

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 3D UNTUK  
MEMPROMOSIKAN APLIKASI  
“*ONLINE VIDEO PLATFORM*” DARI KEMENTERIAN DESA**



**BERNARDUS TEGAR HERMAWAN**

**19105092**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI  
VISUAL FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN  
DESAIN INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM  
PURWOKERTO 2024**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 3D UNTUK  
MEMPROMOSIKAN APLIKASI  
“ONLINE VIDEO PLATFORM” DARI KEMENTERIAN DESA**

***DESIGN OF 3D ANIMATED ADVERTISEMENT TO PROMOTE  
THE “ONLINE VIDEO PLATFORM” APPLICATION FROM  
THE MINISTRY OF VILLAGES***

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



**BERNARDUS TEGAR HERMAWAN**

**19105092**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI  
VISUAL FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN  
DESAIN INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM  
PURWOKERTO 2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PERANCANGAN IKLAN ANIMASI 3D UNTUK MEMPROMOSIKAN APLIKASI “*ONLINE VIDEO PLATFORM*” DARI KEMENTERIAN DESA

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**BERNARDUS TEGAR HERMAWAN (19105092)**

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

Pada hari Selasa , 4 Juni 2024

Pembimbing I,



(Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.)  
NIDN. 0624079101

Pembimbing II,



(Ratih Alifah Putri, S.Ds., M.Ds.)  
NIDN. 0609039502

**LEMBAR PENETAPAN PENGUJI**

**PERANCANGAN IKLAN ASNIMASI 3D UNTUK  
MEMPROMOSIKAN APLIKASI “ONLINE VIDEO  
PLATFORM” DARI KEMENTERIAN DESA**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:  
**BERNARDUS TEGAR HERMAWAN (19105092)**

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Pada Tanggal: 14 Juni 2024**

**Ketua Sidang Tugas Akhir**

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

(.....)

**Sekretaris Sidang Tugas Akhir**

Ratih Alifah Putri, S.Ds., M.Ds  
NIDN. 0609039502

(.....)

**Penguji I**

Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.  
NIDN. 0607099302

(.....)

**Penguji II**

Gilang Ramadhan, S.Sn., M.Ds.  
NIDN. 0620058602

(.....)

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

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

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual

Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn  
NIDN. 0613068802

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama Mahasiswa** : **Bernardus Tegar Hermawan**

**NIM** : **19105092**

**Program Studi** : **Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Perancangan Iklan Animasi 3D untuk Mempromosikan Aplikasi**

**“Online Video Platform” Dari Kementerian Desa**

Dosen Pembimbing Utama : Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn

Dosen Pembimbing Pendamping : Ratih Alifah Putri, S.Ds., M.Ds

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. 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 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 tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya Buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta samkso lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 4 Juni 2024

  
  
**Bernardus Tegar Hermawan**

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan Karunia-Nya penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Iklan Animasi 3D untuk Mempromosikan Aplikasi “*Online Video Platform*” dari Kementerian Desa dapat diselesaikan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan program studi Desain Komunikasi Visual fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Berbagai tahap telah penulis selesaikan dalam rangka penyelesaian tugas akhir ini. Walaupun banyak sekali halangan dan rintangan baik secara internal maupun eksternal, namun berkat karunia-Nyalah hingga pada saat ini, penulis berhasil menyelesaikan perancangan tugas akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya sebagai penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum Selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. Selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto
3. Ibu Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto
4. Ibu Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn Selaku Dosen Pembimbing I
5. Ibu Ratih Alifah Putri, S.Ds., M.Ds Selaku Dosen Pembimbing II
6. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran proses penyusunan tugas akhir ini selesai.

Akhir kata, penulis berharap perancangan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk perancangan-perancangan lain ke depannya. Penulis memohon maaf sebesar-besarnya atas kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja dalam perancangan akhir ini.

Purwokerto, 27 Juli 2024

Penulis,

Bernardus Tegar Hermawan

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENETAPAN PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Perancangan .....	4
1.4 Batasan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan .....	5
1.5.1 Manfaat Bagi Institusi.....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Keilmuan DKV .....	5
1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PENELITIAN.....</b>	<b>6</b>
2.1 Studi Pustaka.....	6
2.1.1 Tugas Akhir dengan judul “ANIMASI 3D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT AKSI TANGGAP DIFTERI UNTUK ANAK-ANAK USIA 9-12 TAHUN” oleh Sam Aji Sadiwo Islamudin	6
2.1.2 Jurnal berjudul “Perancangan Video Iklan Kewirausahaan Bisnis Multi Level Marketing (MLM) Produk Leafhea Berbasis Animasi 3D” .....	7
2.1.3 Jurnal berjudul “PERANCANGAN ANIMASI ROBOT 3D SEBAGAI SARANA PROMOSI” .....	8
2.2 Referensi Perancangan .....	10



