

**PERANCANGAN ANIMASI
KESELAMATAN DALAM RUMAH TANGGA
DI INDONESIA**



KARYA DESAIN

Oleh:

Felix Dharmastya Wirastria

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN ANIMASI
KESELAMATAN DALAM RUMAH TANGGA
DI INDONESIA**



KARYA DESAIN

Oleh:

Felix Dharmastya Wirastria

NIM. 0911865024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2016**



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felix Dharmastya Wirastria
NIM : 091 1865 024
TTL : Balikpapan, 25 Maret 1989
Alamat : Jl. Nangka Timur I No. 19, Lamper Kidul, Semarang

Menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul “PERANCANGAN ANIMASI KESELAMATAN DALAM RUMAH TANGGA DI INDONESIA” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dan untuk itu, jika terjadi keraguan di dalam Karya Tugas Akhir ini, saya akan mampu untuk mempertanggungjawabkannya.

Yogyakarta, 15 Juli 2016

Felix Dharmastya Wirastria

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tuaku yang telah mendidik dan memberikan kepercayaan serta dukungan dengan penuh kasih sayang.

MOTTO



“Dengan Kemauan semuanya dapat Tercapai”

KATA PENGANTAR

Syukur sebesar-besarnya penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah memberikan kesempatan, kesehatan, dan kekuatan sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dari jenjang perkuliahan Strata I Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan sebagian besar waktunya untuk memberikan dorongan, petunjuk, saran dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan perancangan karya desain ini.
6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., MA., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan sebagian besar waktunya untuk memberikan dorongan, petunjuk, saran dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan perancangan karya desain ini.
7. Bapak Drs. Arief Agung M.Sn., selaku Penguji Ahli yang telah menguji kelayakan dari penulisan ini.
8. Bapak Indiria Maharsi M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah mendampingi penulis dan memberikan petunjuk selama menempuh pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual.

9. Seluruh Staf Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bekal pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan di Prodi DKV ISI Yogyakarta.
10. Papa dan Mama yang mengingatkan dan memberikan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini dan memberikan bantuan baik secara moril maupun materiil.
11. Floriana Tiagita yang telah mengingatkan dan memberikan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih.

Pada akhirnya penulis berharap kepada Tuhan Yang Maha Esa agar semoga semua pengorbanan, bantuan dan segala sesuatunya yang telah diberikan dan penulis dapatkan akan selalu mendapat limpahan berkat dari Tuhan Yang Maha Esa.

Yogyakarta, Juni 2016

Penulis

PERANCANGAN ANIMASI
KESELAMATAN DALAM RUMAH TANGGA DI INDONESIA

ABSTRAK

Perancangan Animasi Keselamatan dalam Rumah Tangga di Indonesia ini dilakukan untuk menanggulangi isu tentang pendidikan keselamatan rumah tangga kepada keluarga di Indonesia. Kecelakaan rumah tangga sangat kerap terjadi dan terkesan diabaikan karena biasanya terjadi tanpa melibatkan banyak pihak tidak seperti kecelakaan di jalan atau tempat umum. Pendidikan untuk keselamatan dalam rumah tangga juga sangat jarang untuk diadakan di Indonesia, padahal dengan pengetahuan sederhana yang tepat kecelakaan rumah tangga dapat dengan mudah dihindari. PT. Berkah Kandri adalah perusahaan yang bergerak di bidang ternak dan ingin berkontribusi dalam memberikan program pendidikan masyarakat. Penulisan ini adalah tentang bagaimana merancang animasi 3D pendidikan masyarakat tentang keselamatan dalam rumah tangga untuk media sosial di Indonesia. Penulisan ini menggunakan metode pengumpulan data yang dilanjutkan dengan analisis yang menghasilkan konsep perancangan. Konsep perancangan ini terbagi dalam tiga tahap yaitu konsep komunikasi, konsep media, dan yang terakhir adalah konsep kreatif. Konsep tersebut akan diolah cerita dan desain secara visual dan dikembangkan menjadi model 3D dalam proses produksi. Model selanjutnya dianimasikan dan difinalisasi secara render yang kemudian dikomposisikan dengan suara dan efek agar menjadi animasi final. Hasilnya adalah 3 episode dari seri animasi keselamatan rumah tangga yang membahas tentang bahaya api, bahaya listrik dan bahaya racun. Dengan animasi ini masyarakat akan mengetahui bagaimana mencegah terjadinya kecelakaan rumah tangga dan tindakan cepat yang harus dilakukan ketika ada kecelakaan rumah tangga sehingga kuantitas dari kecelakaan rumah tangga yang terjadi akan menurun dan dampak kecelakaan rumah tangga dapat diminimalisasi.

