

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO *EXPLAINER*
“TERANCAM PUNAH: GAJAH SUMATERA”

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



Oleh :

Luthfiyyah Maulidina

NIM 423 1701 0031

Program Studi Desain Komunikasi Visual



MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds.

FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2021

LEMBAR PERNYATAAN

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020 / 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Luthfiyyah Maulidina**
Nomor Induk Mahasiswa : **42317010031**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**
Judul Tugas Akhir : **Perancangan Video *Explainer* “Terancam Punah: Gajah Sumatera”**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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 dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 11 Agustus 2021


Yang memberikan pernyataan,



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Luthfiyyah Maulidina

LEMBAR PENGESAHAN

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Semester: 8

Tahun akademik: 2020/2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER “TERANCAM PUNAH: GAJAH SUMATERA”**

Disusun Oleh :

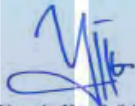
Nama : Luthfiyyah Maulidina

NIM : 42317010031

Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 28 Juli 2021

Pembimbing,



(Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds.)

Jakarta, 12 Agustus 2021

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



(Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn.)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



(Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn.)

PERANCANGAN VIDEO *EXPLAINER*
“TERANCAM PUNAH: GAJAH SUMATERA”

Luthfiyyah Maulidina
NIM 423 1701 0031

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara Mega Biodiversity di dunia, dikaruniai keanekaragaman hayati serta tingkat endemisme yang sangat tinggi. Salah satu spesies endemik Indonesia adalah Gajah Sumatera. Menurut organisasi konservasi internasional IUCN, Gajah Sumatera masuk ke dalam kategori Critically Endangered. Pada tahun 2019, diperkirakan hanya ada sekitar 928-1.379 ekor. Penurunan populasi ini disebabkan oleh beberapa hal, sebagian besar penyebabnya adalah karena perbuatan manusia. Sebuah penelitian mengatakan bahwa konflik antara gajah dengan manusia menyebabkan perspektif negatif manusia terhadap gajah, hal ini timbul karena tingkat pendidikan yang rendah.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media untuk menyebarkan informasi pun juga ikut berkembang, salah satunya adalah melalui video. Di Indonesia sendiri sudah banyak platform yang menyediakan video-video yang mengedukasi, namun berdasarkan hasil observasi penulis tidak menemukan adanya video edukasi dengan media animasi yang membahas tentang kepunahan gajah ini.

Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang kepunahan hewan-hewan endemik Indonesia, diawali dengan Gajah Sumatera, dengan tujuan agar masyarakat sadar akan pentingnya melestarikan hewan endemik ini sehingga eksistensi mereka dapat terjaga.

Kata Kunci: *Video Explainer, Animasi, Endemik, Gajah Sumatera, Punah*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**EXPLAINER VIDEO DESIGN
“ENDANGERED: SUMATRAN ELEPHANTS”**

Luthfiyyah Maulidina
NIM 423 1701 0031

ABSTRACT

Indonesia is a Mega Biodiversity country in the world, blessed with biodiversity and a very high level of endemism. One of Indonesia's endemic species is the Sumatran elephant. According to the international conservation organization IUCN, the Sumatran Elephant is in the Critically Endangered category. In 2019, it is estimated that there are only around 928-1,379 individuals. This population decline is caused by several things, most of which are due to human activities. A study says that conflict between elephants and humans causes a negative human perspective on elephants, this arises because of the low level of education.

Along with the development of technology, the media for disseminating information is also developing, one of which is through video. In Indonesia itself, there are many platforms that provide educational videos, but based on the author's observations, there are no educational videos with animated media that discuss the extinction of this elephant.

This design aims to educate the public about the extinction of endemic animals in Indonesia, starting with the Sumatran Elephant, with the aim that people are aware of the importance of preserving these endemic animals so that their existence can be maintained.

Keywords: *Explainer Video, Animation, Endemic, Sumatran Elephants, Endangered*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga perancangan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video *Explainer* “Terancam Punah: Gajah Sumatera”” ini dapat selesai di waktu yang tepat.

