

TUGAS AKHIR

DESAIN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DENGAN CERITA “AYAM DAN IKAN TONGKOL”

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas akhir
Dalam Rangka Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana
Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun oleh:
RADEN KUSUMA CANDRA GUSTI AJI
NIM : 2019021053

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA, DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

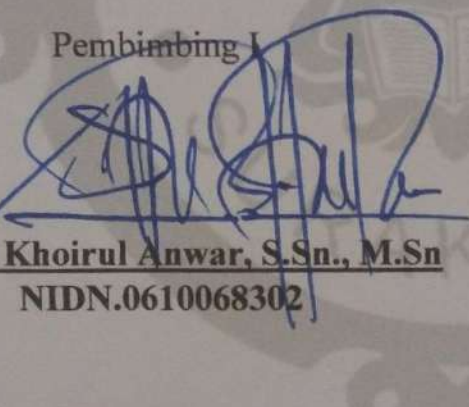
DESAIN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DENGAN CERITA “ AYAM DAN IKAN TONGKOL”

Disusun Oleh ;
Raden Kusuma Candra Gusti Aji
2019021053

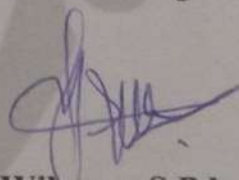
Tugas Akhir / Kekaryaannya ini telah disetujui
Untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : Kamis 25 Mei 2023

Pembimbing I


Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn
NIDN.0610068302

Pembimbing II

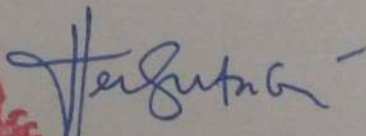

Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

Mengetahui

Kaprodi

Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta




Evelyn Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN.0630017802

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DENGAN CERITA “ AYAM DAN IKAN TONGKOL”

Disusun oleh :
Raden Kusuma Candra Gusti Aji
2019021053

Tugas Akhir / Karya ini telah diterima dan disahkan
Oleh dewan penguji Tugas Akhir / karya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : Senin, 29 Januari 2024

Penguji I
Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0606077302

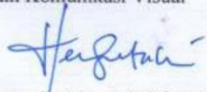
Penguji II
Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN : 0622048001

Penguji III
Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0630017802

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni


Marwahyudi, S.Pd, MT, IPP
NIDN.0607107102

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN.0630017802

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Raden Kusuma Candra Gusti Aji**

NIM : **2019021053**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : **Desain Animasi 2d Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita “ Ayam Dan Ikan Tongkol”**

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / Karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 29 Januari 2024

Yang Menyatakan



(Raden Kusuma Candra Gusti Aji)
NIM : 2019021053

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Raden Kusuma Candra Gusti Aji**
NIM : **2019021053**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial Humaniora dan Seni Jenis**
Karya : **Tugas Akhir-Skripsi-Laporan Penelitian***

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (**Non Exelusive Royalty Free Right**) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul : **Desain Animasi 2d Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita "Ayam Dan Ikan Tongkol"**. Beserta instrument/desain /perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (author) dan pembimbing sebagai co author atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Surakarta
Pada Tanggal : 29 Januari 2024
Yang membuat pernyataan,



(Raden Kusuma Candra Gusti Aji)
NIM : 2019021018

*)Coret yang tidak perlu

MOTTO

“ Don’t forget your motivation ”



PERSEMBAHAN

Kepada mereka yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan untuk melakukan yang terbaik.

Ayahku Raden Risang Toha Wibowo, Ibuku Fariya, Adikku Raden Raditya Gusti Mahendra, & Pamanku Raden Sang Wahyu Sasongko.



RINGKASAN

Animasi merupakan gambar/objek yang tersusun secara beraturan yang akan dimanipulasi dan akan diatur dalam waktu yang ditentukan sehingga akan membuat gambar/objek tersebut terlihat bergerak. Pada usia dini anak-anak belum bisa belajar yang terlalu berat. Sehingga membutuhkan suatu metode pembelajaran yang dianggap bermain oleh anak. Padahal sebenarnya anak itu bermain sambil belajar. Usia anak-anak lebih menyukai pembelajaran melalui media animasi. Penggabungan animasi dan komik ini bertujuan untuk memberikan anak-anak kesan baru dalam melihat animasi. Serta digabungkannya dengan komik ini juga bertujuan agar melatih tingkat membaca anak-anak di usia dini. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif dengan melakukan pengumpulan data langsung melihat kondisi anak-anak usia dini pada lingkungan sekitar, internet dan sosial media. Hasilnya animasi 2d ini dibuat menggunakan unsur komik juga. Sehingga menciptakan pengalaman baru bagi anak-anak usia dini. Serta membuat anak belajar sesuatu yang bermanfaat melalui animasi ini.

