TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI EDUKASI ANAK TENTANG AIR DAN LINGKUNGANNYA

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

Oleh :

Jaswanto

NIM 41906110032

Jurusan Desain Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing :

Nurlela S. Sn,

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2013

http://digilib.mercubuana.ac.id/

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

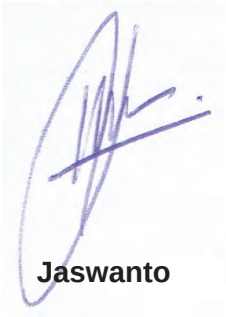
Nama	:	**Jaswanto**
Nomor Induk Mahasiswa	:	**41906110032**
Jurusan / Program Studi	:	**Desain Produk Grafis dan Multimedia**
Fakultas	:	**Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain**

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 sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

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

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 19 Januari 2013



Jaswanto

http://digilib.mercubuana.ac.id/

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

Semester : Ganjil Tahun akademik : 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI EDUKASI ANAK TENTANG AIR DAN LINGKUNGANNYA**

Disusun Oleh :

Nama : **Jaswanto**
NIM : **41906110032**
Jurusan / Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 5 Januari 2013.

Pembimbing,

Nurlela, S. Sn.

Jakarta, 19 Januari 2013

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

Hady Soedarwanto ST. Mds

http://digilib.mercubuana.ac.id/

KATA PENGANTAR

Air merupakan bagian dari salah satu sumber daya alam sangat penting yang tidak tergantikan, tidak dapat ditunda, dan tidak dapat diciptakan oleh manusia sepintar apapun. Keberadaannya sangat dibutuhkan semua mahluk hidup bumi karena bukan sebatas hanya untuk manusia saja. Namun hal Ironisnya justru dimana manusia sebagai mahluk hidup yang memiliki peran lebih besar dan dominan tidak dapat menjaga dan mengelola dengan baik sumber daya air. Hingga saat ini masih banyak permasalahan untuk mendapatkan sumber daya air yang bersih, kerusakan alam, pencemaran sanitasi dan belum lagi tindakan terhadap eksplorasi sumber daya air yang berlebihan terus terjadi hampir diseluruh lokasi dan tempat.

DI Indonesia, salah satu organisasi peduli lingkungan seperti WALHI dalam kegiatannya telah banyak melibatkan masyarakat dewasa melalui ajakan-ajakan sosialiasi dan gerakan langsung dilapangan. Sayangnya masih sedikit sekali melibatkan anak-anak dengan masuk kedalam lingkup pendidikan ataupun suasana bermain khususnya penanaman terhadap anak usia dini melalui hal yang menarik bagi mereka,

Menjadi keinginan penulis untuk merancang suatu produk desain dan membuat hal lebih menarik menjadi suatu karya berguna dan bermanfaat yang tidak hanya membuat anak usia dini menjadi tertarik mengenai tayangan yang menarik dalam Video animasi namun sekaligus dapat menjadi pemahaman tersendiri bagi anak-anak.

Semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat menjadi media untuk menambah lagi wawasan kita semua, dan penulis khususnya dalam mencintai sumber daya air sekaligus dapat menambah wawasan pula bagi kita semua dalam memproduksi sendiri Video Animasi 3 Dimensi, karena di Indonesia kesempatan dan perkembangan kemajuan untuk industri kreatif sedang terbuka luas.

Jakarta, 19 Januari 2013

Penulis

ttd

Jaswanto

http://digilib.mercubuana.ac.id/

DAFTAR ISI

COVER DALAM i
HALAMAN PERNYATAAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
ABSTRACT vi
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix

I. A. PENDAHULUAN 1
1. Latar Belakang Pemilihan Studi 1
a. Judul Perancangan 1
b. Latar Belakang 1
c. Solusi Desain 2
d. Perwujudan Karya Desain 2
e. Muatan Produk 3
2. Orisinalitas *(State Of The Art)* 3
3. Menggambarkan Peluang dan Studi 5
a. Peluang Studi 5
b. Tantangan Studi di masa Datang 6
II. B. METODOLOGI 7
1. Tujuan dan Manfaat Perancangan 7
a. Tujuan Perancangan 7
b. Manfaat Perancangan 8
2. Relevansi dan Konsekuensi Studi 8
3. Kerangka berpikir Studi 13
4. Tema Desain 14
5. Cara Pengumpulan Data 14
III. C. DATA PERANCANGAN 15
1. Tabel Data Perancangan 15
2. Rincian Data Perancangan 16
2.1 Data Objek Perancangan 16
a. Data 16
b. Study Karakter 18
b.1. Pangeran Banyu 18

