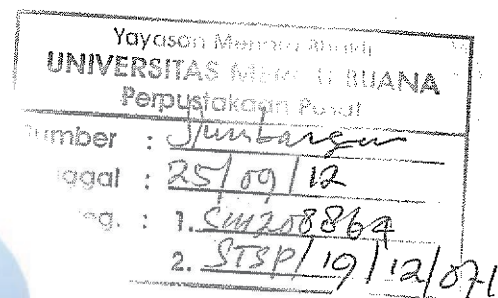


TUGAS AKHIR

HIDUP BERSIH TANPA SAMPAH Untuk Anak-Anak Dengan Animasi 3D

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



Disusun Oleh :

Erry Dirgantara Judakusuma

NIM 41907010067

Jurusan Desain Produk

MERCU BUANA

Pembimbing

Ir. Edy Muladi M.Si

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2012

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2011/2012

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

Judul Tugas Akhir : Hidup Bersih Tanpa Sampah Untuk Anak-Anak Dengan Animasi 3D

Disusun oleh :

N a m a : Erry Dirgantara Judakusuma
N I M : 41907010067
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 5 Agustus 2012

Pembimbing

UNIVERSITAS

MERCU BUANA
 Ir. Edy Muladi, M.Si

Jakarta, 5 Agustus 2012

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, S.Pd

Mengetahui,
Kaprodi Desain Produk



Ir. Edy Muladi, M.Si

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

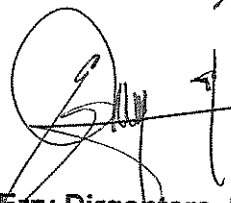
Nama : Erry Dirgantara Judakusuma
 Nomor Induk Mahasiswa : 41907010067
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 5 Juli 2012

Yang membuat pernyataan,


Erry Dirgantara Judakusuma

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir (TA) ini dengan baik. Laporan ini disusun guna melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan tugas akhir bagi mahasiswa/i Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Jurusan Desain Produk – Grafis Multimedia, Universitas Mercu Buana Jakarta

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan menyampaikan penghargaan sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membimbing serta membantu penulis, baik yang bersifat moril maupun materil. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Puji syukur kepada Allah S.W.T yang telah memberikan penulis *Sense of design* dan kemampuan untuk mendesain.
2. Kepada Almarhumah ibunda yang dahulu selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis dalam menjalani kuliah di bidang studi ini. Laporan ini pun penulis dedikasikan untuknya.
3. Kepada keluarga, ayah dan adik-adik terima kasih atas segala perhatian, bimbingan, dukungan yang membangun, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si selaku Kepala Program Studi Desain Grafis & Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana dan juga sekaligus selaku sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membangun dan juga memberikan pengetahuan dan wawasan yang luas kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

5. Kepada seseorang yang telah menjadi inspirasi dan motivasi penulis dari mulai pengambilan tema Tugas Akhir sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan ini, terima kasih MPP
6. Terima Kasih kepada para teman dan sahabat, Mursy jacko, Dipni batak, Ponco posung, Nandi nanbow, Dedi ambon, Mpo siti, Mbah ida, Nci rina, Lady yanti, Viki hap, Aqup pepi, Rahmat lay, Mufti toprak, Bro pieter dan semuanya yang tidak bisa disebut satu-persatu namanya, yang tidak henti-hentinya selalu membantu penulis dalam menyelesaikan baik tugas akhir maupun laporan ini.
7. Seluruh Keluarga Besar Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, khususnya teman-teman seperjuangan angkatan 2007 Desain Prooduk Grafis & Multimedia

Akhir kata penulis hanya dapat memohon semoga semua bimbingan, dorongan serta kemurahan hati dari semua pihak mendapatkan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Jakarta, 5 Agustus 2012

UNIVERSITAS
MERCU ttd. **BUANA**
Erry Dirgantara Judakusuma

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 State of The Art.....	2
1.3 Peluang dan Tantangan Studi Masa Depan.....	3
BAB II METODOLOGI.....	4
2.1 Maksud dan Tujuan Perancangan.....	4
2.1.1 Maksud Perancangan.....	4
2.1.2 Tujuan Perancangan.....	4
2.2 Identifikasi Masalah.....	5
2.3 Rumusan Masalah.....	5
2.4 Tema Desain.....	5
2.5 Kerangka Berpikir Studi.....	6

BAB III DATA.....	7
3.1 Iklan Layanan Masyarakat.....	7
3.2 Jenis-Jenis Animasi.....	7
3.3 Animasi Indonesia.....	12
3.4 Animasi 3D Dalam Iklan.....	15
3.5 Lingkungan Hidup.....	15
3.5.1 Pengertian Lingkungan Hidup.....	15
3.5.2 Kondisi Lingkungan di Indonesia.....	16
3.6 Data Berdasarkan Hasil Survey dan Wawancara.....	17
3.6.1 Modeling Karakter.....	17
3.6.2 Skema Warna Karakter.....	18
BAB IV ANALISA.....	19
4.1 Analisis Kecukupan Data.....	19
4.2 Mengelompokan Data Berkaitan dengan Kerangka Berfikir dan Tema Desain.....	19
4.2.1 Data Kuantitatif.....	19
4.2.2 Data Kualitatif.....	20
4.3 Analisis yang Digunakan.....	21
4.3.1 Analisis SWOT.....	21

BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	23
5.1 Konsep Dasar.....	23
5.2 Target Audience.....	24
5.3 Story Line.....	25
5.4 Referensi.....	27
5.5 Study Character.....	29
5.5.1 Penjelasan Karakter.....	29
5.5.2 Desain Karakter Alternatif.....	32
5.5.3 Desain Karakter Fix.....	33
5.5.4 Desain Karakter Finalizing.....	40
5.6 Storyboard.....	41
5.6.1 Manual Skeeth.....	41
5.6.2 Storyboard on Wireframe.....	45
5.7 Media Pendukung.....	46
5.7.1 Media Pemasaran Iklan.....	46
5.7.2 Media Pendukung Kampanye.....	47
PENUTUP.....	49
LAMPIRAN.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	53