

**TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN MEDIA AUDIO VISUAL  
BAND EFEK RUMAH KACA LAGU SEBELAH MATA**

**Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)**



Oleh:

**Kasman Kusuma  
41907010016**

**DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
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 : Kasman Kusuma  
Nomor Induk Mahasiswa : 41907010016  
Program Studi : Desain Produk – Grafis dan Multimedia  
Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

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

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

Jakarta, 20 Juli 2012

**Yang memberikan pernyataan**

Kasman Kusuma



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

**Q**

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2011/2012

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 Perancangan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

**Judul Tugas Akhir** : TUGAS AKHIR PERANCANGAN MEDIA AUDIO VISUAL  
BAND EFEK RUMAH KACA LAGU SEBELAH MATA

Disusun oleh :

**N a m a** : Kasman Kusuma  
**N I M** : 41907010016  
**Jurusan/Program Studi** : Desain Produk-Grafis dan Multimedia

Telah di ajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Juli 2012

**Pembimbing**

Lelo .ST

**Jakarta, 20 Juli 2012**

Mengetahui,  
**Koordinator Tugas Akhir**

**Zulfikar Sa'ban, S.pd**

Mengetahui,  
**Ketua Program Studi Desain Produk**

**Ir. Edy Muladi, M. Si**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun guna melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan proyek tugas akhir untuk mahasiswa/i jurusan desain produk di Universitas Mercu Buana. Pada penyusunan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis, dalam berbagai hal mengenai penyusunan laporan ini. Maka dari itu penulis inging mengucapkan kepada :

1. Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia yang dapat dipergunakan dalam kegiatan desain. Bapak Lelo atas bimbingannya. Walaupun masih harus banyak belajar untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
2. Keluarga yang selama ini mendukung selama pengerjaan tugas akhir , sampai saat selesai dan membuat laporan ini.
3. Kepada dosen-dosen jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana.
4. Terima Kasih kepada semua teman-teman jurusan Desain Produk yang telah bersama-sama membantu untuk menyelesaikan tugas akhir dan pameran tugas akhir.
5. Teman- teman jurusan Desain Grafis Multimedia angkatan 2007.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua orang yang membantu, dan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang membuat ini semua berjalan dengan baik samapai akhir.

Jakarta, 20 juli 2012

Kasman Kusuma

# Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK

KARTU ASISTENSI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 State of the Art .....	2
1.3 Peluang dan tantangan .....	2
BAB II METODOLOGI .....	3
2.1 Identifikasi Masalah.....	3
2.2 Rumusan Masalah.....	3
2.3 Batasan dan Ruang Lingkup Masalah.....	3
2.4 Tujuan Perancangan.....	4
2.5 Manfaat Perancangan.....	4
2.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
2.7 Kerangka Berfikir .....	5
2.8 Tema Perancangan .....	5
BAB III DATA .....	6
3.1 Data Mengenai Media Yang Akan Dipakai.....	6
3.1.1 Pengertian Video.....	6
3.1.2 Pengertian Video Musik .....	7
3.1.3 Sejarah Video Musik.....	7
3.1.4 Pengertian Animasi .....	9
3.1.5 Sejarah Animasi .....	11
3.1.6 Sejarah Animasi di Indonesia .....	12
3.1.7 Jenis Animasi di Indonesia .....	14
3.1.8 Pengertian Dua Dimensi .....	16
3.1.9 Sejarah Dua Dimensi .....	17
3.1.10 Jenis Dua Dimensi .....	18

3.2 Data Mengenai Materi Yang Akan Dipakai .....	18
3.2.1 Grup Musik Efek Rumah Kaca.....	18
3.2.2 Lagu Sebelah Mata .....	19
<b>BAB IV ANALISA DATA .....</b>	<b>20</b>
4.1 Analisis Kecukupan Data.....	20
4.2 Analisa Data.....	20
4.2.1 Video Musik .....	20
4.2.2 Jenis Animasi .....	20
4.2.3 Jenis Dua Dimensi .....	21
4.2.4 Target Audience.....	21
4.2.5 Format Produksi.....	22
4.3 Penilaian Kelompok Data .....	22
<b>BAB V KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>25</b>
5.1 Konsep Dasar .....	25
5.2 Referensi .....	26
5.3 Konsep Video.....	28
5.4 Media Pendukung .....	28
5.5 Cara Penanganan dan Membuat.....	29
5.6 Time Schedule .....	30
<b>BAB VI LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>31</b>
6.1 Konsep Perancangan .....	31
6.2 Konsep Visual.....	31
6.3 Konsep Karakter .....	32
6.4 Objek Pendukung.....	33
6.5 Materi Lagu.....	35
6.6 Storyboard and Screenshoot .....	36
6.7 Media Pendukung .....	43
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>44</b>
7.1 Kesimpulan .....	44
7.2 Saran .....	44

Lampiran

Daftar Pustaka