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

b.2. Study Karakter Ayah 21
b.3. Study Karakter Ibu 23
b.4. Study Karakter Oci 24
b.5. Study Karakter Oca 27
c. Proses Pra Produksi (Naskah) 29
c.1. Sinopsis 29
c.2. Treatment 30
c.3. Skenario 32
c.4. Script cerita..... 36
c.5. Storyboard 44
d. Proses Pra Produksi (Artistik) 53
d.1. Modelling Pangeran Banyu 53
d.2. Modelling Karakter Bapak 54
d.3. Modelling Karakter Ibu 54
d.4. Modelling Karakter Oci 55
d.5. Modelling Karakter Oca 55
d.6. Modelling Karakter Ikan 56
e. Proses Pra Produksi (Ekspresi Karakter / *Morpher*) 56
e.1. Ekspresi Pangeran Banyu 56
e.2. Ekspresi Bapak 57
e.3. Ekspresi Ibu 58
e.4. Ekspresi Oci 59
e.5. Ekspresi Oca 60
f. Proses Pra Produksi (*Environment*) 61
f.1. Environment rumah Pangeran Banyu 61
f.2. Environment sungai dan lingkungannya 61
f.3. Environment pemukiman penduduk 61
f.4. Environment dalam rumah Pangeran Banyu 62
f.5. Environment dalam rumah Oci dan Oca 62
f.6. Environment di dasar sungai 52
h. Proses Pra Produksi (Penulangan / *Rigging*) 63
2.2. Data Teknis Perancangan 64
a. Tahap Proses Produksi, Animasi Modelling 64
b. Tahap Proses Produksi (*Dubbing & Final Render*) 65
c. Tahap Proses Pasca Produksi 65
3. Objek Referensi dan Inspirasi 66
IV. D. KONSEP PERANCANGAN 67
1. Ide/Gagasan Perancangan 67

http://digilib.mercubuana.ac.id/

IV. D. KONSEP PERANCANGAN 67
1. Ide/Gagasan Perancangan 67
2. Sasaran Desain 58
3. Pendekatan Estetis Desain 68
4. Muatan Lokal dalam Perancangan Karya Desain 68
5. Proses Perancangan (Strategi Desain) 69
a. Diagram Alur Strategi Desain 69
b. Rincian Proses Perancangan 70
b.1. Desain Brief 70
b.2. Scanning 70
b.3. Formulasi 70
c. Rumusan 71
c.1. Standard Desain 71
d. Implementasi Desain 71
e. Implementasi Media 71
V. E. ULASAN KARYA PERANCANGAN 75

B. BAGIAN AKHIR 78
1. Kepustakaan 79
2. Daftar Narasumber / Informan 79
3. Daftar Istilah 79
4. Lampiran 80

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Referensi Buku ENSIKLOPEDIA Anak muslim 4
Gb.2. Referensi Video edukasi Anak Pintar Bersama Cottons 4
Gb.3. Desain Cover CD hasil karya Perancangan 5
Gb.4. Konferensi anak Indonesia 2010 “Aku dan Air Bersih” BOBO 11
Gb.5. Referensi sumber Internet sebagai proses perancangan Karakter 19
Gb.6. Referensi foto sumber Internet sebagai proses perancangan Karakter .. 22
Gb.7. Referensi foto sumber Internet sebagai proses perancangan Karakter .. 26
Gb.8. Referensi foto sumber Internet sebagai proses perancangan Karakter .. 28
Gb.9. PrintScreen Windows Adobe Premier 65
Gb.10. Dokumentasi Pameran di TK / PAUD “ AL-IQRO 73
Gb.11. Dokumentasi Pameran di TK / PAUD “ AL-IQRO 74
Gb.12. Printscreen Windows You Tube 74
Gb.13. Printscreen Windows Facebook 75
Gb.14. Printscreen Windows The World Walks For Water & Sanitation..... 76
Gb.15. Dokumentasi Pameran di Universitas Mercu Buana 77
Gb.16. Dokumentasi Tools Pameran di TK / PAUD “ AL-IQRO 81
Gb.17. Dokumentasi Tools Pameran Universitas Mercu Buana 82

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

B. BAGIAN AKHIR

1. Kepustakaan.

1.1. Buku dengan satu, dua dan tiga orang pengarang

Ns. Anisah Ardiana. (2007). *Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia* (Diktat, tidak dipublikasikan). Jember: Prodi Ilmu Keperawatan Universitas Jember.

Nelva Rolina (2009), *Artikel untuk dinamika pendidikan, PGTK FIP, UNY*

Rumini, Sri dkk. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: FIP UNY.

