

TUGAS AKHIR

**VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DI POS PAUD
TUNAS BANGSA RAWAHENG**



**CAHYA AYU MARSURI
19105086**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

TUGAS AKHIR

VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DI POS PAUD TUNAS BANGSA RAWAHENG

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual



**CAHYA AYU MARSURI
19105086**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DI POS PAUD
TUNAS BANGSA RAWAHENG**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

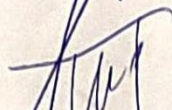
CAHYA AYU MARSURI

19105086

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual

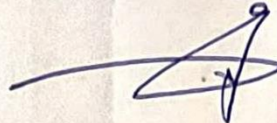
Pada hari Selasa, 17 Juli 2023

Pembimbing I,



Adnan Setyoko S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0611118802

Pembimbing II,



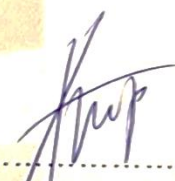
Aditya Tama Isdiarto S.Sn,M.Sn.
NIDN. 0607069302

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI
VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
Pengenalan Huruf dan Angka di Pos Paud
Tunas Bangsa Rawaheng


Dipersiapkan dan Disusun oleh
CAHYA AYU MARSURI
(19105086)

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 18 Juli 2023

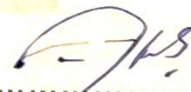
Ketua Sidang Tugas Akhir
Adnan Setyoko S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0611118802

(.....

.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Aditya Tama Isdiarto S.Sn, M.Sn.
NIDN. 0607069302

(.....

.....)

Penguji I,
Dr. Achmad Sultoni, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0631089101

(.....

.....)

Penguji II,
Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0624079101


(.....


.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


Muhammad Fajar Sidiq, S.T, M.T.
NIDN. 0619029102


Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0621018503

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Cahya Ayu Marsuri
NIM : 19105086
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Video Animasi 2d Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Angka Di Pos PAUD Tunas Bangsa Rawaheng

Dosen Pembimbing Utama : Adnan Setyoko S.Pd, M.Pd.
1 Dosen Pembimbing Pendamping : Aditya Tama Isdiarto S.Sn, M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk
- 2 mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
32. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara
- 4 tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi
- 5 tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom
- 6 Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat
6. penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 17 Juli 2023,

Yang Menyatakan


(Cahya Ayu Marsuri)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul “Video Animasi 2d Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Angka Di Pos Paud Tunas Bangsa Rawaheng” dengan baik.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada orang terdekat disamping penulis yang mendukung, membimbing, memberikan motivasi, serta membantu dalam prosesnya. Penulis ingin menyampaikan kepada berbagai pihak yang telah terlibat, terutama kepada:

1. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom.,M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
3. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Adnan Setyoko S.Pd, M.Pd., selaku pembimbing 1 yang telah mendukung, membimbing, memberikan motivasi serta memberikan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak Aditya Tama Isdiarto S.Sn, M.Sn., selaku pembimbing 2 yang juga telah mendukung, membimbing, memberikan motivasi serta memberikan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
6. Ibu Artini selaku orang tua dari penulis yang telah mendukung, memberikan kasih sayang dan mensupport penuh dalam kehidupan penulis, sehingga penulis mempunyai alasan untuk bangkit serta lebih semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Ibu Rusmiyati, dan Ibu Rasiti selaku kepala sekolah POS PAUD Tunas Bangsa Rawaheng sebagai narasumber yang telah bersedia untuk meluangkan waktu, dan menjadikan sekolah POS PAUD Tersebut objek dan subjek perancangan Tugas akhir penulis.

8. Keluarga dari ibu, dan Ayah selaku keluarga penulis yang telah memberikan dukungan serta membantu dalam hal sekecil apapun khususnya kepada Embah Supinah dan Embah Sibun, Bibi Tri beserta anaknya, Bibi Tutus beserta suaminya.
9. Annisa Rizqi Aziza selaku sahabat yang memperkenalkan kepada adik Annisa Muslihah Azzahra dan adik Arsyad Aldira Putra Innaku kepada penulis dan bersedia menjadi pengisi suara dalam tugas akhir ini.
10. Seluruh sahabat dan rekan-rekan perjuangan yang telah membantu dalam jalannya Tugas Akhir ini, khususnya kepada Orva Pane, Nurhasana Sasya, Riski Ananda, Mumtaz Syafa, dan kepada teman-teman kelas C lainnya serta seluruh rekan lainnya di Institut Teknologi Purwokerto.
11. Pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis harap semoga kebaikan semuanya akan diterima Allah SWT dan akan berbalik kepada semuanya dengan amal kebaikan lainnya yang lebih besar. Dengan segala keterbatasannya, penulis sepenuhnya sadar bahwa dalam perancangan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu penulis harap dapat menerima kritikan dan saran untuk dapat menyempurnakan pada penulisan yang berikutnya. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan motivasi untuk kedepannya bagi pembaca.

