

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK
MENGENALI KARAKTER PADA BRAND
“KOKBISA?”**

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



Disusun Oleh :


Nama: Helmi Pratama Firdaus

NIM: 42318110042

Dosen Pembimbing :

Fachmi Khadam Khaeril, S.Pd, M,Pd

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
TAHUN 2023/2024**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helmi Pratama Firdaus

NIM : 42318110042

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni 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 di pertanggung jawabkan sepenuhnya.


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 8 Agustus 2024

Yang memberikan pernyataan



Helmi Pratama Firdaus

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

Semester : 10

Tahun Akademik : 2023/2024

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

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENGENALI KARAKTER PADA BRAND “KOKBISA?”**

Disusun Oleh:

Nama : **HELMI PRATAMA FIRDAUS**

NIM : **42318110042**

Jurusan/Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 3 Agustus 2024

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing

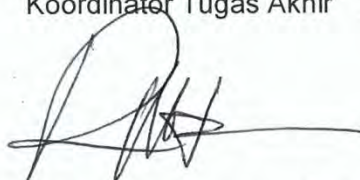


Fachmi Khadam Khaeril, S.Pd, M,Pd

Jakarta, 8 Agustus 2024

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain

Komunikasi Visual



Irfandi Musnur, S.Pd, M

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan pertolongan-Nya sehingga sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Video Animasi untuk Mengenali Karakter pada Brand “Kokbisa?”” sesuai dengan waktu yang direncanakan. Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dorongan, dan arahan mengenai laporan Tugas Akhir kepada penulis.
2. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn dan Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom, selaku Dosen Penguji, telah memberikan arahan dan dukungan dalam mengarahkan penulisan ini sesuai dengan proses perancangan Tugas Akhir.
3. Keluarga yang mendukung penulis dan selalu ada di belakang saya dalam suka maupun duka.

Penulis menyadari bahwa proses maupun hasil dari Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dalam proses penyusunan maupun hasil. Akhir kata, kembali Penulis sampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan.

Jakarta, 8 Agustus 2024

Penulis

Helmi Pratama Firdaus

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helmi Pratama Firdaus

NIM : 42318110042

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan Karya : PERANCANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENGENALI KARAKTER PADA BRAND “KOKBISA?”

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Karya saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Helmi Pratama Firdaus

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENGENALI KARAKTER PADA BRAND “KOKBISA?”

Helmi Pratama Firdaus

42318110042

ABSTRAK

KokBisa? adalah salah satu kanal YouTube edukasi terkenal di Indonesia dengan 5 juta subscriber, kanal ini menggunakan animasi motion graphic untuk menyampaikan berbagai macam dimulai dari fenomena ilmiah, perkembangan terbaru, atau hal-hal yang biasa. Walaupun dengan metrics yang sangat tinggi, kanal ini memiliki masalah terhadap penokohan karakter yang digunakan pada kanal tersebut, yaitu Kobi, Sasa, Mang Loncat, Anton, dan Sigit. Karakter-karakter ini memiliki masa lalu, penokohan, dan watak yang cukup dalam, namun dikarenakan dari konten kanal tersebut berbentuk penjelasan dan bukan cerita narasi, penokohan karakter-karakter tersebut kurang terlihat di depan mata penonton, ada juga yang namanya tidak diketahui sama sekali. Perancangan karya ini dibuat untuk menjelaskan penokohan karakter-karakter dari kanal tersebut melalui karya animasi

Kata Kunci : Animasi, Edukasi, YouTube, KokBisa?, Karakter

DESIGNING AN ANIMATED VIDEO TO RECOGNIZE THE CHARACTER OF THE "KOKBISA?" BRAND

Helmi Pratama Firdaus

42318110042

ABSTRACT

KokBisa? is one of the famous educational YouTube channels in Indonesia with 5 million subscribers. The channel uses motion graphic animations to present various topics, ranging from scientific phenomena, and the latest developments, to everyday matters. Despite its high metrics, the channel faces an issue with the characterization of the characters used on the channel, namely Kobi, Sasa, Mang Loncat, Anton, and Sigit. These characters have a rich backstory, characterization, and traits, but because the content of the channel is explanatory rather than narrative, the characterization of these characters is not very visible to the viewers, and some are not even known by name. This project is designed to explain the characterization of these characters through animated works.

Keywords : Animation, Education, YouTube, KokBisa?, Character

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Manfaat Perancangan.....	2
BAB II. METODE PERANCANGAN.....	3
2.1 Orisinalitas.....	3
2.2 Target Perancangan.....	5
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	7
2.4 Skema Proses Desain.....	9
BAB III. ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	21
3.1 Positioning & Konsep Desain.....	21
3.2 Strategi Pesan.....	23
3.3 Strategi Visual.....	25
3.4 Strategi Distribusi Karya Desain.....	27

BAB IV. HASIL KARYA DKV	28
4.1 Deskripsi Karya.....	28
4.2 Pameran Karya.....	33
4.3 Hasil Uji Desain.....	35
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	37
BAB V KESIMPULAN & SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
DAFTAR ISTILAH	40
LAMPIRAN.....	42



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 – Pipeline Perancangan Karya.....	9
Gambar 2 - Mind Map	10
Gambar 3 – Ikon Kanal Pribadi, Raudent.....	12
Gambar 4 - Naskah.....	13
Gambar 5 - Storyboard	13
Gambar 6 - Proses Character Asset	14
Gambar 7 - Website Objection Maker	15
Gambar 8 - Hasil Penggunaan Objection Maker.....	16
Gambar 9 - Proses Animasi.....	17
Gambar 10 - Proses Compositing.....	18
Gambar 11 - Proses VFX.....	19
Gambar 12 - Draft Format Karya	25
Gambar 13 - Ruccessi (Roccy).....	26
Gambar 14 - Helli.....	27
Gambar 15 - Karya Animasi.....	28
Gambar 16 – Segmen Pembuka.....	29
Gambar 17 - Segmen Penjelasan.....	29
Gambar 18 - Minat Gen Z Terhadap Anime.....	31
Gambar 19 - Anime vs Resmi	32
Gambar 20 - Meja Pameran.....	33
Gambar 21 - Suasana Pameran	34
Gambar 22 - Pemenang Grand Prize	34
Gambar 23 - Data Survey Kedua.....	37
Gambar 24 - Contoh Format Short-form	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1 - Karya Sejenis.....	5
Tabel 2 - Hasil Survey Pertama	23

