

TUGAS AKHIR

ANIMASI EDUKASI SAINS KELAS III SD

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



Oleh :

ROBBY

NIM 41911110031

Jurusan Desain Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing:

Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2015**

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

Semester: Genap

Tahun akademik: 2014/2015

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S1), Jurusan Desain Produk - Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **ANIMASI EDUKASI SAINS KELAS III SD**

Disusun oleh :

Nama : **Robby**

NIM : **41911110031**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 04 Juli 2015.

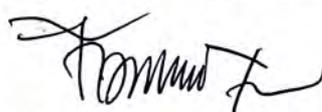
UNIVERSITAS
 Pembimbing
 MERCU BUANA

Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.

Jakarta, 09 Agustus 2015

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

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

Semester: Genap

Tahun akademik: 2014/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Robby**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41911110031**
 Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**
 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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 09 Agustus 2015

Yang memberikan pernyataan,



Robby

KATA PENGANTAR

Puji syukur praktikan haturkan kehadiran ALLAH SWT atas segala nikmat dan kekuatan yang telah diberikan sehingga perancangan Tugas Akhir Animasi Edukasi Sains Kelas III SD bisa diselesaikan dengan baik. Laporan penulisan ini berjudul "**ANIMASI EDUKASI SAINS KELAS III SD**". Proses penulisan ini sangat menentukan bagi penulis sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S1), Jurusan Desain Produk - Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Dalam perancangan Animasi Edukasi Sains Kelas III SD ini penulis mendapat dukungandan bantuan dari banyak pihak, baik langsung maupun tidak langsung.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menghaturkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan tidak pernah berhenti mendoakan saya.
2. Edy Muladi, Ir, Msi selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Hady Soedarwanto, ST., M.Ds. selaku Koordinator Tugas Akhir. Dan Zulfikar Sa'aban, SPd., M.Ds sebagai dewan penguji.
4. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku Pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan bimbingan dan masukan.

5. Istri dan anak yang saya cintai. Terimakasih karena selalu memberi motivasi dan semangat kepada praktikan dalam beraktivitas.
6. Seluruh karyawan PT. Yudhistria Ghalia Indonesia. Terimakasih untuk semua bantuan dan ilmu yang diberikan selama ini.
7. Sertas semua pihak yang telah membantu proses perancangan Animasi Edukasi Sains Kelas III SD yang tidak mungkin penulis menyebutkan satu persatu.

Penulis berharap karya tulis ini bisa bermanfaat bagi yang membutuhkannya. Tak ada gading yang tak retak, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk kemajuan di masa datang.

Salam Hormat

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Penulis

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK	xii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
II. METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas.....	3
B. Kelompok Pengguna Produk	6
1. Target utama.....	6
2. Target pendukung.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	7
1. Tujuan Perancangan.....	7
2. Manfaat Perancangan.....	7
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	8
1. Logika Dasar Perancangan.....	8
2. Teknologi yang Dibutuhkan	9
3. Material yang Dipergunakan	10
4. Biaya Perancangan dan Produksi	10
E. Skema Proses Kerja	11
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	12
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	12
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	14
1. Layout	14
2. Keseimbangan (Balance) dalam Layout	15
3. Unsur Desain	16
4. Prinsip-Prinsip Desain	18
5. CD	19
6. Multimedia	20
7. Animasi dan Audio.....	20

8. Adobe Flash	21
9. Frame.....	21
10. Tipografi.....	21
11. Latar /Background	21
12. Ilustrasi	22
C. Pengumpulan Data Berkaitann Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan.....	22
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan.....	23
VI. KONSEP PERANCANGAN	28
A. Tataran Lingkungan	28
1. Tataran Lingkungan Fisik.....	28
2. Tataran Lingkungan Non-Fisik.....	29
B. Tataran Sistem	30
1. Tataran Sistem Cara Kerja	30
2. Tataran Sistem Aplikasi dan Alat.....	34
C. Tataran Produk	35
1. Karakter	36
2. Storyboard	41
3. Sitemap.....	44
4. Storyline.....	45
D. Tataran Element	47
1. Animasi.....	47
2. Audio	48
3. Tipografi.....	48
V. PAMERAN	50
A. Desain Final	50
B. Konsep Pameran.....	51
C. Respon Pengunjung.....	53
KEPUSTAKAAN	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

