

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI 2-DIMENSI
VIDEO MUSIK LAGU ANAK DAERAH**

LAGU RASA SAYANGE DAN CUBLAK-CUBLAK SUWENG



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Disusun Oleh:


BELLA DINDA FAMELA

NIM 41909010154

Dosen Pembimbing:

AGUS BUDI SETYAWAN, S.Ds, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK - GRAFIS & MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2013**

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

Semester : Genap

Tahun akademik : 2012/2013

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Bella Dinda Famela**
NIM : **41909010154**
Program Studi : **Desain Produk-Grafis & Multimedia**
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan & Desain**

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

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

Jakarta, 17 Juli 2013



Bella Dinda Famela



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN
DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : Genap

Tahun akademik : 2012/2013

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswi yang tertera dibawah ini dengan keterangan :

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ANIMASI 2-DIMENSI
VIDEO MUSIK LAGU ANAK DAERAH
LAGU RASA SAYANGE DAN CUBLAK-
CUBLAK SUWENG

Disusun Oleh :

Nama : Bella Dinda Famela

NIM : 41909010154

Jurusan/Program Studi : Desain Produk-Grafis & Multimedia

Dengan ini telah menyelesaikan Laporan Tugas Akhir tepat pada waktunya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Jakarta, 17 Juli 2013

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,

Dosen Pembimbing,

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

Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn.

Ketua Program Studi Desain Produk,

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu penulis panjatkan kehadirat Allah swt atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga penulis masih diberi kesempatan untuk dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.

Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini dibuat ialah untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) sebagai bentuk pertanggungjawaban tertulis di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Saya menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dukungan dari semua pihak, penulisan laporan ini tidak akan berjalan sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ir. Edy Muladi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik Perancangan dan Desain
2. Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Produk-Grafis dan Multimedia
3. Zulfikar Sya'ban, S.Pd., M.Ds., selaku Koordinator Tugas Akhir
4. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu sabar dalam membimbing saya.
5. Keponakan-keponakan saya yang telah menjadi inspirasi terciptanya karya video musik ini.
6. Keluarga penulis yang selalu mendampingi dan memberi nasehat yang sangat bermakna.
7. Teman-teman yang telah membantu dan menyemangati, khususnya Hilda Apriyanti, Maria Sheally, Vebe Riski, dan M. Alghazali.
8. Serta semua pihak yang telah memberikan masukan dan dorongan, yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu, hingga laporan ini terwujud.

Akhir kata, saya mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang. Semoga makalah ini bisa memberi manfaat bagi pembaca.

Jakarta, Juli 2013

Bella Dinda Famela

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Pemilihan Studi	1
1.1.1. Judul Perancangan	1
1.1.2. Latar Belakang Perancangan	2
1.2. ORISINALITAS (<i>State Of Art</i>)	4
1.3. PELUANG DAN TANTANGAN STUDI	9
1.3.1. Peluang Perancangan	9
1.3.2. Tantangan Studi Di Masa Depan	10
BAB II METODOLOGI	11
2.1. Tujuan dan Manfaat Perancangan	11
2.2. Kerangka Berpikir	12
2.3. Tema Desain	13
2.4. Metode Pengumpulan Data	13
BAB III DATA PERANCANGAN	14
3.1. Tabel Data Perancangan	14
3.2. Rincian Data Perancangan	14
3.3. Objek Referensi dan Inspirasi	29
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	32
4.1. Sasaran Desain	32
4.2. Pendekatan Estetis Desain	32
4.3. Muatan Lokal	32
4.4. Proses Perancangan	33
4.4.1. Strategi Desain	33
4.4.2. Rincian Proses Perancangan	37
BAB V ULASAN KARYA PAMERAN	57
5.1. Media Utama	57
5.1.1. Video Animasi 2-Dimensi Lagu Rasa Sayange	57
5.1.2. Video Animasi 2-Dimensi Lagu Cublak-Cublak Suweng	58
5.2. Media Pendukung	59
5.2.1. Packaging dan Labeling CD	59

5.2.2. X-Banner	62
5.2.3. Spanduk	63
5.2.4. Poster	63
5.2.5. Kaos	64
5.2.6. Stiker	64
5.2.7. Pin	65
5.2.8. Gantungan Kunci Boneka Karakter	65
5.2.9. Papan Nilai, Stiker Nilai, dan Papan Komentar	66
5.3. Konsep Pameran	66
5.3.1. TK. Tsabita	67
5.3.2. TK. Al-Istiqomah	67
5.4. Anggaran Biaya	68
BAB VI PENUTUP	70
6.1. Kesimpulan	70
6.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	xi
LAMPIRAN	xii

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Tabel Data Perancangan	14
Tabel 2.	Tabel Anggaran Biaya	68