Kata Kunci : Animasi, Usia Dini, Pembelajaran



ABSTRACT

ABSTRACT

Animation is an image/object that is arranged in a regular manner that will be manipulated and will be arranged within a specified time so that it will make the image/object appear to be moving. At an early age, children cannot learn too hard, so they need a learning method in the form of games. Children are playing while learning. Children prefer learning through animation media. This combination of animation and comics aims to give children a new impression of animation. Moreover, it also aims to train children's reading levels at an early age. The design method used qualitative by collecting data directly through observing children's conditions in the environment, the internet and social media. As a result, this 2D animation was created using comic elements so it creates a new experience for young children and makes children learn through animation.

Keywords: Animation, Early Age, Learning



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa telah melimpahkan rahmat serta memberikan kemudahan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan perancangan karya tugas akhir yang berjudul "Desain Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita " Ayam dan Ikan Tongkol" dengan baik dan benar. Adapun laporan ini ditunjukkan untuk memenuhi tugas sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata satu Program studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

Penulisan laporan perancangan karya tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan juga masih tidak luput dari kesalahan selama penulisan. Tetapi penulis mengharapkan bahwa penulisan laporan perancangan karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca serta orang lain yang membutuhkan penulisan ini.

Penyusunan laporan perancangan karya tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, diantaranya:

1. Allah SWT dengan sebaik baiknya pujian yang tidak bisa diungkapkan dengan kata Bagi-MU puji atas iman dan islam yang engkau anugrahkan maha mulia Engkau .
2. Ibu Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom. Selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta
3. Ibu Destina paningrum, S.E., M.M. Selaku Wakil Rektor bidang Sumberdaya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta

4. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom. Selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
5. Bapak Marwahyudi, S.Pd., M.T. Selaku Dekan Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
6. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah menyetujui Judul Tugas Akhir Penulis.
7. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing I yang telah membantu, memberikan saran, menyetujui penulisan laporan ini.
8. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn selaku pembimbing II yang telah membantu, memberikan saran, menyetujui penulisan laporan ini.
9. Seluruh Dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
10. Kedua Orang tua yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa selama penulisan laporan perancangan karya tugas akhir ini.
11. Teman – teman kampus, semua orang yang telah memberikan semangat, dan bantuan selama penulisan laporan perancangan karya tugas akhir ini yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis minta maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan perancangan karya tugas akhir ini. Namun penulis berharap penulisan laporan perancangan karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua orang.

Surakarta , 2 Februari 2024

Salam Hormat,



Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	v
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vii
RINGKASAN	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	5
D. Manfaat	5
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Landasan Teori.....	11
1. Desain	11
2. Perancangan.....	11
3. Animasi	11
4. Komik.....	20
5. Anak Usia Dini	23
6. Media Pembelajaran	24
7. Cerita	25
G. Metode Perancangan	27
H. Sistematika Penulisan	30
BAB II.....	32
1. Usia anak mulai mengenal pembelajaran.....	32

