

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 3D
TENTANG KESEHATAN GIGI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DAN PENGETAHUAN ANAK**



KARYA DESAIN

**Panggih Ismoyo
NIM 0911852024**

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

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 3D TENTANG KESEHATAN GIGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGETAHUAN ANAK

Diajukan oleh Panggih Ismoyo, NIM 091 1852 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 23 Juni 2016.

Pembimbing I / Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP. 19780221 200501 1 002

Pembimbing II / Anggota

Andi Haryanto, M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003

Cognate / Anggota

Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001

Kaprodi DKV / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

Drs. Baskoro SB, M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

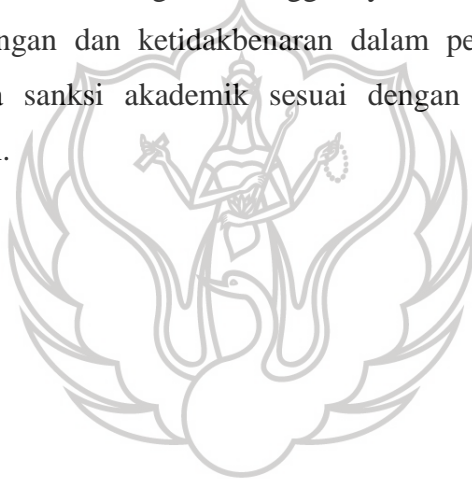
Dr. Suastiwi T, M.Des.

NIP. 1959082 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 3D TENTANG KESEHATAN GIGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGETAHUAN ANAK** merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 23 Juni 2016

Panggih Ismoyo

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Judul dari Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Film Animasi Pendek 3D Tentang Kesehatan Gigi Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengetahuan Anak”.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya yang ditujukan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya, kesehatan jasmani dan rohani, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya desain ini dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW dengan segenap mukjizat dan teladannya.
3. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Baskoro SB, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
7. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Andi Haryanto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membantu memberi arahan, membimbing, memotivasi, serta membantu terselesaikannya karya tulis ini.
8. Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. Selaku Cognate / Penguji Ahli yang sudah banyak membantu dan memberi titik terang setelah sidang.
9. Bapak Drs. Umar Hadi, M.S. selaku Dosen wali.

10. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis.
11. Keluarga dan Saudara, terutama kepada Bapak dan Ibu yang tak lelah untuk mendukung dan memberi semangat serta motivasi, sehingga bisa meraih segala cita-cita.
12. Kakak tercinta Latifah hanum yang selalu mendorong untuk maju dan memberikan nasehatnya.
13. Shinta Novidayanti dan keluarga yang selalu memberi dukungan serta mengingatkan proses pengerjaan karya tulis ini sampai selesai.
14. Iwan, Ega, Adi, Uza, Edy, Nain, Rifky, Kodil, Yongky, Angga, Agung, Riri, Azi, serta teman-teman yang tak bisa disebutkan satu persatu yang selalu mambantu, menghibur dan memberikan semangat.
15. Teman-teman yang bersamaan menempuh Tugas Akhir. Selalu memberikan semangat dan saling mengingatkan.
16. Teman-teman dan Keluarga Kampung Sumbergamol, Dimas Agung Kurniawan, Fauzizen, Himawan, Alfian, dan Udien Aee
17. Rifky yang telah membantu fasilitas komputer, sehingga tugas akhir animasi 3D ini terselesaikan.
18. Calon Istri dan Calon Anak-anakku di masa depan kelak, semoga keluarga kita senantiasa diberi kebahagiaan dalam berkah.
19. Mbak Meta yang membantu dan dukungannya.
20. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Terimakasih.