2.2.1	Iklan Animasi 3D Bank Indonesia Karya Gromore Studio Clips	10
2.2.2	Disney Pixar.....	12
2.2.3	Boboiboy (Animonsta Studio).....	13
2.3	Landasan Teori.....	15
2.3.1	Iklan.....	15
2.3.2	Teknik Animasi Periklanan.....	17
2.3.3	Animasi 3D.....	17
2.3.4	12 Prinsip Animasi.....	18
2.3.5	Warna.....	22
2.3.6	Desain Karakter.....	23
2.3.7	<i>Layout</i> dan Komposisi.....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Metode Penelitian.....	27
3.1.1	Jenis Pendekatan.....	27
3.1.2	Objek Penelitian.....	28
3.1.3	Subjek Penelitian.....	28
3.1.4	Jenis dan Sumber Data.....	29
3.1.5	Informan Perancangan.....	30
3.1.6	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.1.7	Metode Analisis Data.....	33
3.2	Identifikasi Data.....	35
3.2.1	Profil Instansi.....	35
3.2.2	Deskripsi Instansi.....	36
3.2.3	Data Produk.....	38
3.2.4	Data Visual.....	40
3.2.5	Studi Komparasi.....	42
3.3	Analisis Data.....	48
3.3.1	Analisis SWOT.....	48
3.3.2	USP ( <i>Unique Selling Proposition</i> ).....	51
3.3.3	Positioning.....	52
3.4	Target Audiens.....	52

3.5	Kerangka Perancangan .....	54
3.6	Jadwal Penelitian .....	55
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....</b>		<b>56</b>
4.1	Ide Dasar Perancangan .....	56
4.2	Konsep Perancangan .....	57
a.	Geografis .....	58
b.	Demografis .....	58
c.	Psikografis .....	58
4.2.1	Pra produksi .....	59
4.2.2	Produksi .....	81
4.2.3	Pasca Produksi .....	93
4.3	Media Pendukung.....	96
4.3.1	Pemilihan Strategi <i>ATL, BTL, TTL</i> .....	96
4.3.2	Strategi Media.....	97
4.3.3	Biaya Produksi.....	98
<b>BAB V VISUALISASI KARYA .....</b>		<b>99</b>
5.1	Media Utama.....	99
5.1	Media Pendukung.....	100
5.1.1	Desain Banner .....	100
5.1.2	Desain Poster .....	101
5.1.3	Desain Cangkir Enamel .....	101
5.1.4	Desain Kipas .....	102
5.1.5	Desain Pouch Benih Semangka .....	103
5.1.6	Desain Standee Maskot.....	103
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>105</b>
6.1	Kesimpulan.....	105
6.1	Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>110</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 12 Prinsip Animasi.....	18
Tabel 3. 1 Analisis SWOT ( <i>Stregths</i> ) .....	48
Tabel 3. 2 Analisis SWOT ( <i>Weakness</i> ).....	49
Tabel 3. 3 Analisis SWOT ( <i>Opportunities</i> ) .....	50
Tabel 3. 4 Analisis SWOT ( <i>Threats</i> ) .....	51
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian .....	55
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> .....	67
Tabel 4. 2 Strategi Media.....	97
Tabel 4. 3 Biaya Produksi .....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Potongan Klip Iklan Animasi 3D Bank Indonesia.....	10
Gambar 2. 2 Potongan Klip Iklan Animasi 3D Bank Indonesia.....	11
Gambar 2. 3 Desain karakter animasi pixar.....	12
Gambar 2. 4 Poster Movie Animasi Boboiboy the Movie.....	13
Gambar 2. 5 Tarian Gopal .....	13
Gambar 2. 6 Penataan Sudut Kamera .....	25
Gambar 2. 7 Komposisi dengan Garis Kisi.....	26
Gambar 3. 1 Logo Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi.....	35
Gambar 3. 2 Halaman Beranda Website OVP Akademi Desa .....	40
Gambar 3. 3 Halaman Video Website OVP Akademi Desa.....	41
Gambar 3. 4 Halaman Beranda dan Video Aplikasi OVP Akademi Desa ..	41
Gambar 3. 5 Halaman beranda website Sibermata Desa 2.0 .....	42
Gambar 3. 6 Halaman beranda aplikasi Desa Apps UGM .....	44
Gambar 3. 7 Profil akun media sosial Instagram Desa Apps UGM .....	45
Gambar 3. 8 Halaman beranda aplikasi IniDesaku.....	46
Gambar 3. 9 Animasi iklan 2D aplikasi Inidesaku .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Wawancara dengan Narasumber .....	110
Lampiran 1. 2 Wawancara Tak Terstruktur dengan Warga Desa Adiluhur .....	110
Lampiran 1. 3 Kuisisioner mengenai OVP.....	113
Lampiran 1. 4 Laporan Cek Plagiarisme Turnitin .....	114