

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI TATA KRAMA
UNTUK ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-I)



Diajukan oleh:

MUHAMMAD SUGMADANI

17052010018

Dosen Pembimbing 1:

Widyasari, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing 2:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M. Ds.

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021**

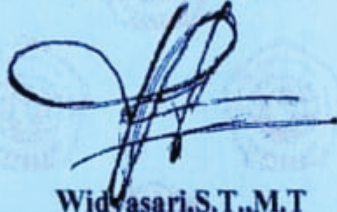
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI TATA KRAMA UNTUK
ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN

Disusun Oleh:

MUHAMMAD SUGMADANI
17052010018

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 3 Juni 2021

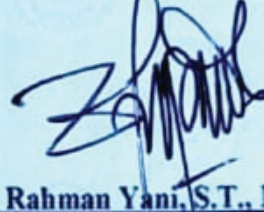
Pembimbing I



Widhasari, S.T., M.T

NPT. 18219890920075

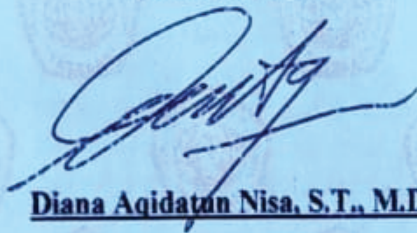
Penguji I



Aditva Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

NPT. 381091003031

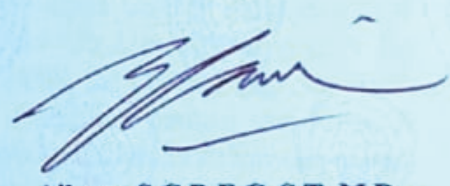
Pembimbing II



Diana Aqidatan Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Penguji II



Aileena S.C.R.E.C., S.T., M.Ds.

NPT. 18219870119076

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 199003 2001

ABSTRAK

Perilaku remaja saat ini sudah menyimpang jauh dari tatakrama yang ada di Indonesia. Kebanyakan remaja sudah melupakan budaya tata krama asli daerah mereka. Kondisi ini disebabkan para remaja sejak dini tidak paham dengan tata krama yang baik, bahkan sebagian anak-anak saat ini sudah tidak menerapkan tata krama yang baik, contohnya mereka mengikuti budaya-budaya dari luar negeri yang tidak ada nilai tata kramanya, kurang sopan terhadap orang lain, tidak peduli orang lain dan lingkungan sekitarnya bahkan sampai mengganggu orang lain yang berada di dekatnya, hal-hal seperti ini yang di temukan oleh penulis saat melakukan pengamatan langsung di sekitar rumahnya. Ada cara mudah mengajarkan tata krama dan sopan santun tersrbut kepada anak yaitu dengan cara memberikan suatu tontonan yang menarik serta mengedukasi yaitu animasi edukasi tentang tatakrama dan sopan santun.

Perancangan ini pengumpulan datanya melalui data primer dan data skunder. Data primer ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif ini menggunakan hasil observasi, wawancara dilakukan kepada ibu-ibu yang memiliki anak usia 4-6 tahun untuk mengetahui bagaimana berkembangnya kemampuan anak dalam menerima suatu tata krama di lingkungan rumah, wawancara dengan guru TK untuk mengetahui bagaimana cara guru mengajarkan tata krama yang baik, dan wawancara kepada animator untuk mengetahui bagaimana cara membuat animasi yang baik serta menarik bagi anak-anak.

Pada pengumpulan data ini diperoleh dari hasil data wawancara, dan observasi yang merupakan bagian dari metode kualitatif yaitu metode fishbone dan analisa 5W+1H. Proses pengumpulan data ini dapat ditarik menghasilkan keyword yaitu *keyword* adalah “*Attractive Memorable Manners*” yang memiliki arti tata krama berkesan yang menarik.

Dengan perancangan animasi edukasi tata krama Doni Si Anak Sopan & Santun ini diharapkan anak-anak mulai menerapkan tata krama dasar ucapan dan tindakan seperti mengucapkan maaf ketika berbuat salah, meminta tolong saat butuh bantuan, berterima kasih ketika sudah dibantu, mengucapkan permisi saat lewat di depan orang, mengucapkan salam dan salim kepada orang tua ketika keluar dan masuk rumah, serta menggunakan tangan kanan ketika memberi atau menerima sesuatu.

Kata Kunci: *Animasi, Tata Krama, Media Edukasi, Anak.*

ABSTRACT

The behavior of teenagers today has deviated far from the existing manners in Indonesia. Most teenagers have forgotten their native culture of etiquette. This condition is caused by teenagers from an early age not understanding good manners, even some children today do not apply good manners, for example they follow cultures from abroad that have no etiquette values, are not polite to people. others, do not care about other people and the surrounding environment even to the point of disturbing others who are nearby, things like this were found by the author when he made direct observations around his house. There is an easy way to teach these manners and manners to children, namely by providing an interesting and educational spectacle, namely educational animations about manners and manners.