INDONESIAN HOUSEHOLD SAFETY

ANIMATION DESIGN

ABSTRACT

Indonesian Household Safety Design is written to solve the lack of household safety campaign in Indonesia. Household accidents oftenly be ignored because those were happened without many victims unlike road accidents or accidents that happened in public places. Furthermore, household safety campaign is also very rare in Indonesia eventhough it can be easily prevented with just a little bit of knowledge and information. PT. Berkah Kandri is farmhouse company that want to contribute to people, especially in educational campaign. This paper is about the way to design 3D educational animation about household safety to family in Indonesia that will be uploaded to social media. The method that this paper use is data collection method that will be continued with analysis resulting in conceptual design. This conceptual design then break down into communication concept, media concept, and creative concept. Those concepts is processed into storyline and visual design that will be developed into 3D models in production process. 3D Models will be animated and finalized with rendering process and then this animation will be composed with visual effects and sounds to make final animation. These processes is resulted in 3 episodes of the Household Safety Animation Series that will tell about the danger of fire, electricity and poison. With these animation, people will have the knowledge on how to prevent household accidents and the quick actions that can be done if household accidents happen, thus the quantity of the accidents can be reduced and the effects of the household accidents can be minimalized.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. TUJUAN PERANCANGAN.....	4
D. MANFAAT PERANCANGAN.....	4
E. BATAS LINGKUP PERANCANGAN.....	5
F. DEFINISI OPERASIONAL.....	5
G. METODE PERANCANGAN.....	6
H. SKEMATIKA PERANCANGAN.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	8
A. TINJAUAN.....	8
1. Tinjauan tentang Keselamatan Rumah Tangga.....	8
2. Tinjauan tentang Animasi.....	15

3. Data Klien.....	25
B. TINJAUAN PUSTAKA.....	26
1. ILM dengan Media Animasi.....	26
2. ILM dengan Tema Keselamatan dalam Rumah Tangga.....	28
3. ILM dengan Media Animasi dengan Tema Keselamatan dalam Rumah Tangga.....	29
C. ANALISIS.....	30
1. Analisis Keselamatan dalam Rumah Tangga.....	30
2. Analisis Animasi 3D yang Diunggah ke Youtube.....	33
D. KESIMPULAN ANALISIS.....	36
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	37
A. Konsep Komunikasi.....	37
1. Tujuan Komunikasi.....	37
2. Strategi Komunikasi.....	38
B. Konsep Media.....	41
1. Tujuan Media.....	41
2. Strategi Media.....	42
C. Konsep Kreatif.....	43
1. Tujuan Kreatif.....	43
2. Strategi Kreatif.....	44
3. Desain Visual.....	47
4. Cerita.....	49
5. Media Pendukung.....	62
BAB IV PERANCANGAN.....	65
A. Karakter.....	65
1. Mongki.....	65
2. Beka.....	73

3. SuperBeka.....	80
B. Background Set.....	87
1. Outdoor.....	87
2. Indoor.....	89
3. Video Infografis.....	91
C. Properti.....	95
D. Storyboard Sketsa.....	104
1. Hati-Hati Terhadap Api.....	104
2. Listrik itu Unik.....	109
3. Cuci Tangan Baru Makan.....	113
E. Proses Animasi.....	117
1. Hati-Hati Terhadap Api.....	117
2. Listrik itu Unik.....	124
3. Cuci Tangan Baru Makan.....	130
F. Media Pendukung.....	137
1. Poster.....	137
2. Infografis.....	140
3. Kaos.....	141
BAB V KESIMPULAN.....	142
DAFTAR PUSTAKA.....	143
LAMPIRAN	