Purwokerto, 14 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Pustaka.....	4
2.1.1 Penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun”	4
2.1.2 Penelitian yang berjudul “Perancangan Film Animasi Dongeng Sebagai Media Edukasi Anak Paud”	5
2.1.3 Penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi 2d “Mari Belajar Angka Bersama Budi Dan Lulu” untuk Pendidikan Anak Usia Dini”	5
2.2 Referensi Karya.....	7
2.2.1 Referensi Gaya Desain Animasi 2d Educa Studio 2021	7

2.2.2	Referensi Gaya Desain Animasi 2d Yufid Kids.....	8
2.2.3	Referensi Gaya Desain Animasi 2d Lala dan Ciko 2020.....	9
2.3	Dasar Teori.....	10
2.3.1	Animasi	10
2.3.2	Warna	13
2.3.3	Audio.....	14
2.3.4	<i>Software</i> Animasi 2d	14
2.3.5	Media Pembelajaran.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		16
3.1	Metode Penelitian	16
3.1.1	Jenis Pendekatan	16
3.1.2	Objek dan Subjek Penelitian	16
3.1.3	Jenis Data dan Sumber Data	17
3.1.4	Informan Penelitian	17
3.1.5	Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.1.6	Metode Analisis Data.....	19
3.2	Identifikasi Data.....	19
3.2.1	Profil Daerah	19
3.2.2	Hasil Observasi dan Wawancara	20
3.2.3	Studi Komparasi.....	21
3.3	Analisis Data.....	23
3.3.1	Analisis SWOT,USP, positioning	23
3.4	Kerangka Penelitian.....	25
3.5	Jadwal Rencana Perancangan	26
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....		27
4.1	Ide Dasar Perancangan.....	27
4.1.1	Konsep dan Ide Cerita	28
4.1.2	Konsep Visual	28
4.1.3	Konsep Audio.....	29
4.1.4	Konsep Tipografi.....	29
4.1.5	Konsep Warna	30

4.2	Konsep Perancangan	31
4.2.1	Pra Produksi	32
	a. Naskah	32
	b. Desain Karakter	37
	c. <i>Art Direction</i>	40
	d. <i>Storyboard</i>	40
4.2.2	Produksi	49
	a. <i>Modelling</i>	50
	b. <i>layout</i>	51
	c. Animasi	52
	d. <i>Rendering</i>	52
4.2.3	Pasca Produksi	53
	a. <i>Compositting</i>	53
	b. <i>Color Correction</i>	54
	c. <i>2D Visual Effect Sound</i>	55
	d. <i>Music and Sound</i>	55
4.3	Media	55
4.3.1	Media Pendukung	55
4.3.2	Below The Line	55
4.3.3	Strategi Media	56
4.3.4	Rincian Biaya Produksi	57
BAB V VISUALISASI KARYA		59
5.1	Media Utama	59
5.1.1	Video Animasi 2 Dimensi	59
5.2	Media Pendukung	61
	5.2.1 Gantungan Kunci	61
	5.2.2 Sticker	62
	5.2.3 Buku Tulis A5	65
	5.2.4 Poster	66
	5.2.5 Leaflet	67
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		69

6.1 Kesimpulan	69
6.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	23
Tabel 3.2 Jadwal Perancangan	26
Tabel 4.1 Storyboard.....	40
Tabel 4.2 Rician Biaya Produksi.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Belajar Huruf	7
Gambar 2.2 Animasi 2d Yufid Kids	8
Gambar 2.3 Animasi Belajar Huruf Lokal dan Huruf Konsonan	9
Gambar 3.1 Sekolah Paud Tunas Bangsa	20
Gambar 3.2 Buku Belajar Mengenal Huruf Besar	21
Gambar 3.3 Isi Buku Belajar Mengenal Huruf Besar	22
Gambar 3.4 Aplikasi Belajar Huruf dan Angka.....	23
Gambar 4.1 Warna	30
Gambar 4.2 Model Beta	38
Gambar 4.3 Desain Karakter Beta	38
Gambar 4.4 Burung Trucukan.....	39
Gambar 4.5 Desain Ekspresi Alfa.....	39
Gambar 4.6 Desain Karakter Matahari	40
Gambar 4.7 Sketsa Manual	51
Gambar 4.8 Gambar digital.....	51
Gambar 4.9 Ukuran dan penempatan gambar.....	52
Gambar 4.10 Proses penggerakan animasi	52
Gambar 4.11 Lighting	53
Gambar 4.12 Proses Rendering.....	53
Gambar 4.13 Penggabungan Animasi.....	54
Gambar 4.14 Koreksi Warna.....	54
Gambar 4.15 Visual Effect	54
Gambar 4.16 Pengurangan Noise Pada Suara.....	55
Gambar 4.17 Penambahan Efek Suara dan Musik.....	56
Gambar 5.1 Video Animasi.....	59
Gambar 5.2 Animasi Perkenalan Karakter.....	61
Gambar 5.3 Gantungan Kunci.....	62
Gambar 5.4 Buku Gambar	65

Gambar 5.5 Stiker	66
Gambar 5.6 Desain Poster.....	67
Gambar 5.7 Desain Leaflet	68

DAFTAR LAMPIRAN

1.1	Transkrip Wawancara	74
1.2	Dokumentasi	56
1.3	Transkrip wawancara setelah penayangan animasi	76
1.3	Transkrip Cek Plagiasi	79