Yogyakarta, 23 Juni 2016

Penulis

Panggih Ismoyo



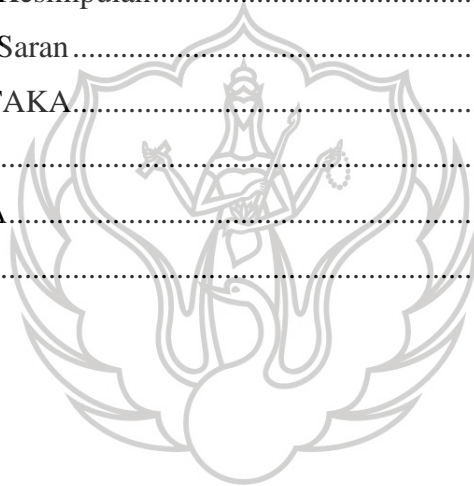
“Untuk Bapak dan Ibu”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SKEMA.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Metode Perancangan.....	4
G. Sistematika Perancangan.....	4
H. Skematika Perancangan.....	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	7
A. Identifikasi Data.....	7
1. Landasan Teori.....	7
a. Film.....	7
b. Animasi.....	8
1) Definisi Animasi.....	8
2) Tehnik Pembuatan Animasi.....	8
3) Prinsip Animasi.....	10
4) Perkembangan Teknologi Animasi.....	13
5) Tahapan Merancang Film Animasi 3D.....	17

2.	Tinjauan Literatur.....	25
a.	Tinjauan Gigi.....	25
1)	Gigi.....	25
2)	Jenis Dan Bentuk Gigi.....	26
3)	Penyakit gigi Pada Anak.....	29
4)	Faktor Penyebab Karies.....	30
5)	Cara Mencegah Karies.....	31
6)	Dampak Penyakit.....	32
7)	Hubungan Gigi Anak, Orangtua Dan Dokter	34
8)	Cara Mengajak Anak Menyikat Gigi.....	35
b.	Tinjauan Tumbuh Kembang Anak	35
1)	Karakteristik Perkembangan Anak.....	37
c.	Tujuan Pendidikan Anak Pra-Sekolah.....	43
B.	Analisis Data	43
1.	Analisis Kesehatan Gigi Anak	43
2.	Analisis Masalah	45
C.	Kesimpulan Dan Pemecahan Masalah.....	46
BAB III	KONSEP PERANCANGAN	48
A.	Konsep Komunikasi	48
1.	Tujuan Komunikasi	48
2.	Strategi komunikasi.....	48
B.	Konsep Media.....	49
1.	Target Audience	49
2.	Tujuan Media	50
3.	Strategi Media	51
C.	Konsep Kreatif	52
1.	Tujuan Kreatif	52
2.	Strategi Kreatif	53
3.	Konsep Kreatif	54
4.	Program Kreatif.....	57
5.	Biaya Kreatif	84

BAB IV VISUALISASI	85
A. Desain Karakter	85
1. Karakter Utama dan Pendukung.....	84
B. Desain Lingkungan.....	106
C. Studi Ukuran Karakter.....	111
D. Tipografi.....	112
E. Storyboard	115
F. Screen Shoot Final Animation	143
G. Media Pendukung.....	155
BAB V PENUTUP	162
A. Kesimpulan.....	162
B. Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA	165
PERTAUTAN	166
WAWANCARA	167
LAMPIRAN	168



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Animasi Clay – Shaun The Sheep.....	13
Gambar 2 : Animasi 2D – Spongebob Squarepants.....	14
Gambar 3 : Vertex, Edge dan Face	15
Gambar 4 : Software Animasi 3D Blender	16
Gambar 5 : Animasi 3D – Toy Story	16
Gambar 6 : Animasi Thomas And Friends	17
Gambar 7 : Bagan Perancangan Film Animasi.....	17
Gambar 8 : Modelling	20
Gambar 9 : Teksturing	20
Gambar 10 : Teksturing Pohon	21
Gambar 11 : Rigging.....	21
Gambar 12 : Avanger – Green Scene.....	24
Gambar 13 : Gigi Seri	26
Gambar 14 : Gigi Taring.....	27
Gambar 15 : Gigi Geraham Kecil	28
Gambar 16 : Gigi Geraham Besar.....	29
Gambar 17 : Contoh Karakter Animasi benda mati dipersonifikasikan	55
Gambar 18 : Visual Berdasarkan konsep.....	85
Gambar 19 : Sketsa alternatif pemilihan karakter Nik.....	86
Gambar 20 : Sketsa karakter Nik yang telah diwarnai.....	86
Gambar 21 : 3D modelling karakter Nik	87
Gambar 22 : Final Desain dan studi ekspresi karakter Nik	87
Gambar 23 : Visual berdasarkan Konsep.....	89
Gambar 24 : Sketsa alternatif pemilihan karakter Kanu	89
Gambar 25 : Sketsa karakter Kanu yang telah diwarnai	89
Gambar 26 : 3D modelling karakter Kanu	90
Gambar 27 : Final desain dan studi ekspresi karakter Kanu	90
Gambar 28: Visual Teri berdasarkan konsep.....	91
Gambar 29 : Sketsa alternatif pemilihan karakter Teri	92

