

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN
VIDEO EDUKASI MEMBUAT MAINAN ONDEL-ONDEL
BERBAHAN KARDUS**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

MUHAMAD IRFAN MUTAQIN S

NIM 41909010064

Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing :

Denta Mandra P B, S.Ds, M.Si

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK DAN MULTIMEDIA

FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2014

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPERHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Irfan Mutaqin
NIM : 41909010064
Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain
Program studi : Desain Produk dan Multimedia
**JUDUL : PERANCANGAN VIDEO EDUKASI MEMBUAT
MAINAN ONDEL-ONDEL BERBAHAN KARDUS**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu di naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 13 Juni 2014

Yang memberi pernyataan,



Muhamad Irfan Mutaqin

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPERHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	--

Semester Genap

Tahun Akademik : 2013/2014

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan, dalam memperoleh gelar Sarjana desain, jenjang pendidikan Strata Satu (S1), Jurusan Desain Produk dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

**JUDUL TUGAS AKHIR : PERANCANGAN VIDEO EDUKASI
MEMBUAT MAINAN ONDEL-ONDEL
BERBAHAN KARDUS**

Disusun Oleh,

Nama : **Muhamad Irfan Mutaqin**

NIM : **41909010064**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana tanggal 23 Juni 2014.

Pembimbing,

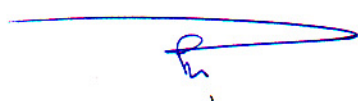
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Denta Mandra P B, S.Ds, M.si

Jakarta, Juli 2014

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN VIDEO EDUKASI MEMBUAT MAINAN ONDEL-ONDEL BERBAHAN KARDUS.**

Penyusunan penulisan ini bertujuan sebagai laporan atas perancangan yang telah di buat.

Dalam kesempatan penulisan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah meberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis dan kepada semua yang telah membantu penulis dalam melakukan perancangan ini, sehingga perancangan dan penulisan dapat di selesaikan.
2. Bpk. Denta Mandra P.B. S.Ds, M.Si, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dan telah meluangkan waktunya, sehingga rancangan penulisan ini dapat di selesaikan.
3. Hady Soedarwanto, ST. M.Ds, Selaku Ketua Program Studi.
4. Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds, Selaku koordinator Tugas Akhir
5. Kedua Orang Tua, Kakak dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan secara moril maupun materil serta dorongan dan doa sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
6. Kepada crew perancangan Video Edukasi, yang selalu semangat.
7. Dosen-dosen Desain Produk, yang telah mengajar selama kuliah.
8. Teman-teman fakultas seluruh angkatan. Kejarlah cita-citamu demi mendapatkan gelar sarjana S.Ds.
9. Teman-teman yang selalu membantu dan mensupport selama kuliah.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis ini menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini banyak sekali kekurangan-kekurangan, sehingga masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya karya tulis ini, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya.

Jakarta, 13 Juni 2014

(Muhamad Irfan Mutaqin)



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
1. Judul Perancangan	1
2. Latar Belakang	2
3. Solusi Dsain	4
4. Perwujudan Karya Desain	4
5. Muatan Karya	5
B. Orisinilitas (State Of The Art)	6
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	6
1. Tujuan Perancangan	6
2. Manfaat Perancangan.....	7

D. Peluang dan Tantangan Studi	8
1. Peluang Studi	8
2. Tantangan Studi di Masa Mendatang	8
E. Relevansi dan Konsekuensi.....	8

BAB II METODOLOGI

A. Kerangka Berfikir Studi	10
B. Proses Perancangan	12
1. Strategi Desain	13
2. Rincian Proses Perancangan	14
C. Cara Pengumpulan Data	15
1. Observasi	15
2. Studi Pustaka.....	16
3. Studi Banding.....	16
4. Wawancara.....	16
5. Dokumentasi	17