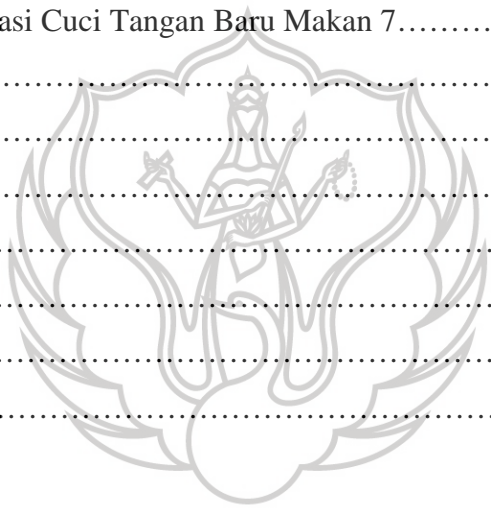
DAFTAR GAMBAR

1. Monyet Senyum.....	65
2. Monyet Kartun Vektor.....	66
3. Curious George.....	66
4. Alternatif Karakter Mongki.....	67
5. Konsep Karakter Mongki Terpilih.....	68
6. Proses Pengembangan Karakter Mongki.....	69
7. Blueprint Karakter Mongki.....	70
8. Model Karakter Mongki.....	71
9. Ekspresi Karakter Mongki.....	72
10. Sapi Frisian Holstein.....	73
11. Sapi Kartun.....	73
12. Alternatif Karakter Beka.....	74
13. Konsep Karakter Beka Terpilih.....	75
14. Proses Pengembangan Karakter Beka.....	76
15. Blueprint Karakter Beka.....	77
16. Model Karakter Beka.....	78
17. Ekspresi Karakter Beka.....	79
18. Petugas Safety Kartun.....	80
19. Helm Konstruksi Vektor.....	80
20. Zengranade Maskot Beruang Safety.....	81
21. Helm Konstruksi dan Sarung Tangan.....	81
22. Alternatif Karakter SuperBeka.....	82
23. Konsep Karakter SuperBeka Terpilih.....	83
24. Proses Pengembangan Karakter SuperBeka.....	84
25. Blueprint Karakter SuperBeka.....	85
26. Model Karakter SuperBeka.....	86

27. Background Jalan Kartun 3D.....	87
28. Background Jalan Kartun 3D.....	87
29. Denah Outdoor Rumah Mongki.....	88
30. Final Outdoor.....	88
31. Background Kamar Tidur Kartun 3D.....	89
32. Background Ruang Tengah Kartun 3D.....	89
33. Denah Indoor Rumah Mongki.....	90
34. Indoor Rumah Mongki.....	90
35. Sample of 3D Motion Infographic.....	91
36. Infographic ‘Inside Our World’.....	91
37. How to Survive a Bear Attack.....	92
38. Infographic: How to Survive a Grizzly Bear Attack.....	92
39. Sketsa Infografis 1 dan 2.....	93
40. Sketsa Infografis 3 dan 4.....	94
41. Final Infografis “Listrik itu Unik” Scene 06.....	95
42. Properti Kompor.....	95
43. Properti Tabung Gas.....	96
44. Properti TV.....	96
45. Properti Sofa.....	97
46. Properti Rumah Mongki.....	97
47. Properti Rumah A.....	98
48. Properti Rumah B.....	98
49. Properti Pagar dan Pohon.....	99
50. Properti Tempat Sampah.....	99
51. Properti Soket Listrik.....	100
52. Properti Rice Cooker.....	100
53. Properti Makanan Mongki.....	101
54. Properti Lap.....	101