Gambar 30 : Sketsa Teri yang telah diwarnai	92
Gambar 31 : 3D modelling karakter Teri	93
Gambar 32 : Final desain dan studi ekspresi karakter Teri	93
Gambar 33 : Visual Sora berdasarkan konsep	94
Gambar 34 : Sketsa alternatif pemilihan karakter Sora	95
Gambar 35 : Karakter Sora yang telah diwarnai	95
Gambar 36 : 3D modelling karakter Sora	96
Gambar 37 : Final desain dan studi ekspresi karakter Sora.....	96
Gambar 38 : Visual Sobil berdasarkan Konsep	97
Gambar 39 : Sketsa alternatif pemilihan karakter Sobil	98
Gambar 40 : Sketsa karakter Sobil yang telah diwarnai	98
Gambar 41 : 3D modelling karakter Sobil	99
Gambar 42 : Final Desain dan studi ekspresi karakter Sobil.....	99
Gambar 43 : Visual Kapten Vitron Berdasarkan Konsep	100
Gambar 44 : Sketsa karakter Kapten Vitron	101
Gambar 45 : Sketsa karakter Kapten Vitron yang telah diwarnai.....	101
Gambar 46 : 3D modelling Kapten Vitron.....	102
Gambar 47 : Final desain dan studi ekspresi karakter Kapten Vitron	102
Gambar 48 : Visual Kares berdasarkan konsep	103
Gambar 49 : Sketsa alternatif pilihan karakter Kares	104
Gambar 50 : Sketsa karakter Kares yang telah diwarnai	104
Gambar 51 : 3D modelling karakter Kares	105
Gambar 52 : Final desain dan studi ekspresi karakter Kares.....	105
Gambar 53 : Sketsa desa HiHi	106
Gambar 54 : 3D modeling Desa HiHi.....	106
Gambar 55 : SketsaTaman gula	107
Gambar 56 : 3D modelling taman Gula	107
Gambar 57 : Sketsa Taman Sayur.....	108
Gambar 58 : 3D modelling Taman Sayur	108
Gambar 59 : Sketsa Dapur	109
Gambar 60 : 3D modelling Dapur.....	109

Gambar 61 : Sketsa Kamar Mandi	110
Gambar 62 : 3D modelling Kamar Mandi	110
Gambar 63 : Detail ukuran desain Karakter.....	111
Gambar 64 : Alternatif pemilihan font yang menjadi judul perancangan.....	112
Gambar 65 : Desain font yang telah diwarnai dan dikembangkan	113
Gambar 66 : Studi ukuran desain font	113
Gambar 67 : Final Desain dengan format 3D	114
Gambar 68 : Alternatif pemilihan desain poster	155
Gambar 69 : Final Desain Poster	155
Gambar 70 : Sketsa perancangan cover CD interaktif.....	156
Gambar 71 : Final Desain Cover CD	157
Gambar 72 : Alternatif pemilihan sketsa desain banner	158
Gambar 73 : Final Desain X-Banner.....	159
Gambar 74 : Sketsa desain kaos.....	160
Gambar 75 : Final desain T-Shirt yang telah dikembangkan.....	161

DAFTAR SKEMA

Skema 1 : Skematika perancangan Tugas Akhir.....	6
--	---

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Biaya kreatif dalam produksi film animasi 3D.....	84
---	----

ABSTRAK

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 3D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGETAHUAN ANAK