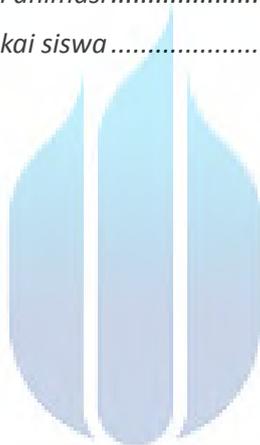
<i>Gambar 1. Animasi edukasi dari akal media</i>	<i>3</i>
<i>Gambar 2. Animasi edukasi dari Bammboomedia</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 3. Animasi edukasi dari Smartedu</i>	<i>5</i>
<i>Gambar 4. ilustrasi wilayah geografis.....</i>	<i>6</i>
<i>Gambar 5. Keseimbangan Asimetris</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 6. Contoh keseimbangan format asimetris.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 7. Intensitas warna di pengaruhi pada lingkungan sekitar</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 8 Panduan gradasi bentuk besar ke kecil.</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 9. Paduan selaras yang di hadirkan benda dekat.....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 10. Kontas bentuk.....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 11. Unsur yang di ulang (irama).....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 12. Tatap muka antara guru dan siswa.</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 133. Siswa mencari informasi melalui komputer.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 14. Presentase cara otak mengingat.....</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 15. Komputer sebagai alat untuk memutar animasi edukasi.....</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 16. Proyektor sebagai alat tambahan untuk memutar animasi edikasi.....</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 17. Materi pembelajaran animasi ciri-ciri makhluk hidup.....</i>	<i>33</i>
<i>Gambar 18. Materi pembelajaran animasi ciri-ciri makhluk hidup.....</i>	<i>33</i>
<i>Gambar 19. Materi pembelajaran animasi ciri-ciri makhluk hidup.....</i>	<i>34</i>
<i>Gambar 20. Beberapa alat untuk memproduksi animasi edukasi.....</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 21. Karakter tokoh Astro Boy.....</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 22. Karakter tokoh Eva dalam film Wall-E</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 23. Karakter tokoh Eva dalam film Wall-E</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 24. Karakter tokoh Yupin</i>	<i>38</i>
<i>Gambar 25. Karakter tokoh Yupin pada setiap gerakannya</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 26. Karakter tokoh Raka dalam animasi edukasi sains kelas III SD.....</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 27. Ilustrasi pendukung animasi edukasi sains kelas III SD.....</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 28. Ilustrasi pendukung animasi edukasi sains kelas III SD.....</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 29. Katalog buku Art Explosion untuk mendukung Ilustrasi</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 30. Grafis untuk cover CD</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 31. Grafis untuk label CD.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 32. Konsep parmeran karya tampak kiri atas.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 33. Konsep parmeran karya tampak kanan atas.....</i>	<i>51</i>

<i>Gambar 34. Parmeran karya</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 35. Pemutaran karya</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 36. Pengunjung menyasikan pemutaran karya</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 37. Seorang pengunjung menyasikan pemutaran karya</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 38. Penjelasan kepada pengunjung saat menyasikan pemutaran karya</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 39. Pengunjung memberikan komentar setelah menyasikan pemutaran karya</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 40. Kritik dan saran yang telah di tulis setelah menyasikan animasi edukas ..</i>	<i>55</i>



DAFTAR GRAFIK

<i>Grafik 1. Pelajaran yang tidak disukai disekolah</i>	<i>12</i>
<i>Grafik 2. Pelajaran yang disukai di sekolah</i>	<i>13</i>
<i>Grafik 3. Gambar visual yang siswa sukai</i>	<i>13</i>
<i>Grafik 4. Siswa menyukai film animasi</i>	<i>14</i>
<i>Grafik 5. Siswa memiliki komputer</i>	<i>24</i>
<i>Grafik 6. Siswa dapat menggunakan komputer untuk internet.....</i>	<i>24</i>
<i>Grafik 7. Siswa suka bermain game di komputer</i>	<i>25</i>
<i>Grafik 8. Jenis permainan game yang di sukai siswa</i>	<i>25</i>
<i>Grafik 9. Pernah bermain game edukasi</i>	<i>26</i>
<i>Grafik 10. Siswa menyukai film animasi</i>	<i>26</i>
<i>Grafik 11. Judul film yang disukai siswa</i>	<i>26</i>



UNIVERSITAS
MERCU BUANA