55. Properti Obat Serangga.....	102
56. Properti Botol Susu.....	102
57. Properti Wajan dan Sudip.....	103
58. Properti Sakelar Listrik.....	103
59. Properti Lalat.....	103
60. Storyboard Hati-Hati Terhadap Api 1.....	104
61. Storyboard Hati-Hati Terhadap Api 2.....	105
62. Storyboard Hati-Hati Terhadap Api 3.....	106
63. Storyboard Hati-Hati Terhadap Api 4.....	107
64. Storyboard Hati-Hati Terhadap Api 5.....	108
65. Storyboard Listrik itu Unik 1.....	109
66. Storyboard Listrik itu Unik 2.....	110
67. Storyboard Listrik itu Unik 3.....	111
68. Storyboard Listrik itu Unik 4.....	112
69. Storyboard Cuci Tangan Baru Makan 1.....	113
70. Storyboard Cuci Tangan Baru Makan 2.....	114
71. Storyboard Cuci Tangan Baru Makan 3.....	115
72. Storyboard Cuci Tangan Baru Makan 4.....	116
73. Proses Animasi Hati-Hati Terhadap Api 1.....	117
74. Proses Animasi Hati-Hati Terhadap Api 2.....	118
75. Proses Animasi Hati-Hati Terhadap Api 3.....	119
76. Proses Animasi Hati-Hati Terhadap Api 4.....	120
77. Proses Animasi Hati-Hati Terhadap Api 5.....	121
78. Proses Animasi Hati-Hati Terhadap Api 6.....	122
79. Proses Animasi Hati-Hati Terhadap Api 7.....	123
80. Proses Animasi Listrik itu Unik 1.....	124
81. Proses Animasi Listrik itu Unik 2.....	125
82. Proses Animasi Listrik itu Unik 3.....	126

83. Proses Animasi Listrik itu Unik 4.....	127
84. Proses Animasi Listrik itu Unik 5.....	128
85. Proses Animasi Listrik itu Unik 6.....	129
86. Proses Animasi Cuci Tangan Baru Makan 1.....	130
87. Proses Animasi Cuci Tangan Baru Makan 2.....	131
88. Proses Animasi Cuci Tangan Baru Makan 3.....	132
89. Proses Animasi Cuci Tangan Baru Makan 4.....	133
90. Proses Animasi Cuci Tangan Baru Makan 5.....	134
91. Proses Animasi Cuci Tangan Baru Makan 6.....	135
92. Proses Animasi Cuci Tangan Baru Makan 7.....	136
93. Poster 1.....	137
94. Poster 2.....	138
95. Poster 3.....	139
96. Infografis 1.....	140
97. Infografis 2.....	140
98. Infografis 3.....	141
99. Desain Kaos.....	141



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut The Royal Society for the Prevention of Accidents, atau yang biasa disingkat RoSPA, setiap tahunnya di United Kingdom 6000 orang meninggal dan 2.7 juta orang terluka dalam kecelakaan di rumah, dan fakta ini terabaikan oleh publik dan media karena tidak signifikan dan tidak menjual padahal pencegahan untuk kecelakaan rumah tangga sangatlah mudah dan relatif murah (RoSPA, 2015). The Royal Society for the Prevention of Accidents sendiri adalah perusahaan non profit dari Inggris yang bertujuan untuk mencegah kecelakaan yang berakibat pada kematian atau cacat fisik. Kecelakaan rumah tangga biasanya disebabkan oleh hal yang sepele tetapi bisa berakibat fatal. Beberapa kecelakaan rumah tangga yang sering terjadi adalah jatuh dari tangga, kebakaran di dapur dan tersengat aliran listrik. Apabila pencegahan pada penyebab kecelakaan dilakukan maka kemungkinan terjadinya kecelakaan akan mengecil dan keadaan di rumah akan menjadi aman.

Kampanye pencegahan terhadap kecelakaan rumah tangga sudah dilakukan berulang kali di luar negeri. Pada website RoSPA tertera beberapa kampanye yang sedang dilakukan oleh badan itu, beberapa diantaranya adalah kampanye Driveway Safety dan Nappy Sacks. Kampanye Driveway Safety adalah kampanye keselamatan untuk garasi atau tempat parkir mobil di rumah. RoSPA mengkampanyekan keselamatan memarkir mobil karena banyak kecelakaan anak tertabrak ketika ketika parkir mobil mundur di Inggris. Kampanye ini dikemas dalam bentuk pamphlet dan video, pamfletnya berisi infografis mengenai bagaimana mencegah agar kecelakaan