Gigi merupakan bagian tubuh yang memiliki peran penting bagi kita dalam kehidupan sosial sehari-hari. Peran yang sering dilakukan yaitu mengunyah makanan. Selain itu juga berpengaruh dalam penampilan, khususnya saat tersenyum dan berbicara. Oleh karena itu perawatan gigi penting untuk diperhatikan. Perawatan gigi yang mudah yaitu dengan cara menggosok gigi minimal 2 kali sehari. Waktu yang baik dilakukan malam hari sebelum tidur. Untuk mendapatkan gigi yang sehat, tentunya perawatan gigi harus diajarkan kepada anak-anak sejak dini karena gigi saat kanak-kanak begitu berpengaruh bagi perkembangan gigi tetap diusia dewasa. Permasalahan yang terjadi adalah anak malas menggosok gigi pada malam hari sebelum tidur, serta kurangnya perhatian dan dorongan orang tua untuk ikut berperan memelihara gigi anaknya. Selain itu beberapa anak takut dengan alat dokter gigi karena bunyi mesinnya. Perancangan ini kemudian dibuat untuk memotivasi anak untuk rajin menggosok gigi pada malam hari sebelum tidur, memeberikan pembelajaran tentang seputar gigi dan membuat anak agar lebih akrab atau bersahabat dengan alat dokter gigi. Hal tersebut dilakukan dengan membuat film animasi pendek 3D dengan judul “Gigi dan Kuman”. Film animasi pendek 3D ini memberikan informasi sebab-akibat bagi anak yang rajin dan malas untuk menggosok gigi pada malam hari sebelum tidur. Film animasi pendek 3D ini dibuat dengan bantuan komputer dan perangkatnya.

Kata Kunci : Film pendek, Film animasi 3D, Menggosok gigi, Gigi dan kuman, 3D

ABSTRACT

THE DESIGN OF 3D SHORT ANIMATED FILM ABOUT DENTAL HEALTH FOR MEDIA LEARNING AND CHILDREN'S KNOWLEDGE

Teeth is a body part that has an important role for us in everyday social life. The roles are often done of chewing food. There was also influential in any appearance, especially when smiling and talking. Therefore, dental care is important to note. The simplest dental care is brushing your teeth at least two times a day. A good time to do that is at night before go to bed. To get healthy teeth, dental care would have to be taught to children from an early age because of teeth during childhood was so influential to the development of permanent teeth at the age of adulthood. The problem that occurs is the lazy boy brushing his teeth at night before bed, as well as a lack of attention and encouragement of parents to participate maintain their teeth. In addition, some children are afraid of the dentist with a tool for the sound of the engine. This design made to motivate children to brush their teeth diligently at night before they go to bed, providing learning about dental care, teeth and make children to be more familiar or friendly with the dentist tools. This media was done by creating a 3D animated short film titled "Teeth and Germs". This 3D animated short films provide causal information for children who are diligent and lazy to brush their teeth at night before go to bed. This 3D animated short film made by the help of computers and his devices.

Keywords: Short Film, 3D Animated Film, Brushing, Teeth and Germ, 3D

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semua orang tentunya ingin memiliki gigi yang sehat. Menjaga kesehatan gigi merupakan hal yang penting dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari untuk menikmati makanan, selain itu juga sebagai salah satu penunjang rasa percaya diri untuk penampilan seseorang. Gigi melakukan fungsi untuk mengunyah dan merobek makanan menjadi halus sehingga mudah untuk dicerna dalam perut yang baik untuk pencernaan. Jika gigi bermasalah maka akan mengalami kesulitan berbicara, makan dan menyebabkan hari-hari terganggu. Beberapa orang mengeluarkan biaya banyak untuk membuat gigi mereka menjadi putih, bersih dan teratur. Padahal, kesehatan gigi yang baik pada orang dewasa tergantung pada keadaan gigi waktu mereka masih kecil atau kanak-kanak (Erwana, 2013:64).

Sesuai dengan data survei, sebanyak 79% orang tua dan 85% anak di Indonesia tidak menyikat gigi. Dalam hal ini anak tidak menyikat gigi di malam hari lebih tinggi dari pada orang tua (<http://www.unilever.co.id/id/media-centre/pressreleases/2013/Perilaku-Menyikat-Gigi-dalam-keluarga.aspx>. Akses pada 17 Februari 2015; Pukul 20.25 WIB).

Gigi anak atau gigi susu sering sekali tidak begitu diperhatikan oleh orang tua. Tetapi sebenarnya ada beberapa orang tua yang tampak peduli dengan kesehatan gigi anaknya, tapi masih lebih banyak yang belum peduli. Padahal, kecerdasan anak bisa dipengaruhi juga oleh kesehatan gigi dan mulutnya (Erwana, 2013:64).

