Layang Indonesia mengenai layang-layang tradisional Kaghati Kolope, meliputi karakteristik visual, proses pembuatan, hingga pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Pulau Muna, Sulawesi Tenggara. Informasi tersebut kemudian dilengkapi dengan data dari Katalog Koleksi Museum Layang-Layang Indonesia 2025 Jilid 1 sebagai referensi pendukung dalam penyusunan naskah dan konsep visual. Perancangan mengusung konsep visual bergaya ilustrasi sederhana dengan teknik digital stop motion papercut untuk menghadirkan kesan kerajinan tangan yang dekat dengan dunia anak. Penyampaian cerita berfokus pada pengenalan Kaghati Kolope sebagai salah satu koleksi unggulan museum dengan penggunaan warna cerah, tipografi yang mudah dibaca, gerak animasi yang sederhana, dan narasi yang komunikatif sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar.

Hasil perancangan berupa video animasi pendek yang memadukan unsur edukasi dan promosi dalam satu media audiovisual. Animasi ini memperkenalkan identitas Museum Layang-Layang Indonesia, menyampaikan sejarah dan keunikan layang-layang Kaghati Kolope, serta mengajak audiens untuk mengunjungi museum. Karya yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media promosi yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya layang-layang Nusantara melalui pendekatan visual yang sesuai dengan perkembangan media digital.

Kata Kunci : animasi promosi, Museum Layang-Layang Indonesia, digital stop motion papercut, storytelling, media edukasi.

**ANIMATION DESIGN AS A PROMOTIONAL
MEDIA FOR THE INDONESIAN KITE MUSEUM
FREDI SETIAWAN**

ABSTRACT

Museum Layang-Layang Indonesia is a cultural museum dedicated to preserving and introducing the cultural heritage of Indonesian traditional kites to the public. However, the museum's reliance on conventional informational media presents a challenge in attracting audiences, particularly children, who are generally more responsive to interactive visual media. Therefore, this design project aims to produce an animated promotional and educational medium that introduces Museum Layang-Layang Indonesia through a storytelling approach.

The design process began with collecting information through interviews with the museum staff regarding the traditional Kaghati Kolope kite, including its visual characteristics, manufacturing process, and its role in the daily lives of the people of Muna Island, Southeast Sulawesi. This information was complemented by data from the Museum Layang-Layang Indonesia Collection Catalog 2025, Volume 1, which served as a supporting reference for developing the script and visual concept. The animation adopts a simple illustration style combined with a digital stop motion papercut technique to create a handcrafted visual appearance that is appealing to children. The narrative focuses on introducing the Kaghati Kolope as one of the museum's featured collections by utilizing bright colors, readable typography, simple animation movements, and communicative narration tailored to elementary school children.

The final outcome of this project is an short animation that integrates educational and promotional elements into a single audiovisual medium. The animation introduces the identity of Museum Layang-Layang Indonesia, presents the history and uniqueness of the Kaghati Kolope kite, and encourages audiences to visit the museum. This work is expected to serve as an engaging, communicative, and accessible promotional medium while supporting the preservation of Indonesia's traditional kite culture through a visual approach that is relevant to today's digital media landscape.

Keywords: *promotional animation, Museum Layang-Layang Indonesia, digital stop motion papercut, storytelling, educational media.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	6
2.1 Orisinalitas	6
2.2 Target Perancangan.....	11
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi.....	13
2.4 Skema Proses Desain	21
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	53
3.1 Positioning dan Konsep Desain	53
3.2 Strategi Pesan.....	55
3.3 Strategi Visual.....	56

3.4 Strategi Distribusi Karya.....	59
BAB IV HASIL KARYA DKV	63
4.1 Deskripsi Karya.....	63
4.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	82
4.3 Pameran Karya	84
4.4 Hasil Uji Desain	87
4.5 Evaluasi Perancangan Karya.....	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	112



