

TUGAS AKHIR
VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D TK AL-ISTIQOMAH
BAITURRAHMAN

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



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

2013

TUGAS AKHIR
VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D TK AL-ISTIQOMAH
BAITURRAHMAN

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



Oleh :

Hilda Apriyanti

NIM 41909010009

Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Nurlela, S.Sn

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

2013

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hilda Apriyanti
NIM : 41909010009
Jurusan : 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, Juli 2013

Yang memberikan pernyataan,



Hilda Apriyanti

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

Semester : Genap

Tahun akademik : 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memnuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan stara 1 (S1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : *Video Pembelajaran Animasi 2D TK Al-Istiqomah Baiturrahman*

Disusun Oleh :

Nama : Hilda Apriyanti
 NIM : 41909010009
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal Juni 2013

Pembimbing,


Nurlela, S.Sn

Jakarta, Juli 2013

Mengetahui,
 Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa,ban, S.Pd

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Desain Grafis,



Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir yang berjudul VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D TK AL-ISTIQOMAH BAITURRAHMAN. Ini berisi tentang seluruh rekaman proses awal, konsep, pengerjaan (eksekusi), sampai pameran ke publik.

Hambatan dalam penyusunan laporan ini adalah waktu yang bersamaan dengan proses pengerjaan perancangan dan media yang tidak mendukung namun tetap berusaha semaksimal mungkin demi terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.

Namun demikian berkat adanya bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, akhirnya Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak H.R. Probosutedjo selaku Ketua Yayasan Menara Bhakti
2. Bapak Dr. Ir. Arrisetyanto Nugroho, MM. selaku Rektor Universitas Mercu Buana
3. Bapak Ir. Edi Muladi, M.Si selaku Dekan Fakultas Perencanaan dan Desain
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST.M.Ds selaku Ka. Prodi Desain Produk
5. Bapak Zulfikar Sa'ban, S.Pd selaku Koordinator Tugas Akhir
6. Ibu Nurlela, S.Sn selaku pembimbing Tugas Akhir
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu pengetahuan
8. Keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan moril maupun material serta doa untuk keberhasilan
9. Maria Sheally.P.K dan Reza Septiawan yang telah membantu banyak dalam proses pengerjaan tugas akhir ini

10. Terima kasih atas support kepada teman – teman di Universitas Mercu Buana yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

11. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung

Akhir kata, semoga amal baik yang telah diberikan untuk kepentingan dalam penyusunan laporan ini, saran dan kritik sangat dibutuhkan demi kesempurnaan laporan, semoga diberikan pahala yang setimpal dari yang Maha Kuasa Allah Subhanahu Wata'ala. Amin



DAFTAR ISI

Cover Dalam	i
Halaman Pernyataan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Abstrak	iv
Abstract	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiv
1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
1. Latar Belakang Pemilihan Studi	1
2. Penjelasan Judul Perancangan	3
3. Solusi Desain	4
4. Bagaimana Ide Tersebut Diwujudkan Dalam Bentuk Karya desain	6
5. Bagaimana solusi desain yang ditetapkan dapat dibuat secara masal (dapat dibuat berulang kali)	7
B. Originalitas (<i>State Of The Art</i>)	7
1. Referensi Karya sejenis	7
2. Perbedaan (komparasi) Dengan Karya Sejenis	9
3. <i>State of The Art</i>	9
C. Peluang dan Tantangan Studi	10
1. Peluang Studi	10
2. Tantangan Studi	10
2. METODOLOGI	12
A. Tujuan dan Manfaat Perancangan	12
1. Tujuan Perancangan	12
2. Manfaat Perancangan	12
B. Relevansi dan Konsekuensi Studi	14
1. Relevansi Studi	14

2. Konsekuensi Studi	14
C. Kerangka Berfikir	16
D. Tema Desain	17
1. Pilihan Tema Desain.....	17
2. Penjelasan Singkat Tentang Pilihan Tema Desain.....	17
E. Cara Pengumpulan data.....	18
1. Wawancara.....	18
2. Quisioner	18
3. Studi Pustaka/Literatur.....	18
4. Internet	19
5. Studi Banding	19
6. Obsevasi	19
7. Dokumentasi.....	19
3. DATA PERANCANGAN	20
A. Tabel Data Perancangan.....	20
B. Rincian Data Perancangan	23
1. Metode Pembelajaran Video Aimasi TK.....	23
2. Profil TK Al-Istiqomah Baiturrahman	24
3. Kemampuan Daya Ingat Anak Usia 4-6 Tahun	28
4. Tahapan Perkembangan Phisikologi Anak Usia 5-6 Tahun	29
5. Jenis Tipografi dan Warna yang Disukai Anak Usia 5-6 Tahun	30
6. Karakter Visual Untuk Anak	33
C. Objek referensi dan Inspirasi	34
1. Alur Cerita.....	34
2. Layout.....	35
3. Karakter	35
4. Typografi dan Warna	36
4. KONSEP PERANCANGAN	37
A. Ide/Gagasan Perancangan	37
1. Ide Desain	37
2. Inovasi Desain	37