ini terjadi, sementara videonya adalah testimoni dari keluarga korban yang kehilangan anaknya karena kecelakaan di halaman parkir rumahnya. Banyak kejadian bayi yang tercekik karena kantong plastik untuk membuang popok di Inggris membuat RoSPA mengkampanyekan Nappy Sacks Safety (keselamatan kantong popok). Tujuannya agar orangtua lebih memperhatikan ketika meletakkan kantong plastik atau benda lain yang dapat membuat tersedak atau sesak nafas pada bayi karena bayi cenderung memasukkan benda asing ke dalam mulutnya. Pesan ini disampaikan melalui poster dan pamphlet infografis dengan visual boneka beruang dengan kantong plastik menutupi mulut boneka itu (RoSPA, 2015).

Di Indonesia keselamatan dalam rumah tangga atau home safety belum banyak disampaikan kepada masyarakat umum sedangkan kampanye keselamatan rumah tangga seperti kampanye RoSPA yang dengan mudah dapat ditemukan di internet kurang sesuai dengan kondisi masyarakat Indonesia. Di Indonesia sendiri yang banyak diberikan adalah penyuluhan tentang keselamatan kerja atau keselamatan dalam berkendara, sebagai contoh adalah penyuluhan safety riding pada anak-anak TK dan SD di kecamatan Jambu Kabupaten Semarang oleh Kepolisian Sektor Jambu dan penyuluhan Pembina Keselamatan dan Kesehatan Kerja di kantor Dinas Tenaga Kerja Kota Cilegon. Masyarakat membutuhkan informasi tentang keselamatan rumah tangga tetapi di Indonesia tidak ada medianya, sedangkan kampanye keselamatan rumah tangga di luar negeri kontennya terkadang tidak sesuai dengan kondisi Indonesia.

PT. Berkah Kandri adalah perusahaan yang bergerak di bidang peternakan yang didirikan di desa Kandri, Gunungpati, Kabupaten Semarang pada Maret 2014. Dengan dukungan masyarakat sekitar, PT. Berkah Kandri tumbuh dan berkembang dengan pesat. PT. Berkah Kandri ingin memberikan program bantuan yang berguna untuk mendidik masyarakat sebagai bentuk

Corporate Social Responsibility. CSR yang berupa bantuan fisik baik bantuan dana maupun sarana umum menjadi sesuatu yang sudah sangat sering diberikan kepada masyarakat, dan biasanya yang menerima bantuan ini adalah kalangan menengah ke bawah saja. PT. Berkah Kandri ingin memberikan CSR yang berdampak lebih luas dan umurnya bertahan lebih panjang, maka program yang tepat adalah pendidikan atau penyuluhan. Tema yang dipilih untuk program ini adalah isu keselamatan dalam rumah tangga yang sering terabaikan.

Isu keselamatan rumah tangga yang belum mempunyai media yang tepat dirasa menjadi program pendidikan yang tepat bagi masyarakat Indonesia. Dan media yang dirasa tepat untuk program pendidikan ini adalah dengan animasi. Penayangan animasi dipilih karena animasi dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat dan berapa pun umurnya. Program ini juga merupakan pendidikan yang dikemas dalam bentuk hiburan.

Animasi sendiri sudah berumur sangat tua, bahkan lebih tua dari film sinema, sekitar tahun 1650 dimana pertama kali animasi ditayangkan melalui lentera kaca yang diproyeksikan secara sekuensial untuk menciptakan jalan cerita dan ilusi gerak (Beck, 2004: 8). Revolusi digital animasi dimulai dari tahun 1986 dimana Disney memakai efek grafis dari komputer untuk menggambar background pergerakan roda gigi di dalam menara jam pada film *The Great Mouse Detective* (Beck, 2004: 306).

Video layanan masyarakat yang berbentuk animasi tidak terlalu banyak meskipun animasi sudah sangat berkembang. Contoh dari animasi iklan layanan masyarakat yang ada di youtube adalah iklan “Don’t Feed Wild Dolphins!” oleh GeorgiaWildlife dengan penonton yang hanya mencapai angka 1402. Untuk animasi pendidikan masyarakat klasik, Disney membuat *Family Planning* pada tahun 1968 yang berisi Donal Bebek yang menjelaskan tentang control populasi yang harus dilakukan agar overpopulasi tidak terjadi.

