

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI BENTUK *LIVE2D*  
TENTANG BAHAYA BERMAIN  
GAME PADA ANAK**

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



Oleh:

**Nur Arif**

NIM 42317010001

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

**Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.**

FALKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>Q</p>
---	--	----------

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Arif  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317010001  
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : Perancang Animasi Bentuk *Live2D* Tentang Bahaya Bermain *Game* Pada Anak

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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 23 Juni 2021

Yang memberikan pernyataan,



**Nur Arif**

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

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 ANIMASI BENTUK *LIVE2D* TENTANG BAHAYA BERMAIN *GAME* PADA ANAK

Disusun Oleh,  
Nama : Nur Arif

NIM : 42317010001

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 21 Juli 2021.

Pembimbing,



Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.

Jakarta, 23 Juli 2021

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



Rika Hindrarumnggar, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain



Rika Hindrarumnggar, S.Sn, M.Sn

# PERANCANGAN ANIMASI BENTUK *LIVE2D* TENTANG BAHAYA BERMAIN GAME PADA ANAK

**Nur Arif**

NIM 42317010001

## ABSTRACT

*Children are a period of development where children do something interesting around them, especially games. To be able to design animation in the form of live2D about the dangers of playing games in children, it is an effort to increase the awareness of children and parents as a means of information. With this animation in the form of live2D is an action to prevent excessive addiction to playing games in children and also raise awareness for parents to supervise children in playing games. Before a making live2D animation, the writer must find the data and understand the information that will be created for the target. In this final project using a cartoon-based campaign media where information can be enjoyed by the target.*

**Keywords:** *Children, growth, Live2D, animation, Game*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# PERANCANGAN ANIMASI BENTUK *LIVE2D* TENTANG BAHAYA BERMAIN *GAME* PADA ANAK

Nur Arif

NIM 42317010001

## ABSTRAK

Anak-anak merupakan masa perkembangan yang dimana anak melakukan sesuatu hal yang menarik disekitarnya terutama *game*. Untuk bisa merancang animasi dengan bentuk *live2D* tentang bahaya bermain *game* pada anak upaya meningkatkan kesadaran anak dan orang tua sebagai sarana informasi. Dengan ini animasi dengan bentuk *live2D* ini merupakan sebuah tindakan untuk mencegah kecanduan bermain *game* pada anak secara berlebihan dan juga meningkatkan kesadaran kepada orang tua untuk mengawasi anak dalam bermain *game*. Sebelum membuat animasi *live2D* penulis harus mencari data dan memahami informasi yang akan dibuat untuk target. Pada tugas akhir ini menggunakan media kampanye dengan berbasis gambar kartun yang dimana informasi bisa dinikmati oleh target.

**Kata Kunci:** Anak, pertumbuhan, *Live2D*, animasi, *Game*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas nikmat dan hikmahnya bagi seluruh ciptaan-Nya, sehingga saya dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN ANIMASI BENTUK *LIVE2D* TENTANG BAHAYA BERMAIN *GAME* PADA ANAK” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun materi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku koordinator tugas akhir dan kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan arahan, nasihat, dan semangat kepada penulis selama pembuatan laporan tugas akhir ini.
2. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing akademik kepada penulis yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn. selaku bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Pihak – pihak lain yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang secara tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembacanya.

Jakarta, 20 Mei 2021  
Penulis.

**Nur Arif**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
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.....	8
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	8
D. Skema Proses Desain.....	14
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	17
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	17
B. Data Aspek Teknis / Teknologi Karya Perancangan.....	17
C. Data Aspek Estetika / Keindahan Karya Perancangan.....	17
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	26
A. Tataran Lingkungan.....	26
B. Tataran Sistem.....	26
C. Tataran Produk.....	27
D. Tataran Komponen.....	47
V. UJI DESAIN.....	60
A. Deskripsi Karya.....	60
B. Kegiatan Uji Desain.....	60
C. Hasil Uji Desain.....	61
PERPUSTAKAAN.....	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komputer Yang Digunakan Oleh Penulis.....	9
Gambar 2. <i>Wacom Intous Manga</i> .....	9
Gambar 3. <i>Software Clip Studio Paint Version 1.9.4</i> .....	10
Gambar 4. <i>Software Adobe Audition CC 2019</i> .....	10
Gambar 5. <i>Adobe Photoshop CC 2019</i> .....	11
Gambar 6. <i>Software Live2D Cubism Version 3</i> .....	11
Gambar 7. <i>Software After Effect CC 2019</i> .....	11
Gambar 8. <i>Software Premiere CC 2019</i> .....	12
Gambar 9. Skema Proses Desain.....	14
Gambar 10. <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	18
Gambar 11. <i>Anticipation</i> .....	18
Gambar 12. <i>Staging</i> .....	18
Gambar 13. <i>Straight Ahead Action &amp; Pose to Pose</i> .....	19
Gambar 14. <i>Follow Through &amp; Overlapping Action</i> .....	19
Gambar 15. <i>Slow In &amp; Slow Out</i> .....	20
Gambar 16. <i>Arc</i> .....	20
Gambar 17. <i>Secondary Action</i> .....	21
Gambar 18. <i>Timing</i> .....	21
Gambar 19. <i>Exaggeration</i> .....	22
Gambar 20. <i>Solid Drawing</i> .....	22
Gambar 21. <i>Appeal</i> .....	23
Gambar 22. Ilustrasi.....	23
Gambar 23. Warna.....	24
Gambar 24. Tipografi.....	25
Gambar 25. Desain Karakter Narator.....	32
Gambar 26. Desain Karakter Utama.....	32
Gambar 27. Desain Karakter Pendamping.....	33
Gambar 28. Desain Karakter Pendukung.....	34
Gambar 29. Desain <i>Background</i> .....	34
Gambar 30. <i>Scrip Code</i> di <i>Adobe Photoshop</i> .....	37
Gambar 31. Proses Rekaman dan Proses Editing Suara.....	38
Gambar 32. Proses Gerakan Animasi di <i>Modeler</i> .....	39
Gambar 33. Proses Penyesuaian Gerakan Dengan Rekaman di <i>Animator</i> .....	39
Gambar 34. Proses Gabungan Video dan Pencocokan Hasil Rekaman.....	41
Gambar 35. Proses <i>Finishing</i> .....	42
Gambar 36. <i>Ending</i> .....	53
Gambar 37. <i>Palette Color</i> Pada Animasi.....	54
Gambar 38. Karakter Narator.....	55
Gambar 39. Karakter Denis.....	56
Gambar 40. Karakter Ucup.....	57
Gambar 41. Karakter Psikiater.....	57
Gambar 42. <i>Font Noir</i> .....	58
Gambar 43. Video Animasi Dengan Format <i>MP4</i> .....	59
Gambar 44. Suasana Pameran di Galeri FDSK.....	60



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis 1.....	4
Tabel 2. Inspirasi Karya Sejenis 2.....	6
Tabel 3. Biaya Pra Produksi.....	12
Tabel 4. Biaya Produksi.....	13
Tabel 5. Biaya Pameran.....	13
Tabel 6. Total Biaya Keseluruhan.....	14
Tabel 7. Referensi Karakter, Pakaian, Adegan.....	28
Tabel 8. <i>Storyboard</i> .....	29
Tabel 9. Hasil <i>Layout</i> Animasi.....	44
Tabel 10. Kritik dan Saran.....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi TA.....	64
Lampiran 2. Komentar Dari Beberapa Pertanyaan Saat Pameran.....	66
Lampiran 3. Hasil Sidang Tugas Akhir.....	67