Sering sekali anak susah untuk diajak menggosok gigi terutama malam hari sebelum tidur. Melewatkan waktu untuk menyikat gigi sebelum tidur berisiko membuat bakteri semakin bertambah banyak disela gigi yang

mengakibatkan penyakit gusi dan gigi berlubang. Oleh karena itu waktu yang terpenting dalam menggosok gigi terakhir adalah malam hari menjelang tidur agar tidak ada kesempatan bakteri untuk berkembang biak dan merusak gigi anak. Tetapi cara mengajak anak tidak jarang harus memaksanya dan hasilnya tidak maksimal, justru membuat anak menjadi trauma atas tekanan yang dilakukan sehingga malas untuk menggosok gigi kembali. Perlu disadari anak adalah makhluk yang luar biasa, mereka menangkap dan merekam segala informasi dengan cepat, kemudian tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Usia 3-6 tahun, merupakan masa bermain untuk anak. Stimulasi tumbuh kembang anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Bermain dan hiburan merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan ketrampilan, memberi ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (Hidayat, 2008:35).

Saat anak bermain, secara naluri kadang anak berinisiatif untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Di saat anak berinisiatif, anak akan belajar apakah lingkungan akan menanggapi dengan baik, atau malah mengabaikan. Jika disambut dengan baik maka anak akan belajar tiga hal yaitu mampu berimajinasi, bekerjasama dengan teman, dan menjadi pemimpin dalam permainan (<http://id.theasianparent.com/tahap-perkembangan-emosi-dan-sosial-anak-3-12-tahun/>_Akses pada 17 Februari 2015; Pukul 21.00 WIB). Memperkenalkan dan membiasakan pola hidup sehat pada anak usia dini 3-6 tahun tentang kesehatan gigi harus diterapkan. Peran orang tua diperlukan sebagai contoh nyata dan mendorong anak untuk membiasakan pola hidup sehat.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, imajinatif, edukatif dan menarik secara *visual* agar meningkatkan kesadaran dan memotivasi anak untuk merawat

kesehatan gigi dengan menggosok gigi minimal dua kali sehari, terutama malam hari sebelum tidur. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui sebuah film animasi pendek 3D, sehingga anak-anak mampu merekam dan menyimpan informasi dengan cara yang menyenangkan. Pemilihan animasi dengan format 3D dianggap lebih tepat, mengingat anak hidup dalam dunia imajinasi dan membantu perkembangan bahasa rupa anak kedalam dunia nyata. Perancangan film animasi pendek 3D akan dibuat semenarik mungkin, imajinatif dan terutama adalah informatif, sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah di terima bagi anak.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film animasi pendek 3D tentang kesehatan gigi sebagai media pembelajaran dan pengetahuan yang menarik agar menggosok gigi malam hari sebelum tidur pada anak usia dini?

C. Batasan Masalah

Perancangan animasi terbatas pada kesehatan gigi sebagai upaya untuk memotivasi, mengajak dan meningkatkan kesadaran anak usia 3-6 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang akan dicapai adalah merancang film animasi pendek 3D tentang kesehatan gigi sebagai media pembelajaran dan pengetahuan anak untuk memperkenalkan dan membiasakan pola hidup sehat.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Memotivasi, mengajak dan menambah pengetahuan mengenai pentingnya merawat kesehatan gigi anak dengan media film animasi 3D.

2. Bagi Mahasiswa

Dapat mengasah kemampuan dalam dunia animasi.

3. Bagi Target Audience

Sebagai salah satu media pembelajaran dan pengetahuan yang edukatif, imajinatif dan menghibur.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan, mencari sumber dari buku atau cetak maupun elektronik

b. Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan para sumber ahli yang berhubungan dengan permasalahan, sehingga dapat mengetahui seberapa besar permasalahan tersebut.

2. Metode Analisa Data

5W+1H (*what, where, when, why, who, how*) metode ini dipilih sebagai konsep dasar perancangan

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Batasan Masalah

D. Tujuan Perancangan

E. Manfaat Perancangan

F. Metode Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi Data
 - 1. Landasan Teori
 - 2. Tinjauan Literatur
- B. Analisis Data
- C. Simpulan dan pemecahan masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Komunikasi
 - 1. Tujuan Komunikasi
 - 2. Strategi Komunikasi
- B. Konsep Media
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media
- C. Konsep Kreatif

BAB IV VISUALISASI

- A. Desain Karakter
- B. Desain Lingkungan
- C. Studi Ukuran Desain Karakter
- D. Tipografi
- E. StoryBoard
- F. Screen Shoot Final Animasi
- G. Media Pendukung

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

PROSEDUR

