

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI RUMAH PINTAR  
( Versi Manfaat Belajar Bahasa Inggris Dan Versi Sentra Buku Rumah Pintar )**

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



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Oleh :

**Kautsar Ramadhan Dj**

NIM 41913010032

Jurusan Desain Produk

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**  
Dosen Pembimbing



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA**

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

**2017**

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA</p> <p>KOMPREHENSIF LOKAL</p> <p>FAKULTAS TEKNIK PERANCANGAN DAN DESAIN</p> <p>UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kautsar Ramadhan Djaprianur  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41913120032  
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk  
 Fakultas : Fakultas Desain Seni dan Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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, 10 Juni 2017

Yang memberikan pernyataan,



Kautsar Ramadhan Djaprianur

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

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

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2016/2017

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 Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Video Animasi Edukasi Rumah Pintar  
Versi Manfaat Bahasa Inggris & Sentra Buku

Disusun Oleh

Nama : Kautsar Ramadhan Djaprianur  
NIM : 41913010032  
Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 13 juni 2017

Pembimbing,

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Jakarta, 20 Juni 2017

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat dan hidayah-Nya serta mencurahkan nikmat hidup dan sehat, Alhamdulillah sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir, dengan judul **“PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI RUMAH PINTAR ( Versi Manfaat Belajar Bahasa Inggris Dan Versi Sentra Buku Rumah Pintar ) ”** sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta Barat.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih mempunyai kekurangan untuk itu penulis menerima kritik maupun saran agar menjadi lebih baik lagi dalam proses pembuatan laporan atau hal lainnya. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat pembaca khususnya bagi mahasiswa yang akan mengambil mata kuliah Tugas Akhir, sehingga Tugas Akhir ini dapat dijadikan referensi dalam penyusunan Tugas Akhir ataupun laporan lainnya yang akan dibuat. Tak lupa perancang mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu maupun membimbing penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan adik tercinta, terima kasih banyak atas segala perhatian, bimbingan dan dukungan yang membangun, sehingga perancang dapat menyelesaikan Laporan Riset Desain ini.
2. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds selaku Dosen Pembimbing Akademik
4. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang memberikan pengetahuan dan wawasan dalam proses Tugas Akhir ini.
5. Teman seperjuangan Desain Produk Grafis dan Multimedia angkatan 2013 khususnya Aris, Dimas, Hendra yang selalu membagi pengalaman dan pendapatnya dalam menyelesaikan laporan ini.

6. Dan pihak lain yang secara tidak langsung juga membantu perancang dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini.

Jakarta, Juni 2017

Penulis

Kautsar Ramadhan Djaprianur



## **TUGAS AKHIR**

### **“PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI RUMAH PINTAR”**

**( Versi Manfaat Belajar Bahasa Inggris & Sentra Buku )**

**Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

**Universitas Mercubuana Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650**

**Kautsar Ramahdan Djaprianur**

**41913010032**

### **ABSTRAK**

Fenomena perkembangan teknologi ini dipengaruhi oleh semakin meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, kini pendidikan sudah tidak lagi dianggap sepele oleh kebanyakan orang. Ada beberapa faktor yang dapat membantu suatu proses pembelajaran berlangsung efektif, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat berperan sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan – pesan dari pemberi ( guru ) kepada penerima ( siswa), dan dapat membantu siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Dengan media Animasi edukasi, guru dapat dengan mudah menjelaskan materi yang sedang disampaikan secara efektif dan efisien, karena salah satu fungsi Animasi adalah untuk memanipulasi sesuatu yang tidak bisa dihadirkan atau diperlihatkan secara langsung, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut dengan mudah karena materi yang disampaikan tidak lagi begitu abstrak.

