

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI MENGENAI PENDIDIKAN BENCANA ALAM UNTUK USIA 10-12 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)



Oleh :

Bunga Cadika Mayang Andrasya

20052010122

Pembimbing 1:

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

Pembimbing 2:

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NEGERI "VETERAN" JAWA TIMUR

2023

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI MENGENAI PENDIDIKAN
BENCANA ALAM UNTUK USIA 10-12 TAHUN

Disusun oleh:
BUNGA CADIKA MAYANG ANDRASYA
20052010122

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal : 15 Mei 2024

Pembimbing I


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II


Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018

Penguji I


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT, 20219930419173

Penguji II


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 19810929 202121 1002

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI MENGENAI PENDIDIKAN
BENCANA ALAM UNTUK USIA 10-12 TAHUN

Disusun oleh:
BUNGA CADIKA MAYANG ANDRASYA
20052010122

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal : 15 Mei 2024

Pembimbing I



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II


Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK.198405122021212004

ABSTRAK

Indonesia terletak diantara 2 benua yaitu Asia dan Australia juga 2 buah samudera yakni Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Selain geografis, Indonesia terletak secara astronomis di 6° LU (Lintang Utara) - 11° LS (Lintang Selatan) dan 95° BT (Bujur Timur) - 141° BT (Bujur Timur). Berdasarkan letak astronomis tersebut Indonesia berada pada 3 lempengan utama dunia yaitu Lempengan Eurasia, Lempengan Indoaustralia dan Lempengan Pasifik posisi letak Indonesia ini dikenal dengan wilayah *Ring of Fire* (Cincin Api Pasifik) terbentang sejauh 40.000 Km. Zona yang dilewati oleh *Ring Of Fire* dikenal sangat rawan dengan bencana alam, sehingga membutuhkan pembelajaran atau pendidikan tentang bencana alam sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi 2 dimensi yang berfokus pada pendidikan mengenai bencana alam khususnya untuk anak Sekolah Dasar (SD) dengan rentang usia 10-12 tahun. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain, animasi ini dikembangkan untuk memberikan informasi yang mudah dipahami dan menarik perhatian anak-anak. Metode perancangan melibatkan studi literatur tentang jenis-jenis bencana alam, karakteristik belajar anak-anak SD, dan prinsip-prinsip animasi. Setelah itu, diawali dengan proses storyboard yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak-anak mengenai bencana alam. Hasil dari penelitian ini berupa animasi 2 dimensi yang dirancang secara kreatif dan informatif, menyajikan materi tentang bencana alam seperti jenis-jenisnya, dan cara berlindung. Animasi ini diharapkan dapat Meningkatkan pemahaman anak-anak SD terhadap bahaya bencana alam, serta memberikan pengetahuan dasar mengenai tindakan yang dapat diambil untuk mengurangi risiko dan kerusakan akibat bencana alam.

Kata Kunci : Bencana Alam, Sekolah Dasar, Animasi 2D

ABSTRACT

Indonesia is located between two continents, Asia and Australia, and two oceans, the Indian Ocean and the Pacific Ocean. In addition to geography, Indonesia is astronomically located at 6°N (North latitude) - 11°S (South latitude) and 95°BT (East longitude) - 141°BT (East longitude). Based on this astronomical location, Indonesia is located on 3 main slabs of the world, namely the Eurasian Slab, the Indoaustralian Slab and the Pacific Slab. Indonesia's position is known as the Ring of Fire region (Pacific Ring of Fire) stretching for 40,000 Km. The zone passed by the Ring of Fire is known to be very prone to natural disasters, so it requires learning or education about natural disasters from an early age. This research aims to design a 2-dimensional animation that focuses on education about natural disasters, especially for elementary school children aged 10-12 years old. By utilizing design principles, this animation is developed to provide information that is easy to understand and attracts children's attention. The design method involves a literature study on the types of natural disasters, learning characteristics of elementary school children, and animation principles. After that, it begins with a storyboard process that suits the needs of children's education about natural disasters. The result of this research is a 2-dimensional animation designed creatively and informatively, presenting material about natural disasters such as the types, and how to take shelter. This animation is expected to increase elementary school children's understanding of the dangers of natural disasters, as well as provide basic knowledge about actions that can be taken to reduce the risk and damage caused by natural disasters.