BAB III DATA PERANCANGAN

A. Tabel Data Perancangan	18
B. Rincian Data Perancangan	20
1. Data Objek Perancangan	20
a. Profil Objek	20
b. Sinopsis	21
c. Treatment	23

d. Skenario	24
2. Data Teknis Perancangan	29
a. Material Bahan	29
b. Alat	29
c. Proses Pelatihan dan Casting Talent	29
d. Proses Shooting	36
e. Proses Seleksi Data Gambar	36
f. Proses Editing	37
g. Proses Rendering	38
h. Screen Shoot Video	39
C. Objek Refrensi dan Inspirasi	68
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
A. Ide / Gagasan Perancangan	72
1. Ide Desain	72
2. Inovasi Desain	73
B. Sasaran Desain	74
C. Pendekatan Estesis Desain	74
D. Muatan Lokal Dalam Perancangan Karya Desain	74
BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN	
A. Jadwal Pelaksanaan Perancangan Tugas Akhir	75
B. Rencana Anggran Biaya	75
C. Ulasan Karya	76

D. Penambahan dan Penyempuraan	79
--------------------------------------	----

BAB VI PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR

A. Tema Pameran Bersama	80
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pameran.....	80
C. Layout Pameran	81
D. Media Pendukung	81
1. Buku Panduan Pembuatan Mainan Ondel-ondel	81
2. Packaging CD	82
3. Label CD	83
E. Media Penunjang Pameran.....	84
1. Panel Deskripsi Perancangan	84
2. Stiker	84
3. Standhead Banner	85
4. T-shirt/Kaos	85
5. X-Banner	86
F. Foto Dokumentasi Pameran.....	87
G. Kesimpulan Perancangan.....	89
H. Harapan Setelah Terwujudnya karya.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
DAFTAR ISTILAH	91
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Software Editing Foto	31
Gambar 3.2 Software Editing Video	32
Gambar 3.3 Software Editing Effect	33
Gambar 3.4 Software Editing Suara	33
Gambar 3.5 Pembuatan Wardrob	34
Gambar 3.6 Hasil Pembuatan Wardrob	34
Gambar 3.7 Proses Melukis Kaos.....	34
Gambar 3.8 Pembekalan Kepada Talent Mengenai Objek Perancangan	34
Gambar 3.9 Shooting di Monas	36
Gambar 3.10 Briefing Sebelum Melakukan Proses Shooting	36
Gambar 3.11 Shooting di Setu Babakan.....	36
Gambar 3.12 Foto Bersama Selesai Shooting.....	36
Gambar 3.13 Proses Seleksi Data Gambar	37
Gambar 3.14 Proses Editing Video	37
Gambar 3.15 Proses Rendring Video	38
Gambar 5.1 Layout Pameran.....	76
Gambar 5.2 Target Audience.....	77
Gambar 5.3 Kunjungan Beberapa Dosen	48
Gambar 6.1 Poster Pameran Tugas akhir	80

Gambar 6.2 Layout Pameran	81
Gambar 6.3 Buku Panduan Membuat Mainan	81
Gambar 6.4 Packaging CD	82
Gambar 6.5 Label CD	83
Gambar 6.6 Panel Deskripsi Perancangan	84
Gambar 6.7 Stiker	84
Gambar 6.8 Head Banner	85
Gambar 6.9 T-shirt	85
Gambar 6.10 X-Banner	86
Gambar 6.11 Stand Pameran	87
Gambar 6.12 Pengunjung Pameran	87
Gambar 6.13 Kegiatan di Pameran	87
Gambar 6.14 Mainan Ondel-ondel Hasil Perancangan	88
Gambar 6.15 Media Penunjang Pameran	88
Gambar 6.16 Penulis Dengan Hasil Perancangan	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir	10
Tabel 2.2 Proses perancangan	12
Tabel 2.3 Rincian Proses Perancangan	14
Tabel 3.1 Data Perancangan	18
Tabel 3.2 Screen Shoot	39
Tabel 3.3 Objek Refrensi dan Inspirasi	68
Tabel 5.1 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir	75
Tabel 5.2 Rencana Anggaran Biaya	75