Suparno, Paul. 2004. *Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah (Cara Menerapkan Teori Multiple Intelligences Howard Gardner).* Yogyakarta: Kanisius.

Suriviana. (2008). *Sesuaikah Tumbuh Kembang Anak Anda?*. www.infoibu.com.

Tim Wikipedia. 2008. *Ensiklopedia Bebas*. www.wikipedia.org.

Tedjasaputra, Mayke S. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.

Tartila Tartusi, Vanny Narita, PhD. (2009)*, Enskilopedia Anak Muslim : Air Karunia Allah, Seri I,* Gema Insani, Jakarta.

Yulia Ayriza. (2005). *Perkembangan Anak Usia SD dan TK* (Makalah yang disampaikan dalam Srawung Akademik Dosen Baru FIP UNY, tidak dipublikasikan). Yogyakarta: FIP UNY.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

1.2. Website atau sumber lainnya melalui internet

Mudijanto. (24 Apri 2011), Media Swara Indonesia. http://mediaswaraindonesia.blogspot.com

Rahmat Wahidi. (03 Desember 2010), Deklarasi Konferensi Anak Indonesia 2010 " Aku dan Air Bersih ". http://rachmatwahidi.wordpress.com/2010/12/03/deklarasi-konferensi-anak-indonesia-2010-aku-dan-air-bersih/

2. Daftar Nara Sumber/Informan.

Nesti (35 th.), Pengajar, wawancara tanggal 6 Desember 2012 diTaman Kanak-Kanak dan PAUD "Al-Iqro", Bekasi.

3. Daftar Istilah.

Clean : Bahasa asing yang artinya bersih (bhs. Inggris)

Challenges : Bahasa asing yang artinya tantangan (bhs. Inggris)

Global : Bahasa asing yang artinya sedunia (bhs. Inggris)

Quality : Bahasa asing yang artinya kualitas (bhs. Inggris)

Opportunity : Bahasa asing yang artinya kesempatan (bhs. Inggris)

Water : Bahasa asing yang artinya air (bhs. Inggris)

Edukasi : Hal yang mengandung nilai pengajaran (bhs.inggris Education.

Ensiklopedia : Sejumah tulisan yang memberikan penjelasan dan menyimpan informasi (bhs.inggris: Encyclopedia).

Audiens : Dapat diartikan juga sebagai pendengar, penerima informasi. (bhs inggris: Audience).

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Kognitif : Kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah.

Motorik : Kemampuan seseorang dalam mengontrol anggota tubuh

Render : Proses komputer menterjemahkan gambar menjadi data gambar dengan format tersedia, contoh : Format Video AVI, WMP, dll

Morpher : Fasilitas editing yang terdapat didalam Software animasi yang fungsinya untuk menggerakkan ekspresi-ekspresi wajah pada modeling animasi.

Rigging : Fasilitas editing yang terdapat di dalam Software animasi yang fungsinya untuk menggerakkan anggota tubuh, seperti kaki, jari jari dan tangan modelling. Prinsipnya sama dengan fungsi tulang untuk menggerakan anggota tubuh.

4. Lampiran.

Hasil Tugas Akhir, DVD Video Animasi " AIR & Sahabt Bumi "

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Media Promosi dan Pendukung karya Tugas Akhir

Pameran Karya di TK/PAUD AL-IQRO - Bekasi

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Pameran Karya di Universitas Mercubuana - Jakarta

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA : JOSWANTO
NIM : 41906110032
FAK/JUR. : FTSP / DESAIN GRAFIS

MATA KULIAH : TA
SMT/THN.AKAD :
DOSEN : NURLELA S.Sn.

NO	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO	TGL	KETERANGAN	PARAF
1.		DATA, ENVIRONMENT DAN TAHAPAN CERITA		10		PROSES PRODUKSI (ANIMATE SCENE BY SCENE)	
2.		PROSES PERANCANGAN 6 KARAKTER		11		PROSES PASKA PRODUKSI (MUSIC, EDIT VIDEO, DUBBING)	
3.		PROSES PERANCANGAN EKPRESI 6 KARAKTER.		12.		FINAL / AKHIR. TRANSFER DVD VIDEO.	
4		PROSES PERANCANGAN DESAIN ENVIRONMENT (EXTERIOR / INTERIOR).					
5.		SINOPSIS CERITA (PRA PRODUKSI)					
6.		TREATMENT CERITA (PRA PRODUKSI)					
7.		SKENARIO CERITA (PRA PRODUKSI)					
8.		SCRIPT CERITA (PRA PRODUKSI)					
9.		STORY BORD (PRA PRODUKSI)					

UNIVERSITAS MERCUBUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/