Tugas Akhir ini merupakan mata kuliah yang bersifat wajib bagi mahasiswa/i sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Dalam penyusunan laporan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat, anugerah, kasih sayang, petunjuk dan segala karunianya kepada penulis sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan dukungan dan do’a yang selalu dipanjatkan setiap harinya.
3. Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang selalu solutif dan sabar dalam membimbing penulis.
4. Tim produksi, Mufti Zakiyah Alfathi dan Putri Rahayu Budiman yang telah meluangkan waktunya untuk bekerjasama membantu sebagai Voice Narator dan Editor.
5. Teman-teman seperjuangan, Ririn, Dicky, Rana, Rizki, Annisa, Gemilang, Mulia, Zihan, Vira, Syifa, Damar, Delvi, Taqi, Mufti, ka Salma, Fika dan Ade Retno yang selalu membantu, mengingatkan, menyemangati, memberikan saran dan masukan serta menjadi tempat keluh kesah penulis selama perancangan ini.

Saya sebagai penulis berharap semoga perancangan Tugas Akhir ini dapat memberikan kebermanfaatn untuk masyarakat dan generasi-generasi selanjutnya.

Akhir kata, terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah membalas kebaikan dan memudahkan segala urusan kalian. Aamiin.

Jakarta, 11 Agustus 2021

Penulis,



Luthfiyyah Maulidina



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan.....	2
C. Manfaat Perancangan.....	2
II. METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas.....	4
B. Target/Kelompok Pengguna	6
C. Relevansi dan Konsekuensi	7
D. Skema Proses Desain.....	9
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	19
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancang.....	19
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan.....	19
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	20
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	29
A. Tataran Lingkungan / Komunitas	29
B. Tataran Sistem	29
C. Tataran Kekaryaannya.....	29
D. Tataran Elemen Visual	38
V. UJI DESAIN.....	41
A. Deskripsi Karya	41
B. Kegiatan Uji Desain.....	41
C. Hasil Uji Desain.....	45
KEPUSTAKAAN.....	48
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Proses Desain	9
Gambar 2. Mind Mapping, Moodboard dan Struktur Narasi.....	10
Gambar 3. Proses Pembuatan Visual Gajah.....	14
Gambar 4. Storyboard	15
Gambar 5. Proses Digitalisasi dan Coloring Aset.....	16
Gambar 6. Proses Penganimasian	16
Gambar 7. Proses Recording VO	17
Gambar 8. Proses Rendering.....	17
Gambar 9. Storyline	35
Gambar 10. Proses Edit Audio.....	36
Gambar 11. Media Pendukung Youtube dan Instagram Story	37
Gambar 12. Merchandise	38
Gambar 13. Contoh Ilustrasi dalam Video.....	38
Gambar 14. Palet Warna Natural	39
Gambar 15. Palet Warna Monokrom	39
Gambar 16. Font yang Digunakan	40
Gambar 17. Potongan Scene pada Karya.....	41
Gambar 18. Poster Pameran Layar Karya.....	42
Gambar 19. Pameran.....	43
Gambar 20. Bagian Akhir Pameran	43
Gambar 21. Publikasi Karya di Media Sosial	44
Gambar 22. Tanggapan Responden Terhadap Karya	47

DAFTAR TABEL

Table 1. Karya Animasi Promosi Setu Babakan oleh Aditya Rifai	5
Table 2. Karya Animasi The Warrior Kingdoms of the Weaver Ant oleh Kurzgesagt - In a Nutshell.....	5
Table 3. Karya Animasi The Survival of The Sea Turtle oleh Ted Ed.....	6
Table 4. Biaya Produksi	9
Table 5. Storyline	13
Table 6. Tabel Warna dari Buku Color Design Workbook: A Real World Guide to Using in Graphic Design (2006)	27
Table 7. Tanggapan Responden Terhadap Karya	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	52
Lampiran 2. Asistensi via Google Meet.....	52
Lampiran 3. ACC Pameran dan Sidang Akhir.....	53
Lampiran 4. Kerjasama Organisasi	54
Lampiran 5. Platform Publikasi Karya.....	55
Lampiran 6. Form Tanggapan Audiens	56
Lampiran 7. Nilai Sidang	57