Keywords : natural disaster, elementary school, 2D animation

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Mengenai Pendidikan Bencana Alam untuk Usia 10-12 Tahun” dengan baik. Diharapkan dengan menonton animasi 2 Dimensi yang dirancang ini, penoton lebih tertarik dan dapat dengan mudah untuk memahami materi yang akan disampaikan.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir, penulis tak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu dari awal hingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT
2. Nabi Muhammad SAW
3. Kepada kedua Orang Tua saya yang telah memberikan do’a serta dukungan secara lahir batin dan juga secara finansial.
4. Kepada diri sendiri yang telah berjuang sampai akhir dalam pembuatan laporan dan juga perancangan tugas akhir ini dengan baik.
5. Kepada kedua kakak perempuan saya yang telah memberikan dukungan secara mental dan juga materi.
6. Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing pertama yang telah sangat banyak memberikan dan membantu serta memberikan dukungan dalam proses menyelesaikan laporan dan perancangan tugas akhir ini.
7. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan saran dan juga masukan dalam penulisan lapora dan juga jurnal.
8. Bapak Suryawan Hariadi, S.Pd dan Ibu Adinda Dwi Saputri selaku Guru SD Hangtuhah 10 Juanda yang telah membantu saya dalam menyebarkan kuesioner serta menjadi narasumber seputar pendidikan bencana alam pada anak usia 10-12 tahun.
9. Danny Sanjaya Arfensia, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Selaku psikolog anak yang telah bersedia menjadi narasumber seputar sikologis anak dalam belajar menggunakan animasi.
10. Bimatriwibowo dan Nalaadraw selaku ahli animasi 2D yang telah bersedia menjadi narasumber seputar perancangan animasi 2D.

11. Seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak membantu dan mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan ini.
12. Kepada Irvan yang telah membantu dalam proses perancangan ini yaitu meminjamkan alat kerja serta dukungan dalam kelancaran menyelesaikan animasi 2D ini.
13. Kepada Adel, Laras, Farah, Chacha, Abida, Aca, Salsa, Oka serta teman teman Angkatan Tugas Akhir 2024 DKV UPN yang selalu memberikan semangat, informasi, dan mendengarkan keluh kesah selama proses perancangan ini berlangsung.
14. Kepada anak bulu penulis Molly, Unyil, Jiro yang telah menjadi inspirasi karakter saya dan juga sebagai penyemangat selama proses perancangan ini berlangsung.

Dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini telah diselesaikan dengan segala usaha semaksimal mungkin. Penulis memohon maaf jika terdapat kesalahan kata dalam pembuatan laporan ini baik sengaja maupun tidak disengaja, penulis berharap semoga dengan adanya laporan ini dapat bermanfaat oleh orang lain.

Surabaya, 29 Mei 2024

Bunga Cadika Mayang Andrasya

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Mengenai Pendidikan Bencana Alam Untuk Usia 10-12 Tahun” adalah hasil karya asli saya. Tugas Akhir tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi, kecuali yang tertulis pada kutipan laporan ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir initerdapat unsur-unsur plagiarisme, maka saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar yang sa+ya peroleh (Sarjana) dibatalkan dan menerikma sanksi yang sesuai dengan ketentuan berlaku (UU No.22 Tahun 2002, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 28 Mei 2024



Bunga Cadika Mayang Andrasya

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
BAB 2	7
TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Definisi Oprasional Judul.....	7
2.1.1 Edukasi.....	7
2.1.2 Animasi	7
2.1.3 Bencana Alam.....	7
2.1.4 Pendidikan bencana alam pada anak SD	7
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Bencana alam	8
2.2.2 DKV	11
2.2.3 Warna.....	13
2.2.4 Tipografi	16
2.2.5 Animasi.....	18
2.2.6 Jenis Jenis Animasi	18
2.2.7 Prinsip Dasar Animasi	20
2.3 Studi Eksisting.....	23
2.3.1 Studi Kompetitor.....	23
2.3.2 Studi Komparator.....	25

BAB 3	28
METODOLOGI DESAIN	28
3.1 Metode Perancangan	28
3.1.1 Menentukan Permasalahan	28
3.1.2 Hipotesa Sementara	28
3.1.3 Perumusan Masalah	28
3.1.4 Studi Literatur	29
3.1.5 Pengumpulan Data	29
3.1.6 Menentukan Alur	29
3.1.7 Alternatif Desain	29
3.1.8 Hasil Akhir	29
3.2 Objek Perancangan	29
3.3 Teknik Pengumpumpulan Data	29
3.3.1 Data Primer	30
3.3.2 Data Sekunder	33
3.3.3 Teknik Sampling	34
3.4 Teknik Analisis Data	35
3.4.1 Analisis Data Wawancara	35
3.4.2 Analisis data Kuesioner	38
3.4.3 Analisis Consumer Insight	45
3.4.4 Analisis Consumer Journey	45
3.4.5 Sintesis Data	46
3.4.6 Unique Selling Proportitions	47
BAB 4	48
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	48
4.1 Perumusan Desain	48
4.1.1 Makna Denotatif	49
4.1.2 Makna Konotatif	49
4.2 Konsep Verbal	50
4.2.1 Judul Animasi	50
4.2.2 Sinopsis	50
4.2.3 Gaya Bahasa	50
4.3 Konsep Visual	66
4.3.1 Konsep Audio	66
4.3.2 Gaya Gambar	66

