

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “MENGENAL PENYU BERSAMA ARSA”
MENGUNAKAN METODE ADDIE SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK**



Astari Dewi Hidayani

NIM: 2000305033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “MENGENAL PENYU BERSAMA ARSA”
MENGUNAKAN METODE ADDIE SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Astari Dewi Hidayani
NIM: 2000305033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “MENGENAL PENYU BERSAMA ARSA” MENGGUNAKAN METODE ADDIE SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK

Disusun oleh:
Astari Dewi Hidayani
2000305033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **07 JAN 2025**


Pembimbing I / Ketua Penguji


Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018047206


Pembimbing II / Anggota Penguji


Nissa Fijriani, S.Sn., M, Sn
NIDN. 0020058709

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Tanto Hartoko, M.Sn.
NIDN. 0011067109

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,


Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Astari Dewi Hidayani**
No. Induk Mahasiswa : **2000305033**
Judul Tugas Akhir : **Perancangan Film Animasi 2D “Mengenal Penyus
Bersama Arsa” Menggunakan Metode ADDIE
Sebagai Media Edukasi Anak**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, *24 Januari 2025*
Yang menyatakan,



Astari Dewi Hidayani
NIM. 2000305033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Astari Dewi Hidayani**
No. Induk Mahasiswa : **2000305033**
Program Studi : **D4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “MENGENAL PENYU BERSAMA
ARSA” MENGGUNAKAN METODE ADDIE SEBAGAI MEDIA EDUKASI
ANAK**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,



Astari Dewi Hidayani
NIM. 2000305033

KATA PENGANTAR

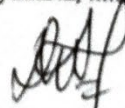
Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "MENGENAL PENYU BERSAMA ARSA" MENGGUNAKAN METODE ADDIE SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di program studi D-4 Animasi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu Tugas Akhir ini dirancang untuk menambah pengetahuan anak-anak dan juga masyarakat mengenai pelestarian hewan penyu melalui media edukasi berupa animasi 2D yang berjudul "Mengenal Penyu Bersama Arsa". Dalam proses pembuatan media edukasi ini tentunya banyak menghadapi kendala, seperti kurangnya kemampuan serta pengalaman, yang dimana penulis masih harus banyak belajar.

Tugas Akhir ini tidak dapat terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, adik dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa serta semangat dari awal hingga akhir perkuliahan.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
7. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. Koordinator Program Studi Animasi;
8. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
9. Nissa Fijriani, S.Sn., M, Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
10. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli dan Dosen Wali;
11. Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
12. Kepada Pak Sarwidi selaku Konservator di Konservasi Penyu Pantai Pelangi, Mas Daru selaku Founder dari 4K Aksi Konservasi Yogyakarta, beserta seluruh anggota dari 4K Aksi Konservasi Yogyakarta Pantai Pelangi;
13. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi angkatan 20 dan 22 yang telah mendukung serta membantu;
14. Kepada sahabat dan juga teman-teman di Medan yang sudah memberikan semangat secara jarak jauh;

Pada pembuatan tugas akhir ini tentunya masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun di kemudian hari. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khusus nya di lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 24 Januari 2025



Astari Dewi Hidayani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	ix
I. PENDAHULUAN	4
A. Latar Belakang	6
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat	9
II. EKSPLORASI	10
A. Ide Karya	11
B. Tinjauan Karya	12
C. Landasan Teori	14
III. DESAIN KARYA	16
A. Khalayak Sasaran	17
B. Design Produksi	18
1. Premis	18
2. Logline	18
3. Sinopsis	18
IV. PERWUJUDAN & PEMBAHASAN	21
A. Analisis (Analyze)	22
B. Perancangan (<i>Design</i>)	23
1. Desain Karakter	24
2. Floorplan	31
3. World Building	32
C. Pengembangan (Development)	42
D. Implementasi (Implementation)	43
E. Evaluasi (Evaluation)	49
V. PENUTUP	52
KEPUSTAKAAN	53
BIODATA PENULIS	54
TIM PRODUKSI	55

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media edukasi pada anak-anak berupa animasi 2D yang mengangkat tentang konservasi penyu atau perlindungan terhadap penyu. Masih minim nya pengetahuan Masyarakat mengenai penyu adalah hewan yang dilindungi, sehingga masih banyak nya Masyarakat yang melakukan penyeludupan sampai dengan perdagangan bagian tubuh penyu atau pun telur penyu. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memberikan edukasi secara interaktif kepada Masyarakat ataupun anak-anak adalah melalui animasi 2D yang dimana media ini dapat dijadikan sebuah hiburan dan dapat menyebarkan edukasi secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini menggunakan Metode ADDIE agar setiap tahap perancangan menjadi lebih terstruktur secara sistematis.

Kata Kunci: Animasi 2D, Penyu, Metode ADDIE



ABSTRACT

This research aims to design an educational media for children in the form of 2D animation that raises turtle conservation or protection of turtles. There is still a lack of public knowledge about sea turtles as protected animals, so there are still many people who smuggle to trade sea turtle body parts or sea turtle eggs. One of the efforts that can be made to provide interactive education to the public or children is through 2D animation where this media can be used as entertainment and can spread education directly or indirectly. In this study using the ADDIE Method so that each design stage becomes more systematically structured.

