

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA SOSIALISASI VIDEO ANIMASI 2D
TENTANG HIDUP RAMAH LINGKUNGAN

Diajukan guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

Syindu Hadiwinoto Putra

41909010131

Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Nurlela, S.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA – JAKARTA
2013



LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA
KOMPRESIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERANCANGAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syindu Hadiwinoto Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 41909010131
Jurusan / Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima saksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

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

Jakarta, Juli 2013

Yang memberikan pernyataan,



Syindu Hadiwinoto Putra



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERANCANGAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Semester: Genap

Tahun akademik: 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memnuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata Satu (S1), Program studi Desain Produk, Fakultas Teknik Perancangan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN MEDIA SOSIALISASI ANIMASI 2D TENTANG HIDUP RAMAH LINGKUNGAN**

Disusun Oleh :

Nama : Syindu Hadiwinoto Putra

Nim : 41909010131

Jurusan / Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 27 Juni 2013

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,

Nurlela, S.Sn.

Jakarta, Juli 2013

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menjelaskan penulisan skripsi ini dengan judul : “Perancangan Media Sosial Animasi 2D tentang Hidup Ramah Lingkungan”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belumlah sempurna, dikarenakan keterbatasan waktu, biaya serta pengetahuan penulis. Oleh karena penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna mencapai kesempurnaan dan kelengkapan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat ridho-Nya, dorongan keluarga, bimbingan dosen serta petunjuk dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mendoakan semoga semuanya mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala anugerah dan karunianya yang telah memberikan rahmat, nikmat serta kemudahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Papa dan Mama tercinta, dan Cyntia kakakku tersayang yang atas segala doa, kasih, sayang, perjuangan, perhatian yang tak pernah habis, pengorbanan yang tak kan pernah bisa ku balas. Ridho yang selalu menyertaiku sehingga ridho-Nya pun bersamaku.
3. Bapak Ir. Edy Muladi M,Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana Jakarta
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta
5. Ibu Nurlela, S.Sn selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan.
6. Bapak Zulfikar Sa’ban, S.Pd. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta
7. Seluruh dosen, staf perpustakaan, dan staf administrasi Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain yang telah banyak membantu penulis selama di kampus.

8. Oma dan seluruh keluarga besarku yang telah memberikan doa dan dukungannya sehingga penulis merasa termotivasi menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh mahasiswa Program Studi Desain Produk, khususnya angkatan 2009. Semoga sukses untuk kalian semua.
10. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Semoga kebaikan semuanya mendapatkan balasan yang berlipat dari-Nya, Amin.

Jakarta, Juli 2013

Penulis.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Memuat latar Belakang Pemilihan Studi.....	1
1. Judul Perancangan	1
2. Latar belakang	1
3. Solusi Desain.....	2
4. Perwujudan Karya Desain	3
5. Muatan Produk	4
B. Orisinalitas (State of Art).....	4
C. Menggambarkan Peluang & Tantangan Studi	6
BAB II METODOLOGI	7
A. Identifikasi Masalah.....	7
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	7
1. Tujuan Perancangan	7
2. Manfaat Perancangan	8
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	8

	E. Tema Desain.....	9
	F. Cara Pengumpulan Data	9
BAB III	DATA PERANCANGAN	10
	A. Definisi Lingkungan Hidup.....	10
	B. Sampah.....	11
	C. Perilaku Membuang Sampah Sembarangan	13
	D. Bank Sampah.....	14
	E. Pengelolaan Sampah Jakarta	16
	F. Membangun Karakter Pahlawan dalam diri Pemuda.....	17
	G. Jumlah Ideal Penduduk Jakarta.....	18
	H. Psikologi Perkembangan	19
	I. Video	23
	J. Film Dokumenter.....	27
	K. Pengertian Animasi.....	29
	L. Sejarah Animasi.....	30
	M. Sejarah Animasi Indonesia	31
	N. . Jenis - jenis Animasi	33
	O. Unsur – unsur Visual.....	37
	P. Pengertian Komposisi & Prinsip Komposisi.....	39
	Q. Teori Warna	40
	R. Analisa SWOT Mengenai Video Animasi	46
	S. Aturan Penggunaan Lambang Negara.....	47
	T. Objek Referensi & Inspirasi	48
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN	54
	A. Ide / Gagasan Perancangan	54
	B. Sasaran Desain.....	55
	C. Pendekatan Estetis Desain	56

