

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI KOSAKATA
BAHASA JAWA KRAMA UNTUK ANAK SD BERBASIS ANIMASI
MOTION GRAPHIC**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan oleh :

ALI RACHMAD PRATAMA AMIEN

17052010014

Dosen Pembimbing 1 :

ARYO BAYU WIBISONO, S.T., M.Med.Kom

Dosen Pembimbing 2 :

APHIEF TRI ARTANTO, S.T., M.Si

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2021

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI KOSAKATA BAHASA JAWA KRAMA UNTUK ANAK SD BERBASIS ANIMASI MOTION GRAPHIC

Disusun Oleh :

ALI RACHMAD PRATAMA AMIEN

17052010014

Telah dipertahankan didepan Tim Pengaji

Pada tanggal: 10 Juni 2021

Pembimbing I

Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom

NPT. 3 8312 10 0304 1

Pembimbing II

Aphiefti Artanto, S.T., M.Si

NPT. 171 198406 0903 3

Pengaji I

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

NPT. 182 198701 1907 6

Pengaji II

Widyasari, S.T., M.T

NPT. 182 198909 2007 5

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 1990033 2001

ABSTRAK

Dalam membantu anak-anak sekolah dasar, terutama anak kelas 5 di kegiatan belajar pada waktu sekolah memerlukan suatu wadah untuk membantu siswa-siswi dalam memahami suatu materi pembelajaran seperti media pembelajaran, yaitu animasi pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu hal yang dapat menyampaikan suatu pesan berdasarkan sumber yang terencana sehingga menghasilkan suatu lingkungan belajar kondusif.

Perancangan ini menggunakan metode penelitian yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif didapatkan dari wawancara mendalam dengan beberapa narasumber terkait, observasi serta FGD (*Focus Group Discussions*). Hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian dilanjutkan kedalam proses analisis.

Proses Analisa data yang digunakan adalah dengan menggunakan Analisa Tema Kultural yang dipakai untuk mencari suatu benang merah yang akan menghubungkan data – data yang sudah didapatkan sebelumnya. Dari analisa tersebut memunculkan satu “Keyword” yakni “Basa sing nyenengake” yang berarti yang berarti bahasa yang menyenangkan dengan dikemas secara menarik agar mudah untuk dipahami oleh anak sekolah dasar.

Dengan adanya keyword tersebut maka akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan konsep desain dari Video Animasi Pembelajaran tentang kosakata bahasa Jawa krama. Dengan memberikan suatu pembelajaran kepada target audiens dengan cara kreatif serta mudah dipahami oleh audiens serta menyenangkan. Dengan begitu diharapkan anak-anak dapat menambah minat belajar dalam memahami pembelajaran bahasa Jawa.

Kata Kunci : *animasi, media pembelajaran, bahasa jawa, sekolah dasar*

ABSTRACT

In helping elementary school children, especially grade 5 children in learning activities at school, requires a forum to help students understand a lesson such as learning media, namely learning animation. Learning media itself is something that can convey a message based on a planned source so as to produce a conducive learning environment.

This design uses a research method, namely qualitative methods. The qualitative method is obtained from in-depth interviews with several related sources, observation and FGD (Focus Group Discussions). The results of data collection are then continued into the analysis process.

The data analysis process used is to use Cultural Themes Analysis which is used to find a common thread that will connect the data that has been previously obtained. From this analysis raises a "Keyword", namely "Basa sing nyenengake" which means fun language with an attractive packaging so that it is easy for elementary school children to understand.

With these keywords, it will be used as a reference in making the design concept of the Learning Animation Video on Javanese krama vocabulary. By providing learning to the target audience in a creative way that is easily understood by the audience and fun. That way it is hoped that children can increase their interest in learning in understanding Javanese learning.

Keywords : *animation, learning media, Javanese language, elementary school*

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 disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

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

Surabaya, 3 Juni 2021



Ali Rachmad Pratama Amien

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk Anak SD Berbasis Animasi Motion Graphic ini dapat terselesaikan dengan baik. Video Animasi ini merupakan media pembelajaran untuk membantu anak-anak sekolah dasar dalam memahami pembelajaran Bahasa Jawa. Diharapkan dengan adanya video animasi ini, masyarakat terutama bagi anak-anak dapat lebih tertarik dan rajin dalam belajar Bahasa Jawa.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW .
2. Kepada kedua Orang Tua saya yang selalu mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Bapak Aryo Bayu Wibisono,S.T.,M.Med.Kom. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Bapak Aphieh Tri Artanto, S.T, Sn sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada Bapak Muhammad Aksun selaku guru di SDN Lidah Kulon 1 Surabaya yang merupakan narasumber yang banyak membantu dalam perancangan saya.
6. Kepada Bapak Rizky Riplay selaku Animator Indonesia yang merupakan narasumber yang telah membantu dalam perancangan saya.
7. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah saya.
8. Kepada teman-teman DEKAVIR angkatan 2017 DKV UPN yang selalu memberikan semangat dan saling *support* satu sama lain.