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya Sejenis	6
Tabel 2.2.1 Segmentasi Target Audience	12
Tabel 2.4.1.1 Premis, Logline dan Sinopsis	29
Tabel 2.4.1.2 Naskah Script.....	31
Tabel 3.1.2 Tabel Konsep Desain	53
Tabel 3.2 Tabel Strategi Pesan.....	55
Tabel 4.1.2.1 Tabel Pembahasan Scene	68
Tabel 4.2.1.1 Data Pertanyaan 1.....	87
Tabel 4.2.1.2 Data Pertanyaan 2.....	88
Tabel 4.2.1.3 Data Pertanyaan 3	88
Tabel 4.2.1.4 Data Pertanyaan 4.....	88
Tabel 4.2.1.5 Data Pertanyaan 5.....	89
Tabel 4.2.1.6 Data Pertanyaan 6.....	89
Tabel 4.2.1.7 Data Pertanyaan 7.....	89
Tabel 4.2.1.8 Data Pertanyaan 8.....	90
Tabel 4.2.1.9 Data Pertanyaan 9.....	90
Tabel 4.2.1.10 Data Pertanyaan 10.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.2.1 Teori Warna	15
Gambar 2.3.2.2 Warna Untuk Anak	15
Gambar 2.3.2 Jenis Font Sans Serif.....	16
Gambar 2.3.4.1 Dua Belas Prinsip Animasi.....	18
Gambar 2.3.4.2 Bentuk Dasar	20
Gambar 2.4 Pipeline Animation	21
Gambar 2.5 AISAS.....	21
Gambar 2.4.1.1 Observasi Kunjungan Museum.....	25
Gambar 2.4.1.2 Wawancara Pengumpulan Data	25
Gambar 2.4.1.3 Katalog Koleksi Museum Layang-Layang Indonesia	26
Gambar 2.4.1.4 Dokumentasi Layang-Layang Kaghati Kolope	27
Gambar 2.4.1.5 Kegiatan Pembuatan Layang-Layang.....	27
Gambar 2.4.1.6 Koleksi Layang-Layang Daun.....	27
Gambar 2.4.1.7 Koleksi Layang-Layang Terkecil	28
Gambar 2.4.1.8 Storyboard 01.....	39
Gambar 2.4.1.9 Storyboard 02.....	40
Gambar 2.4.1.10 Storyboard 03	40
Gambar 2.4.1.11 Storyboard 04	40
Gambar 2.4.1.12 Storyboard 05	41
Gambar 2.4.1.13 Storyboard 06	41
Gambar 2.4.1.14 Storyboard 07	41
Gambar 2.4.1.15 Storyboard 08	42
Gambar 2.4.1.16 Storyboard 09	42
Gambar 2.4.1.17 Storyboard 10	42
Gambar 2.4.1.18 Storyboard 11	43
Gambar 2.4.1.19 Storyboard 12	43
Gambar 2.4.1.20 Karakter Bima.....	44
Gambar 2.4.1.21 Karakter Referensi Bima	44
Gambar 2.4.1.22 Karakter Aisha	44
Gambar 2.4.1.23 Karakter Referensi Aisha.....	45
Gambar 2.4.1.24 Karakter Awa.....	45
Gambar 2.4.1.25 Karakter Referensi Awa	45

Gambar 2.4.2.1 Referensi Rumah	47
Gambar 2.4.2.2 Referensi Pakaian Adat	47
Gambar 2.4.2.3 Proses Animating.....	48
Gambar 2.4.2.4 Layer Pada Clip Studio Paint.....	49
Gambar 2.4.2.4 Layer Pada Adobe Premiere Pro.....	49
Gambar 2.4.2.5 Proses Editing	51
Gambar 2.4.2.6 Proses Rendering	52
Gambar 3.4.1.1 Proses Pendampingan dan Penyampaian Informasi Karya	60
Gambar 3.4.2.1 Proses Penayangan Animasi di Museum Layang-Layang Indonesia ...	61
Gambar 3.4.3.1 Proses Evaluasi Melalui Kuesioner	61
Gambar 4.1.1.1 Font Nunito Black	65
Gambar 4.1.1.2 Desain Karakter	68
Gambar 4.1.1.3 Keychain / Gantungan Kunci.....	75
Gambar 4.1.1.4 Pin	76
Gambar 4.1.1.5 Sticker Sheet	77
Gambar 4.1.1.6 Sticker Die-Cut	78
Gambar 4.1.1.7 Poster A5	79
Gambar 4.1.1.8 Poster A4 dan QR Code Questioner	80
Gambar 4.1.1.9 Kertas Pertanyaan Untuk Anak-anak.....	81
Gambar 4.3.1 Pembukaan Pameran Pelayang Nusantara.....	85
Gambar 4.3.2 Display Karya Pameran	85
Gambar 4.3.3 Ruang Menonton Animasi Daun Yang Belajar Tebang	85
Gambar 4.3.4 Interaksi Dengan Pengunjung.....	86
Gambar 4.2.2.1 Diagram Usia Responden	91
Gambar 4.2.2.2 Diagram Jenis Kelamin Responden.....	92
Gambar 4.2.2.3 Diagram Status Kunjungan Responden	92
Gambar 4.2.2.4 Diagram Jawaban Nomor 1 Responden	93
Gambar 4.2.2.5 Diagram Jawaban Nomor 2 Responden	94
Gambar 4.2.2.6 Diagram Jawaban Nomor 3 Responden	94
Gambar 4.2.2.7 Diagram Jawaban Nomor 4 Responden	95
Gambar 4.2.2.8 Diagram Jawaban Nomor 5 Responden	95
Gambar 4.2.2.9 Diagram Jawaban Nomor 6 Responden	96
Gambar 4.2.2.10 Diagram Jawaban Nomor 7 Responden	96
Gambar 4.2.2.11 Diagram Jawaban Nomor 8 Responden	97
Gambar 4.2.2.12 Diagram Jawaban Nomor 9 Responden	97

Gambar 4.2.2.13 Diagram Jawaban Nomor 10 Responden	98
Gambar 4.2.2.14 Diagram Jawaban Nomor 11 Responden	98
Gambar 4.2.2.15 Diagram Jawaban Nomor 12 Responden	99
Gambar 4.2.2.16 Diagram Jawaban Nomor 13 Responden	99
Gambar 4.2.2.17 Diagram Jawaban Nomor 14 Responden	100
Gambar 4.2.3.1 Manajer Sosial Media Museum Layang-Layang Indonesia	102
Gambar 4.2.3.2 Tanggapan Langsung dari Marketing Staff Museum Layang-Layang Indonesia.....	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi Tugas Akhir.....	112
Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan Pameran.....	113
Lampiran 3. Verbatim Wawancara.....	116