	D. Muatan Lokal Pada Karya	57
	E. Proses Perancangan (Strategi Desain)	57
	1. Brief	57
	2. Data Collecting	58
	3. Analisa & Metode Perancangan	59
	4. Penetapan Cerita Dan sekenario.....	59
	5. Sketsa Karakter & Background.....	59
	6. Storyline & Storyboard.....	59
	7. Proses digital	59
	8. Pengemasan & pembuatan media print add.....	59
	F. Schedule / Jadwal	61
BAB V	Ulasan Karya Perancangan	62
	A. Konsep Cerita.....	62
	B. Konsep Warna.....	63
	C. Konsep Visual	64
	1. Studi Judul	64
	2. Studi Karakter	65
	a. Karakter utama	65
	b. Karakter Pahlawan.....	66
	c. Jam tangan/Perubah	67
	d. Stilasi Bentuk.....	68
	e. Tokoh Antagonis / Monster.....	69
	f. Tokoh Pendukung	70
	3. Studi Enviroment / Latar	72
	4. Studi Crowd / Keramaian	73
	5. Studi Musik	73
	D. Proses Digital	74
	1. Gambar / Illustrator	74
	2. Gerakan / Flash	75
	3. Video Mixing / Premier.....	76

E. Video Animasi “Anak Garuda”	77
F. Media Pendukung	80
BAB VI KESIMPULAN	85
KEPUSTAKAAN	88
LAMPIRAN	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Video animasi Jangan Mencemari Sungai, Ia Nadi hidup kita	5
Gambar 1.2	Video animasi Buanglah sampah pada tempatnya	5
Gambar 3.1	Video animasi pendek 2D Invention of Love.....	48
Gambar 3.2	Video animasi pendek 2D Tarboy.....	49
Gambar 3.3	Video animasi pendek 2D Restore The Earth.....	50
Gambar 3.4	Video animasi pendek 2D Go Green with Pobaby	51
Gambar 3.5	Karakter serial anime Mega man Star Force	52
Gambar 3.6	Karakter serial film Kamen rider faiz & Max Steel.....	53
Gambar 5.1	Konsep warna video animasi 2D Anak Garuda	63
Gambar 5.2	Judul video animasi 2D Anak Garuda.....	64
Gambar 5.3	Karakter utama, Budi.....	65
Gambar 5.4	Karakter pahlawan super.....	66
Gambar 5.5	Jam tangan super.....	67
Gambar 5.6	Stilasi bentuk.....	68
Gambar 5.7	Monster	69
Gambar 5.8	Tokoh tukang ketropak & tukang bakso.....	70
Gambar 5.9	Tokoh ibu & anak sekolah nakal.....	71
Gambar 5.10	Bank sampah, sungai, tempat makan & sekolah	72
Gambar 5.11	Screen shoot keramaian di sekolah.....	73
Gambar 5.12	Screen shoot proses digital / tracing.....	74
Gambar 5.13	Screen shoot proses penggerakan / animasi.....	75
Gambar 5.14	Screen shoot proses penggabungan video dengan musik.....	76
Gambar 5.15	Screen shoot video animasi Anak Garuda.....	79
Gambar 5.16	Screen shoot video animasi Anak Garuda.....	80
Gambar 5.17	Pin.....	81
Gambar 5.18	Stiker.....	81
Gambar 5.19	Kaos.....	82
Gambar 5.20	Cover CD & lable CD	83
Gambar 5.21	Packaging CD	84