B. Sasaran Desain	38
C. Pendekatan Estetis Desain.....	39
D. Muatan Lokal Dalam Perancangan Karya Desain.....	39
E. Proses Perancangan (Strategi Desain).....	40
1. Tema dan Sinopsis Cerita	40
2. Karakter	41
F. Target dan Standar Karya Desain	48
5. ULASAN KARYA PERANCANGAN	51
A. Konsep Perancangan	51
B. Mata Pelajaran Dalam Video Pembelajaran	52
C. Proses Perancangan	52
1. <i>Main Story</i>	52
2. Studi Karakter.....	53
3. Studi <i>Background</i>	57
4. <i>Story Line</i>	60
5. <i>Storyboard</i>	72
6. Musik.....	78
7. Proses Pembuatan Animasi.....	79
8. Proses Penggabungan <i>Scene, Dubbing, Backsound,</i> <i>Sound Effect,</i> dan Proses <i>Final Rendering</i>	80
D. Pengaplikasian dan Pendistribusian Media.....	81
E. Video Animasi Pembelajaran.....	82
F. Media Pendukung.....	89
1. Label CD, <i>Cover CD,</i> dan <i>Packaging CD</i>	89
2. Poster, X-Banner dan Brosur.....	91
3. <i>Gimmick</i>	91
G. Pameran Karya.....	93
1. Lokasi 1 Univ. Mercubuana	93
2. Lokasi 2 TK Al-Istiqomah Baiturrahman.....	94
3. Komentar	95
Penutup	97
Kepustakaan.....	98
Lampiran	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Warna Untuk Anak-Anak.....	33
Gambar 2. Contoh Karakter Visual Untuk Anak.....	34
Gambar 3. Contoh Cerita Animasi.....	34
Gambar 4. Contoh Layout.....	35
Gambar 5. Contoh karakter.....	35
Gambar 6. Contoh Typografi.....	36
Gambar 7. Contoh Warna.....	36
Gambar 8. Referensi Karakter Ari.....	42
Gambar 9. Sketsa Karakter Ari.....	42
Gambar 10. Referensi Karakter Ibu.....	43
Gambar 11. Sketsa Karakter Ibu.....	43
Gambar 12. Referensi Karakter Ibu Guru Nia.....	44
Gambar 13. Sketsa Karakter Ibu Guru Nia.....	44
Gambar 14. Referensi Karakter Ayah.....	45
Gambar 15. Sketsa Karakter Ayah.....	45
Gambar 16. Referensi Karakter Putri.....	46
Gambar 17. Sketsa Karakter Putri.....	46
Gambar 18. Referensi Karakter Yanuar.....	47
Gambar 19. Sketsa Karakter Yanuar.....	47
Gambar 20. Referensi Karakter Meita.....	47
Gambar 21. Sketsa Karakter Meita.....	48
Gambar 22. Digital Karakter Ari.....	54
Gambar 23. Digital Karakter Ibu.....	54
Gambar 24. Digital Karakter Ibu Guru Nia.....	55
Gambar 25. Digital Karakter Ayah.....	55
Gambar 26. Digital Karakter Putri.....	56
Gambar 27. Digital Karakter Yanuar.....	56
Gambar 28. Digital Karakter Meita.....	56
Gambar 29. Referensi Background.....	57
Gambar 30. Sketsa Background.....	58
Gambar 31. Digital Background.....	59
Gambar 32. Story Board Part 1.....	72

Gambar 33. Story Board Part 2.....	75
Gambar 34. Story Board Part 3	78
Gambar 35. Logo Website freeSFX	79
Gambar 36. Screenshoot Pembuatan Animasi	79
Gambar 37. Screenshoot Editing.....	80
Gambar 38. Screenshoot Video Pembelajaran Part 1.....	83
Gambar 39. Digital Label, Cover, dan Packaging CD	89
Gambar 40. Aplikasi pada CD	90
Gambar 41. Packaging CD	90
Gambar 42. Aplikasi Pada Media	90
Gambar 43. Poster dan X-Banner	91
Gambar 44. Brosur	91
Gambar 45. Sticker	91
Gambar 46. Pensil Warna	91
Gambar 47. Buku	92
Gambar 48. Tempat Air Minum.....	92



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Sejenis	7
Tabel 2. Data perancangan	20
Tabel 3. Data Guru dan Karyawan	25
Tabel 4. Data Murid	25
Tabel 5. Target dan Standar Karya Dsain	48



DAFTAR LAMPIRAN

1. Jadwal Pelaksanaan Perancangan Tugas Akhir	97
2. Anggaran Biaya	99
3. Hasil Wawancara Dengan Ibu Gur Nia	102
4. Quisioner	104
5. Kesimpulan Hasil Quisioner	109
6. Jadwal Pelajaran TK Al-Istiqomah Baiturrahman	110
7. Foto TK Al-Istiqomah Baiturrahman	111



UNIVERSITAS
MERCU BUANA