4.3.3	Warna.....	67
4.3.4	Tipografi	67
4.4	konsep media.....	68
4.4.1	Media Utama.....	68
4.4.2	Media Pendukung	68
BAB 5	80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	80
Daftar Pustaka	81
Lampiran	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka perancangan	6
Gambar 2. 1 Ilustrasi Gempa Bumi	8
Gambar 2.2 Ilustrasi Tsunami.	9
Gambar 2.3 Ilustrasi Gunung Meletus.....	10
Gambar 2.5 Ilustrasi Angin Topan	11
Gambar 2.7 Diagram DKV dan Kaitannya	12
Gambar 2.8 Warna Primer.....	13
Gambar 2.9 Warna Sekunder	14
Gambar 2.10 Warna Tersier	14
Gambar 2.11 Warna Netral.....	15
Gambar 2.12 Pembagian Warna Teori Brewster.....	15
Gambar 2.13 Contoh Animasi.....	18
Gambar 2.14 Prinsip Dasar Animasi	20
Gambar 2.15 video animasi ” Tanggap, Tangkas, Tangguh Menghadapi Bencana Gempa Bumi”	24
Gambar 3.1 Observasi dengan anak-anak Sekolah Dasar	30
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Ibu Guru Adinda Dwi Saputri	31
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara Psikolog anak.....	32
Gambar 3.4 Dokumentasi Wawancara Animator Bimatriwibowo.....	32
Gambar 3.5 Dokumentasi Wawancara Animator Bimatriwibowo.....	33
Gambar 3.6 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 1)	38
Gambar 3.7 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 2)	39
Gambar 3.8 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 3)	39
Gambar 3.9 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 4)	40
Gambar 3.10 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 5)	40
Gambar 3.11 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 6)	41
Gambar 3.12 Diagram Batang Kuesioner (Pertanyaan 7)	41
Gambar 3.13 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 8)	42
Gambar 3.14 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 9)	42
Gambar 3.15 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 10)	43
Gambar 3.16 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 11)	43
Gambar 3.17 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 12)	44
Gambar 3.18 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 13)	44
Gambar 3.19 Diagram Lingkaran Kuesioner (Pertanyaan 14)	45
Gambar 4.1 Gaya Gambar.....	66
Gambar 4.2 <i>Color palette</i>	67
Gambar 4.3 Hey Comic.....	67
Gambar 4.4 Milk Kids.....	68
Gambar 4.5 Muhammad Radja Nasution (sumber : https://www.dailysia.com/biodata-profil-fakta-unik-dan-foto-radja-nasution-artis-cilik-pemeran-roni-di-sinetron-cinta-suci/)	70
Gambar 4.6 Kucing putih Anggora (sumber : data pribadi)	70

Gambar 4.7 Sketsa kasar Bara (sumber : data pribadi)	71
Gambar 4.8 Sketsa kasar ranu (sumber : data pribadi)	72
Gambar 4.9 Komprehensif desain Bara.....	72
Gambar 4.10 Komprehensif desain Ranu (sumber : data pribadi)	73
Gambar 4.11 Komprehensif desain Judul.....	73
Gambar 4.12 Hasil Kuesioner Bara.....	74
Gambar 4.13 Hasil Kuesioner Ranu	74
Gambar 4.14 Hasil Validasi Judul.....	75
Gambar 4.15 Validasi karakter bersama kak Bimatribowowo.....	75
Gambar 4.16 Cuplikan Media Utama.....	76
Gambar 4.17 Media Pendukung Tas (sumber : data pribadi)	77
Gambar 4.18 Media Pendukung Pouch	77
Gambar 4.19 Media Pendukung Sticker Set.....	78
Gambar 4.20 Media Pendukung Notebook (sumber : data pribadi)	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Media Kompetitor	24
Tabel 2.2 Analisis Media Komparator	26
Tabel 3.1 Analisis Consumer Journey.....	46
Tabel 4.1 Anggaran Proyek.....	79