2.	Wawancara mengenai pembelajaran dan keseharian anak-anak usia dini .	32
3.	Pemakaian Handphone Pada Anak	33
4.	Perkembangan Animasi di Indonesia.....	34
5.	Identifikasi Data Cerita	34
6.	Analisa SWOT	39
BAB III	40
A.	ANALISIS DATA	40
1.	Segmentasi Target Audicene.....	40
2.	Segmentasi Target Market.....	41
3.	USP (Unique Selling Preposition).....	43
4.	ESP (Emotional Selling Preposition)	43
5.	Positioning.....	43
B.	Strategi Kreatif	44
1.	Konsep Estetis	44
2.	Konsep teknis	71
3.	Media plan.....	77
BAB 4	88
1.	Perancangan Desain dan Coloring Karakter.....	88
2.	Penokohan	93
3.	Format Video.....	95
4.	Scene Preview	98
5.	Media Pendukung.....	114
BAB 5	134
A.	Simpulan	134
B.	Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	136
GLOSARIUM	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Perancangan	27
Gambar 2. 1 Grafik penggunaan Handphone pada anak	33
Gambar 3. 1 Rule of Thirds.....	45
Gambar 3. 2 Axial Layout.....	46
Gambar 3. 3 Warna cerah.....	46
Gambar 3. 4 Font Grisly Beast.....	47
Gambar 3. 5 Font CakeCafe.....	47
Gambar 3. 6 Font Lora Font.....	48
Gambar 3. 7 Microsoftword 2019.....	71
Gambar 3. 8 Microsoftword 2019.....	72
Gambar 3. 9 Clip Studio Paint 1.12.8	73
Gambar 3. 10 Photoshop 2021	73
Gambar 3. 11 Adobe Audition 2023.....	74
Gambar 3. 12 Walkband	74
Gambar 3. 13 Adobe After Effects 2020 dan Cinema 4D R20.026.....	75
Gambar 3. 14 Adobe Premiere 2021.....	75
Gambar 3. 15 Lenovo Ideapad L340.....	76
Gambar 3. 16 Wacom Intuos BT	77
Gambar 3. 17 Contoh Flashdisk Card.....	78
Gambar 3. 18 Contoh Roll Banner.....	79
Gambar 3. 19 Contoh Poster	80
Gambar 3. 20 Contoh Tshirt	81
Gambar 3. 21 Contoh Tempat Pensil	82
Gambar 3. 22 Contoh Note Book.....	83
Gambar 3. 23 Contoh Stiker	84
Gambar 3. 24 Contoh Mug	85
Gambar 3. 25 Contoh Gantungan Kunci.....	86
Gambar 3. 26 Contoh Pin.....	87
Gambar 4. 1 Ayam Jantan.....	88
Gambar 4. 2 Hasil Desain Karakter Ayam Jantan	89
Gambar 4. 3 Hasil Desain Karakter Ayam Jantan	89
Gambar 4. 4 Hasil Desain Karakter Ayam Jantan	90
Gambar 4. 5 Hasil Desain Karakter Ayam Jantan	90
Gambar 4. 6 Hasil Desain Karakter Ikan Tongkol.....	91
Gambar 4. 7 Proses coloring di Clip Studio Paint.....	91
Gambar 4. 8 Thumbnail di Youtube	92
Gambar 4. 9 Karakter Ikan Tongkol	93
Gambar 4. 10 Karakter Ikan Tongkol	94
Gambar 4. 11 Settingan Clip Studio Paint	96
Gambar 4. 12 Settingan After Effects	96
Gambar 4. 13 Settingan After Effects	97
Gambar 4. 14 Flashdisk Card.....	114
Gambar 4. 15 Flashdisk Card Guideline.....	114

Gambar 4. 16 Penempatan	115
Gambar 4. 17 Color Guide	115
Gambar 4. 18 Roll Banner	116
Gambar 4. 19 Roll Banner Guideline.....	116
Gambar 4. 20 Penempatan	117
Gambar 4. 21 Color Guide	117
Gambar 4. 22 Poster	118
Gambar 4. 23 Poster Guideline	118
Gambar 4. 24 Penempatan	119
Gambar 4. 25 color Guide.....	119
Gambar 4. 26 Tshirt	120
Gambar 4. 27 Tshirt Guideline.....	120
Gambar 4. 28 Penempatan	121
Gambar 4. 29 Color Guide	121
Gambar 4. 30 Tempat Pensil.....	122
Gambar 4. 31 Tempat Pensil Guideline	122
Gambar 4. 32 Penempatan	123
Gambar 4. 33 Color Guide.....	123
Gambar 4. 34 Note Book	124
Gambar 4. 35 Note Book Guideline.....	124
Gambar 4. 36 Penempatan	125
Gambar 4. 37 Color Guide	125
Gambar 4. 38 Stiker	126
Gambar 4. 39 Stiker Guideline.....	126
Gambar 4. 40 Penempatan	127
Gambar 4. 41 Color Guide	127
Gambar 4. 42 Mug	128
Gambar 4. 43 Mug Guideline.....	128
Gambar 4. 44 Penempatan	129
Gambar 4. 45 Color Guide	129
Gambar 4. 46 Gantungan Kunci.....	130
Gambar 4. 47 Gantungan Kunci Guideline.....	130
Gambar 4. 48 Penempatan	131
Gambar 4. 49 Color Guide	131
Gambar 4. 50 Pin	132
Gambar 4. 51 Pin Guideline.....	132
Gambar 4. 52 Penempatan	133
Gambar 4. 53 Color Guide.....	133

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Tabel Analisa SWOT	39
Tabel 4. 1 Penjelasan karakter Ikan Tongkol.....	94
Tabel 4. 2 Penjelasan karakter Ayam.....	95

