

## ABSTRAK

# PERANCANGAN PRODUK CERITA DIGITAL FILM ANIMASI 2D PERILAKU SOPAN SANTUN

Oleh : **Rengga Herman Saputra**

The booming of television programs for children, especially packaged in the form of cartoons and animation attract children as well as the concerns of their parents. Children are the largest animation audience .They range between 6 to 12 years. In the United States, Britain and Australia, children spend most of their time watching television. Each of them spends an average of 20-25 hours per week. The television unit officially registered in Indonesia reached an estimated 9 million and a total of 14 million units. By looking at the ratio of television unit owners and demographic data that showed 37 percent of Indonesia's population aged 0-14 years, it can be concluded that the largest television's audience are children.

The tendency of the child's behavior does not reflect Indonesia's eastern culture courtesy anymore. Children are more prone to play with a modern gadget. A lot of them have not learned much about manner and courtesy. Television programs should be able to be a learning media for children. Yet, what we have today are programs that lack of educational properties. Parent's control when their children watching television can change the children behavior. Along with the development of science and modern life, people have more demands on electronic media and audio visual. Television now become an integral part of life human's life. Film as one of audio visual media strongly influenced the audience. The potential magnitude to change the community has raised the pros and cons.

**Kata Kunci:** *Grafis, Animasi, Anak-anak.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, Tuhan yang memberi segalanya maka pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas ini untuk melengkapi persyaratan mata kuliah Seminar yang telah ditentukan.

Seminar ini disusun oleh penulis berdasarkan data-data dan studi pustaka sertaliteratur yang didapat dalam penyusunan.

Dalam pembuatan Seminar ini, penulis banyak menemui kesukaran dan hambatan, tetapi dengan bimbingan semua pihak pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan seminarini.;

Karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada

1. Bapak Ir. Edi Muladi M. Si., Ketua Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Bapak Lukman Arief, S,Ds, Pembimbing Materi dan Teknis, Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana, Jakarta.
3. Bapak Zulfikar Sa'ban, Koordinator Seminar, Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana.
4. Teman-teman angkatan 2005 ayo lulus
5. Anak-anak Desain Grafis dan Multimedia Universitas Mercu Buana yang terus berkarya.
6. The Labills : Tita, Vian, Ardha, dan Wati.

Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Penulisan ini, terakhir ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada Ibunda, Ayahanda, Nenekku, dan Adikku yang telah memberikan kasih sayang, doa, dan bantuan moril maupun materi. Semoga Penulisan Seminar ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Atas bantuan dan segala sesuatunya, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.



Jakarta, 4 Februari 2012

Rengga Herman Saputra

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 State Of The Art	4
1.3 Peluang Dan Tantangan Studi	5

### BAB II METODOLOGI

2.1 Maksud Perancangan	8
2.2 Tujuan Perancangan	8
2.3 Relevansi Dan Konsukuensi Perancangan	9
2.4 Kerangka Berfikir	10
2.5 Tema Desain	11

2.6 Metode Pengumpulan Data	11
<b>BAB III DATA</b>	
3.1 Perilaku Sopan Santun	12
3.2 Perkembangan dan Pertumbuhan Anak Usia 6-12 tahun	14
3.3 Pengertian Animasi	16
3.2.1 Sejarah dan Perkembangan Animasi	19
3.2.2 Jenis-jenis Animasi	22
3.2.3 Teknik Perancangan Animasi 2D	29
<b>BAB IV ANALISA DATA</b>	
4.1 Analisa Kecukupan, pengelompokkan dan penilaian data	35
4.2 Analisis Swot	36
<b>BAB V KONSEP PERANCANGAN</b>	
5.1 Konsep Umum Perancangan	38
5.2 Rincian Konsep Perancangan	40
5.3 Tujuan Perancangan	41
5.4 Strategi Perancangan	41
5.5 Strategi Komunikasi	41
5.6 Teknik dan Tahapan Perancangan	42
5.7 Hasil Perancangan	55
LAMPIRAN	57
DAFTAR PUSTAKA	61

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Halaman</i>
5.1	Modboard	38
5.2	Referensi Karakter	39

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Halaman</i>
3.1	Tahapan Teknik Perancangan Animasi 2D	33
4.1	Pengelompokan Data dan Analisa Kecukupan Data	35
5.2	Rincian konsep perancangan Produk Cerita Digital film animasi 2D Perilaku SopanSantun	40

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Halaman</i>
1	Laporan Pameran Tugas Akhir	57