Corporate Social Responsibility yang akan diberikan oleh PT. Berkah Kandri adalah pendidikan tentang Keselamatan dalam Rumah Tangga kepada keluarga yang akan dikemas dengan bentuk animasi. Animasi Keselamatan dalam Rumah Tangga dapat menjadi bentuk pengetahuan yang menyenangkan dan dapat dinikmati oleh semua usia. Selain itu contoh kecelakaan yang terjadi dapat disampaikan dengan lebih halus tanpa menimbulkan kengerian akan suatu kecelakaan.

Solusi ini diharapkan dapat menjadi program Corporate Social Responsibility yang tepat bagi PT. Berkah Kandri sekaligus dapat membantu masyarakat umum untuk lebih waspada terhadap bahaya kecelakaan dalam rumah tangga. Program ini akan dikemas dengan media animasi dengan konten yang sesuai dengan keadaan rumah tangga yang ada di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi 3D pendidikan masyarakat tentang keselamatan dalam rumah tangga yang baik untuk sosial media kepada masyarakat umum di Indonesia?

C. Tujuan Perancangan

Animasi 3D pendidikan masyarakat keselamatan dalam rumah tangga yang akan ditayangkan kepada masyarakat umum

D. Manfaat Perancangan

1. Dengan adanya perancangan ini, mahasiswa yang akan menjalankan tugas akhir dapat terbantu.
2. Dengan adanya perancangan ini, masyarakat umum dapat berubah sikap dan memperhatikan faktor Keselamatan dalam rumah tangga.

E. Batas Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini hanya akan membahas pembuatan animasi tanpa ada media promosi lainnya.
2. Animasi akan berdurasi sekitar 10 menit dengan 3 seri Keselamatan dalam Rumah Tangga yang masing-masing berdurasi sekitar 3 menit.

F. Definisi Operasional

Perancangan berarti membuat rencana akan bentuk visual dari suatu gagasan atau konsep yang akan dikembangkan menjadi final artwork. Animasi 3D adalah proses membuat ilusi gerak dari gambar diam yang diolah menggunakan software 3D dengan hasil akhir berupa film atau gambar bergerak. Animasi pendidikan masyarakat adalah animasi yang ditujukan kepada masyarakat dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan baru atau pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Keselamatan dalam Rumah Tangga dalam konteks ini merujuk pada faktor usaha pencegahan terhadap terjadinya kecelakaan dalam rumah tangga. Keluarga berarti target audience yang akan dipertontonkan hasil akhir animasi Keselamatan dalam Rumah Tangga ini.

G. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data
 - a. Observasi
Mengamati tujuan PT. Berkah Kandri sebagai pendukung utama dan mencari tahu pesan apa saja yang ingin dikemas dalam perancangan ini.

- b. **Studi Literatur**
Sebagai dasar dari identifikasi harus disertakan teori dalam perancangan animasi, teori tentang keselamatan dalam rumah tangga dan juga teori komunikasi yang digunakan agar tujuan dapat tercapai.
2. **Metode Analisis Data**
- a. **Analisa Animasi dengan SWOT**
Kekuatan, kelemahan, kesempatan serta ancaman dari video animasi 3D yang diunggah ke media sosial harus dianalisa untuk mendukung proses komunikasi yang paling optimal.
 - b. **Analisa Keselamatan dalam Rumah Tangga dengan 5W1H**
Data mengenai keselamatan dalam rumah tangga harus dijabarkan dan dianalisa kembali untuk memperjelas mengenai apa, waktu, tempat, sebab, subyek, dan bagaimana hal tersebut dapat terjadi.
3. **Konsep Perancangan**
- a. **Konsep Komunikasi**
Menentukan tujuan dan strategi pesan yang disampaikan.
 - b. **Konsep Media**
Menentukan tujuan dan strategi dari media yang dipilih agar sesuai dengan komunikasi yang diinginkan.
 - c. **Konsep Kreatif**
Menentukan tujuan dan strategi yang berhubungan dengan bentuk visual agar sesuai dengan komunikasi yang diinginkan.

H. Skematika Perancangan