Akhir kata saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerajan laporan hingga terciptanya perancangan saya ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan saya ini setidaknya diharapkan dapat membantu anak-anak sekolah dasar dalam mempelajari pembelajaran Bahasa Jawa

Surabaya, 3 Juni 2021

Ali Rachmad Pratama Amien

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL.....	X
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
STUDI LITERATUR DAN EKSISTING	5
2.1 Tinjauan tentang bahasa Jawa di Indonesia	5
2.1.1 Sejarah bahasa di Indonesia	5
2.1.2 Pengertian bahasa Jawa.....	5
2.2 Tinjauan tentang media pembelajaran	6
2.2.1 Pengertian media pembelajaran	6
2.2.2 Fungsi media	7
2.2.3 Manfaat media.....	7
2.2.4 Jenis media pembelajaran	7
2.3 Tinjauan tentang animasi	8
2.3.1 Pengertian Animasi.....	8
2.3.2 Jenis-jenis animasi	8
2.3.3 Prinsip-prinsip animasi	11
2.3.4 Proses pembuatan animasi	12
2.4 Tinjauan Desain Komunikasi Visual	13
2.4.1 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	14
2.4.2 Elemen-elemen dalam desain.....	14
2.4.3 Prinsip Desain	19
2.4.4 Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	21
2.5 Studi Eksisting	22
2.6 Studi Komparator.....	24
METODOLOGI DESAIN	29
3.1 Definisi Operasional Judul.....	29
3.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	29
3.1.2 Definisi Bahasa Jawa	29
3.1.3 Definisi Animasi	30
3.2 Target Perancangan.....	30

3.3	Teknik pengumpulan data.....	30
3.3.1	Data Primer	31
3.3.2	Data sekunder.....	31
3.4	Teknik Sampling.....	32
3.4.1	Populasi.....	33
3.4.2	Sample.....	33
3.5	Tahapan Perancangan	33
3.6	Alur berfikir	36
	ANALISA DATA	37
4.1	Analisa Data.....	37
4.2	Analisa Wawancara.....	37
4.3	Analisa Observasi	40
4.4	Analisa Tema Cultural	41
4.5	Sintesa Data	44
	KONSEP DESAIN	45
5.1	Perumusan Konsep.....	45
5.2	Definisi Keyword.....	45
5.2.1	What to Say.....	46
5.2.2	How to Say.....	46
5.2.3	Makna Denotasi	46
5.2.4	Makna Konotasi	46
5.3	Konsep Verbal	47
5.3.1	Judul Video	47
5.3.2	Sinopsis Video	47
5.3.3	Gaya Bahasa.....	48
5.4	Konsep Visual	48
5.4.1	Ilustrasi.....	48
5.4.2	Warna.....	49
5.4.3	Layout	50
5.4.4	Tipografi	50
5.5	Konsep Media	51
5.5.1	Media Utama.....	51
5.5.2	Media Pendukung	52
5.6	Studi Visual/Rough Desain.....	53
5.6.1	Alternatif Style Visual	53
5.6.2	Desain Karakter.....	55
5.6.3	Desain Latar Belakang	56
5.6.4	Storyboard.....	56

IMPLEMENTASI DESAIN	59
6.1 Media Utama.....	59
6.1.1 Judul Animasi	59
6.1.2 Animasi Pembelajaran	60
6.2 Media Pendukung	61
6.2.1 Poster.....	61
6.2.2 Stiker.....	61
6.2.3 Gantungan Kunci	62
6.2.4 Penggaris.....	62
6.2.5 Penghapus Pensil.....	63
6.2.6 Buku Tulis.....	63
6.3 Tarif Desainer	64
6.3.1 Biaya Produksi Video Animasi.....	65
KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
7.1 Kesimpulan	66
7.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
TENTANG PENULIS	70
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Motion Graphic	9
Gambar 2.2 Warna Pastel.....	19
Gambar 2.3 Buku Tantri Basa.....	22
Gambar 2.4 Animasi Komparator Ruang Belajar	24
Gambar 2.5 Animasi Komparator Restu Putri	25
Gambar 2.6 Animasi Komparator Ojun	27
Gambar 3.1 Tahapan Perancangan.....	34
Gambar 3.2 Alur Berfikir	36
Gambar 4.1 Wawancara Bapak Muhammad Aksun S.Pd.....	38
Gambar 4.2 Wawancara Bapak Rizky Adidharma.....	39
Gambar 4.3 Zoom meeting dengan anak-anak dan guru.....	40
Gambar 5.1 Bagan Keyword.....	45
Gambar 5.2 Style Design Sebagai Acuan.....	48
Gambar 5.3 Style Design Sebagai Acuan.....	49
Gambar 5.4 Warna Desain Sebagai Acuan	49
Gambar 5.5 Warna Desain Sebagai Acuan	50
Gambar 5.6 Font Stanberry Reguler.....	50
Gambar 5.7 Font deformasi dari huruf Aksara Jawa.....	51
Gambar 5.8 Kesenian ludruk sebagai refrensi.....	53
Gambar 5.9 Tokoh wayang punakawan sebagai refrensi	54
Gambar 5.10 Sketsa alternatif desain karakter	54
Gambar 5.11 Alternatif desain karakter	55
Gambar 5.12 Desain karakter	55
Gambar 5.13 Desain Background.....	56
Gambar 6.1 Video animasi	59
Gambar 6.2 Judul animasi	59
Gambar 6.3 Cuplikan video animasi pembelajaran.....	60
Gambar 6.4 Poster animasi.....	61
Gambar 6.5 Sticker Animasi	61
Gambar 6.6 Gantungan Kunci.....	62
Gambar 6.7 Penggaris	62
Gambar 6.8 Penghapus Pensil	63
Gambar 6.9 Buku Tulis	63
Gambar 6.10 Flashdisk.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa Buku Tantri Basa	22
Tabel 2.2 Analisa Video Ruang Belajar.....	24
Tabel 2.3 Analisa Video Rsetu Putri	26
Tabel 2.4 Analisa Video Ojun.....	27
Tabel 4.1 Analisa tema kultural	42
Tabel 5.1 Storyboard animasi.....	57
Tabel 6.1 Biaya Produksi	65