Kata kunci : Perkembangan teknologi, pembelajaran efektif, animasi edukasi

**THESIS**

**“DESIGNING RUMAH PINTAR EDUCATIONAL ANIMATION”**

**( Versi Manfaat Belajar Bahasa Inggris & Sentra Buku )**

**PROGRAM OF STUDY PRODUCT DESIGN, FACULTY OF DESIGN AND CREATIVE  
ARTS**

**MERCU BUANA UNIVERSITY Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan,  
Jakarta Barat 11650**

**Kautsar Ramahdan Djaprianur**

**41913010032**

**ABSTRACT**

The phenomenon of technological development is affected by the increasing quality of human resources .Along with efforts to improve the quality of human resources , now education are no longer be taken lightly by most people .There are several factors that can help a learning more effectively , one of them is using media learning that can be act as an intermediary , a container , or delivering message from a ( teachers ) to recipients ( students ) , and can help students to obtain various learning experience .By the animated education , teachers can easily explain the material that is being delivered effectively and efficiently , because one of the functions of animation is to manipulate something that cannot be presented or shown directly , so that students can understand of the material easily as the material that was delivered no longer so abstract .

Keywords : Technology development , learning effective , educational animation

## DAFTAR ISI

Cover .....	i
Lembar Pernyataan Sidang Sarjana .....	ii
Lembar Pengsahan Sidang .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Abstrak .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	x
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
Pendahuluan .....	1
<b>BAB II .....</b>	<b>4</b>
Metode Perancangan .....	4
Orisinalitas .....	4
Kelompok Pengguna Produk .....	5
Demografi Kelompok Pengguna Primer dan Sekunder .....	5
Psikografi Kelompok Pengguna Primer dan Sekunder .....	6
Tujuan dan Manfaat .....	6
Relevansi dan Konsekuesi Studi .....	7
Logika Dasar Perancangan .....	7
Teknologi .....	8
Material .....	8
Biaya Perencanaan dan Produksi .....	9
Skema Proses Kerja .....	10
<b>BAB III .....</b>	<b>11</b>
Data dan Analisa Perancangan .....	11



Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan .....	11
Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan.....	14
Kelompok Data Berkaitan Dengan Teknis Fungsi Produk Rancangan .....	20
Kelompok Data Berkaitan Dengan Ekonomi Fungsi Produk Rancangan .....	37
<b>BAB IV .....</b>	<b>38</b>
Konsep Perancangan .....	38
Tataran Lingkungan/Komunitas .....	38
Tataran Sistem .....	39
Tataran Produk .....	40
Tataran Elemen .....	40
<b>BAB V .....</b>	<b>45</b>
Pameran .....	45
Desain Final .....	45
Konsep Pameran .....	46
Respon Pengunjung .....	47
Daftar Pustaka .....	48
Lampiran .....	49
<b>BAB V .....</b>	<b>59</b>
Kesimpulan .....	59
Daftar Pustaka .....	60
Glosarium .....	61
Lampiran .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 .....	8
Gambar 2.2 .....	8
Gambar 2.3 .....	8
Gambar 2.4 .....	8
Gambar 2.5 .....	10
Gambar 3.1.....	11
Gambar 3.2.....	12
Gambar 3.3.....	12
Gambar 3.4 .....	13
Gambar 3.5.....	14
Gambar 3.6.....	14
Gambar 3.7 .....	15
Gambar 3.8.....	16
Gambar 3.9.....	17
Gambar 3.10.....	18
Gambar 3.11.....	18
Gambar 3.12.....	19
Gambar 3.13.....	19
Gambar 3.14 .....	20
Gambar 3.15 .....	21
Gambar 3.16.....	22
Gambar 3.17.....	22
Gambar 3.18.....	22
Gambar 3.19.....	22
Gambar 3.20.....	23
Gambar 3.21.....	23
Gambar 3.22.....	23

Gambar 3.23.....	24
Gambar 3.24.....	25
Gambar 3.25.....	25
Gambar 3.26.....	26
Gambar 3.27.....	27
Gambar 3.28.....	27
Gambar 3.29.....	28
Gambar 3.30.....	28
Gambar 3.31.....	29
Gambar 3.32.....	30
Gambar 3.33.....	30
Gambar 3.34.....	31
Gambar 3.35.....	32
Gambar 3.36.....	33
Gambar 3.37.....	33
Gambar 3.38.....	34
Gambar 3.39.....	35
Gambar 3.40.....	35
Gambar 3.41.....	36
Gambar 3.42.....	36
Gambar 4.1.....	40
Gambar 4.2.....	41
Gambar 4.3.....	41
Gambar 4.4.....	42
Gambar 4.5.....	42
Gambar 4.6.....	43
Gambar 4.7.....	43
Gambar 4.8.....	44

