

TUGAS AKHIR

ANIMASI SEBAGAI SARANA DAKWAH

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



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh :

Riyan Aji Marhidayat

NIM 41913010109


UNIVERSITAS
Dosen Pembimbing
MERCU BUANA
Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2017

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

Semester : VIII

Tahun Akademik : 2016/20 17

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Riyan Aji Marhidayat
 Nomor Induk Mahasiswa : 41913010109
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : ANIMASI SEBAGAI SARANA DAKWAH

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, 27 Juli 2017.....

Yang memberikan pernyataan,



(Riyan Aji Marhidayat)

	<p style="text-align: center;">LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p style="font-size: 2em;">Q</p>
---	---	----------------------------------

Semester: VIII

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 : Animasi Sebagai Sarana Dakwah
 Disusun Oleh
 Nama : Riyan Aji Marhidayat
 NIM : 41913010109
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 22 Juli 2017

UNIVERSITAS
Pembimbing,
MERCU BUANA

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Jakarta, 1 Agustus 2017

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir


Hady Soedarwanto S.T., M.ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain


Hady Soedarwanto S.T., M.ds

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan hidayah-Nya serta mencurahkan nikmat hidup dan sehat, Alhamdulillah sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir, dengan judul **“ANIMASI SEBAGAI SARANA DAKWAH”** sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta Barat.

Perancang menyadari Tugas Akhir ini masih mempunyai kekurangan untuk itu perancang 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 perancang dalam melakukan Tugas Akhir. Untuk itu pada kesempatan ini perancang 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 Tugas Akhir.
2. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Junaidi Salam, S.Ds, 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 Adlan, Hendro, dan Kurniawan 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.

7. Teman – teman Rohis Fakultas Desain dan Seni Kreatif (LDF Imtaq) yang selama ini telah memberikan ilmu agama, nasihat serta motivasi untuk penulis hingga membentuk karakter pribadi penulis menjadi muslim yang sejati selama kuliah.
8. Teman – teman UKM Islam Al-faruq yang selama ini saling memotivasi untuk memperjuangkan Tugas Akhir ini sampai selesai walaupun berbeda fakultas dan jurusan dengan penulis.

Jakarta, 27 Juli 2017

Penulis



Daftar Isi

Lembar Pernyataan.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	vii
Abstrak.....	viii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Perumusan masalah.....	2
BAB II.....	3
A. Orisinalitas.....	3
B. Kelompok Pengguna produk.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
1. Tujuan Perancangan.....	5
2. Manfaat Perancangan.....	5
D. Relavasi dan konsekuensi studi.....	6
1. Logika dasar perancangan.....	6
2. Teknologi yang dibutuhkan.....	6
3. Material yang Digunakan.....	7
4. Biaya Perancangan dan Produksi.....	7
5. Skema Proses Kerja.....	9
BAB III.....	10
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.	10
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA FUNGSI PRODUK RANCANGAN.	12
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN.	17
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN.	26

BAB IV	28
A. Tataran Lingkungan / Komunitas	28
B. Tataran Sistem	28
C. Tataran Produk	29
D. Tataran Elemen	30
BAB V	34
A. Desain Final	34
B. Konsep Pameran	35
C. Respon Pengunjung	39
DAFTAR PUSTAKA	40



Daftar Gambar

Gambar 2.1 Animasi Adab Berpakaian.....	3
Gambar 2.2 Workflow chart	8
Gambar 3.1 Penggunaan gaya flat design	12
Gambar 3.2 Penggunaan Tipografi dalam Animasi Yufid Kids	13
Gambar 3.3 Studi Karakter.....	14
Gambar 3.4 Studi Karakter.....	15
Gambar 3.5 Studi Karakter.....	16
Gambar 3.6 Referensi Animasi Darul Arqam.....	17
Gambar 3.7 Referensi Animasi Darul Arqam.....	17
Gambar 3.8 Story Adab Bergaul.....	21
Gambar 3.9 Story Adab Bergaul.....	22
Gambar 3.10 Design Character.....	23
Gambar 3.11 Design Background.....	24
Gambar 3.12 Proses Animation.....	24
Gambar 3.13 Post production Adab Animation Series.....	25
Gambar 4.1 Proses Kerja Adab Animation Series.....	29
Gambar 4.2 Element-Element Design.....	30
Gambar 4.3 Background Adab Animation Series.....	31
Gambar 4.4 Karakter Adab Animation Series.....	32
Gambar 4.5 Heading Text Font.....	33
Gambar 4.6 Body Text Font.....	33
Gambar 5.1 Full Scene Animasi Adab Bergaul.....	34
Gambar 5.2 Full Scene Animasi Adab Bertamu.....	35
Gambar 5.3 Full Scene Stand Pameran Adab Series.....	36
Gambar 5.4 Y Banner.....	37
Gambar 5.5 Full Scene Adab Animation Series.....	37
Gambar 5.6 Kunjungan Penonton.....	38