This design collects data through primary and secondary data. This primary data uses qualitative methods. This qualitative method uses the results of observations, interviews were conducted with mothers who have children aged 4-6 years to find out how the development of children's ability to accept manners in the home environment, interviews with kindergarten teachers to find out how teachers teach good manners , and interviews with animators to find out how to make animations that are good and interesting for children.

In collecting this data, it was obtained from the results of interview data, and observations which were part of the qualitative method, namely the fishbone method and 5W + 1H analysis. This data collection process can be drawn to produce keywords, namely the keyword is "Attractive Memorable Manners" which has the meaning of interesting memorable etiquette.

By designing this educational animation of Doni the Polite & Polite Child, it is hoped that children will begin to apply basic manners of speech and action such as apologizing when they do something wrong, asking for help when they need help, thanking when they have been helped, saying sorry when passing in front of them. people, say greetings and salim to parents when leaving and entering the house, and using the right hand when giving or receiving something.

Keywords: Animation, Manners, Educational Media, Children

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dari naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur penjiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).



Surabaya, 1 Juni 2021

Muhammad Sugmadani

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Animasi Edukasi Tata Krama Untuk Anak-Anak Usia 4-6 Tahun” merupakan suatu informasi mengenai mengatur dan mengelola waktu dengan baik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Laporan perancangan ini dibuat dan diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Desain di Fakultas **Arsitektur dan Desain** di **UPN Veteran Jatim**. Selama penulisan laporan, saya banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang tua penulis yang selalu mendoakan dan mendukung secara lahir dan batin, serta dalam urusan finansial.
3. Kepada Widyasari, S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing utama yang banyak membantu, memberikan saran dan arahan, dan masukan dalam perancangan tugas akhir.
4. Kepada Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing kedua atas bimbingannya, memberikan arahan dan masukan dalam penulisan laporan.
5. Kepada Animator Rizky Adidharma selaku narasumber Animasi you tube Rizky Riplay yang telah memberikan informasi mengenai Animasi yang digemari dan cocok untuk anak-anak
6. Kepada Ibu Wahyuni dan Ibu Dwi Kartika selaku narasumber yang telah memberikan informasi mengenai Pengajaran tata krama untuk anak dirumah.
7. Kepada Ibu Sumartin S.Pd selaku Guru TK aisyiyah 41 di Surabaya sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai Pengajaran tata krama untuk anak-anak
8. Kepada Firnanda Pramitha Putri, Falah Sakti Pratama, Enggar Penggalih, Ali Rachmad Pratama Amien, Ahmad Shofwan Maulidy selaku orang terdekat yang selalu memberikan saran dan masukan dalam perancangan tugas akhir.
9. Kepada seluruh Dosen DKV Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang sudah mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Kepada teman angkatan 2017 DKV UPN yang selalu memberikan semangat dan saling support satu sama lain.

Saya menyadari bahwa laporan perancangan ini masih jauh dari sempurna karena adanya keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap, semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Surabaya, 1 Juni 2021



Muhammad Sugmadani

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
BAB II.....	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Tata Krama	7
2.1.2 Jenis-jenis Tata Krama Untuk Anak	7
2.2 Desain Komunikasi Visual	8
2.3 Warna	9
2.4 Tipografi	10
2.5 Usia <i>Golden Age</i>	12
2.6 Tinjauan Animasi.....	12
2.6.1 Prinsip Animasi.....	13
2.6.2 Jenis Animasi.....	19
2.6.3 Konsep Dasar Animasi	20
2.6.4 <i>Storyboard</i>	22
2.6.5 <i>Storyline</i>	22
2.6.6 <i>Layout animasi</i>	23
2.7 Study Eksisting.....	26
2.7.1 Komparator	26
BAB III.....	32
3.1 Definisi Operasional Judul.....	32
3.1.1 Definisi Animasi	32
3.1.2 Definisi Tata Krama	32

3.1.3 Definisi Anak Usia 4-6 Tahun	33
3.2 Target Perancangan.....	33
3.3 Teknik Pengumpulan Data	33
3.3.1 Data Primer	34
3.3.2 Data Sekunder	35
3.4 Teknik Sampling	35
3.4.1 Data Primer	35
3.4.2 Data Sekunder	36
3.5 Tahap Perancangan	37
3.6 Alur Berpikir	39
BAB IV	40
4.1 Analisis Hasil Wawancara.....	40
4.2 Analisis Hasil Obesifikasi	44
4.3 Analisis 5W + 1H	45
4.4 Analisis <i>Fishbone</i>	47
4.5 Analisis <i>Consumer Insight</i>	47
4.6 Sintesa Data	48
BAB V	49
5.1 <i>Keyword</i>	49
5.2 Definisi <i>Keyword</i>	49
5.2.1 <i>What to Say</i>	50
5.2.2 <i>How to Say</i>	51
5.2.3 Makna Denotasi	52
5.2.4 Makna Konotasi	52
5.3 Konsep Verbal.....	52
5.4 Konsep Visual.....	59
5.6 Studi Visual / Rough Desain.....	68
5.6.1 Alternatif katakter	68
5.6.2 Karakter Terpilih.....	71
BAB VI.....	72
6.1 Media Utama	72
6.1.2 Animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berbicara Dengan Sopan.....	72
6.1.2 Animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berprilaku Dengan Santun	76

6.2 Media Pendukung	79
6.2.1 Kaos	79
6.2.2 Gantungan Pengingat	80
6.2.3 Gantungan Kunci.....	80
6.2.3 Stiker	81
6.2.3 Botol Minum.....	81
BAB VII	82
7.1 Kesimpulan.....	82
7.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Warna cerah.....	10
Gambar 2.2 <i>Anatomy of a typeface</i>	11
Gambar 2.3 Tipografi Sans Serif.....	11
Gambar 2.4 <i>Timing</i>	13
Gambar 2.5 <i>Slow In dan slow Out</i>	14
Gambar 2.6 <i>Arch</i>	14
Gambar 2.7 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2.8 <i>Secondary action</i>	15
Gambar 2.9 <i>Squash and Strecth</i>	16
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.11 <i>Pose to pose</i>	17
Gambar 2.12 <i>Anticipation</i>	17
Gambar 2.13 <i>Staging</i>	18
Gambar 2.14 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.15 <i>Appeal</i>	19
Gambar 2.16 Tom and jerry	19
Gambar 2.17 Upin dan Ipin	20
Gambar 2.18 <i>Movie</i>	20
Gambar 2.19 objek.....	21
Gambar 2.20 <i>text</i>	21
Gambar 2.21 Storyboard.....	22
Gambar 2.22 <i>Storyline</i>	23
Gambar 2.23 <i>The Thoughtful Thumbnail</i>	24
Gambar 2.24 Tradisional.....	24
Gambar 2.25 <i>The Multiple Choice</i>	25
Gambar 2.26 <i>Long Shot & Establing Shot</i>	25
Gambar 2.27 Animasi Dora the Explorer.....	26
Gambar 2.28 <i>The Thoughtful Thumbnail</i> pada animasi Dora the Explorer	27
Gambar 2.29 Layout <i>Long Shot</i> pada animasi Dora the Explorer	28
Gambar 2.30 Animasi Dora the Explorer menggunakan warna Cerah.....	28

Gambar 2.31 Animasi Dora the Explorer menggunakan animasi 2 dimensi.....	29
Gambar 2.32 Prinsip animasi <i>staging</i> pada animasi Dora the Explorer.....	29
Gambar 2.33 Prinsip animasi <i>Antisipation</i> pada animasi Dora the Explorer.....	30
Gambar 2.34 Prinsip animasi <i>solid drawing</i> pada animasi Dora the Explorer.....	30
Gambar 3.1 Alur Berpikir.....	39
Gambar 4.1 Foto Dengan Narasumber Ibu Wahyuni.....	40
Gambar 4.2 Foto Narasumber Ibu Dwi Kartika	41
Gambar 4.3 Narasumber Sumartin S.Pd	42
Gambar 4.4 Foto Narasumber Rizky Adidharma.....	43
Gambar 4.5 Analisis Fishbone.....	47
Gambar 5.1 <i>Keyword</i>	49
Gambar 5.2 Gaya gambar Semi Chibi.....	60
Gambar 5.3 warna cerah.....	60
Gambar 5.4 Tipografi Sans Serif.....	61
Gambar 5.5 penggunaan layout pada <i>scene</i>	61
Gambar 5.6 Acuan Karakter Ibu	68
Gambar 5.7 Acuan Katakter Kakak.....	69
Gambar 5.8 Acuan Karakter Adik.....	69
Gambar 5.9 Alternatif Desain	70
Gambar 5.10 Hasil Kuisisioner style karakter animasi	71
Gambar 5.11 Desain Alternatif yang Terpilih.....	71
Gambar 6.1 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berbicara Dengan Sopan.....	72
Gambar 6.2 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berbicara Dengan Sopan.....	73
Gambar 6.3 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berbicara Dengan Sopan.....	73
Gambar 6.4 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berbicara Dengan Sopan.....	74
Gambar 6.5 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berbicara Dengan Sopan.....	74

Gambar 6.6 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berbicara Dengan Sopan.....	75
Gambar 6.7 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berbicara Dengan Sopan	75
Gambar 6.8 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berprilaku Dengan Santun.....	76
Gambar 6.9 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berprilaku Dengan Santun.....	76
Gambar 6.10 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berprilaku Dengan Santun.....	77
Gambar 6.11 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berprilaku Dengan Santun.....	77
Gambar 6.12 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berprilaku Dengan Santun.....	78
Gambar 6.13 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berprilaku Dengan Santun.....	78
Gambar 6.14 Screen Shot animasi Doni Si Anak Sopan Santun : Berprilaku Dengan Santun.....	79
Gambar 6.13 Desain Kaos.....	79
Gambar 6.14 Gantungan Pengingat.....	80
Gambar 6.15 Gantungan Kunci.....	80
Gambar 6.17 Stiker.....	81
Gambar 6.18 Botol Minum.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Storyline Tata Krama Ucapan.....	53
Tabel 5.2 Storyline Tata Krama Prilaku.....	55
Tabel 5.3 Storyboard Tata Krama Ucapan.....	64
Tabel 5.4 Storyboard Tata Krama Prilaku.....	66