Keywords: 2D Animation, Sea Turtle, ADDIE Method

ARTBOOK

Mengenal Penyu Bersama Arsa

Astari Dewi Hidayani
2000305033



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

**Perancangan Film Animasi 2D “Mengenal Penyu Bersama Arsa”
Menggunakan Metode ADDIE Sebagai Media Edukasi Anak**

Astari Dewi Hidayani
2000305033

PEMBIMBING I
Mahendradewa Suminto, S.Sn., M, Sn
NIP. 197204181998021001

PEMBIMBING II
Nissa Fijriani, S.Sn., M, Sn
NIP. 198705202019032015



Selamatkan
Penyu

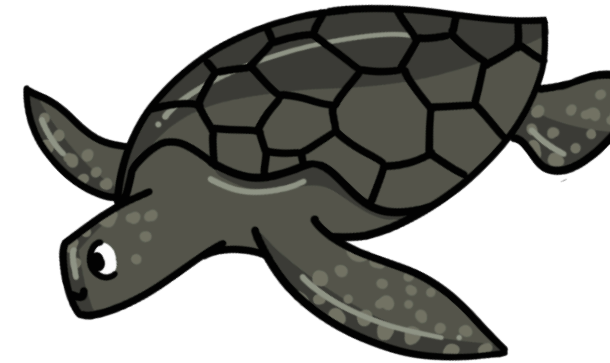
Selamat
Datang

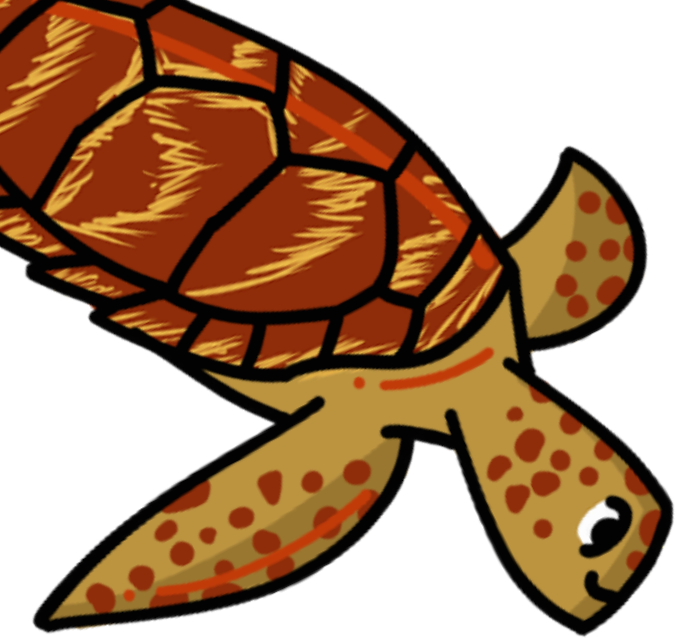
Di Pantai
Pelangi
Lintas Penyu

Arno . Arni

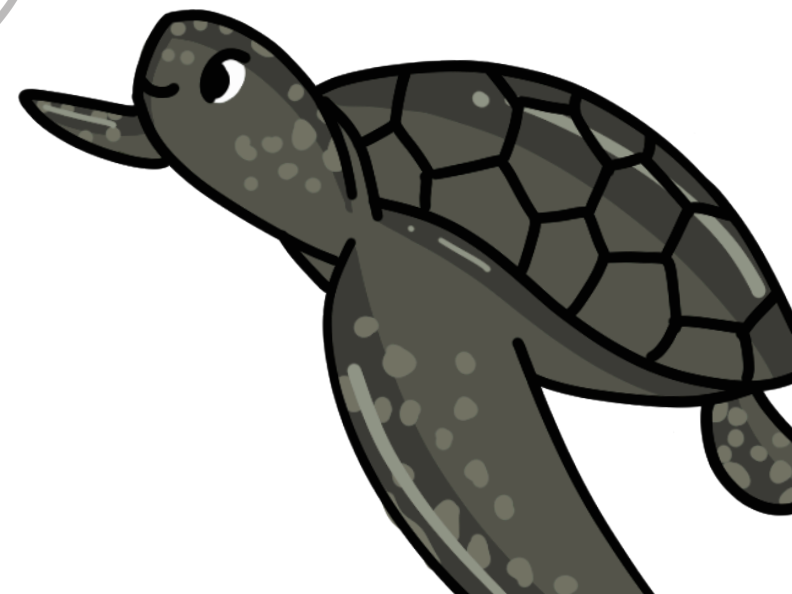
Daftar Isi

- **Pendahuluan 4**
- **Eksplorasi..... 10**
- **Desain Karya..... 16**
- **Timeline 50**
- **Indikator Capaian Akhir.... 51**
- **Penutup 52**
- **Kepustakaan 53**





Pendahuluan



Selamat
Datang



Di Pantai
Pelangi
Lintas Penyu

Arno Arni





Latar Belakang

Penyu merupakan salah satu hewan yang membantu perkembangan ekosistem laut. Tetapi seiring perkembangannya, populasi penyu semakin menurun karena adanya pemburuan liar untuk diambil daging, kulit dan cangkang nya. Selain itu telur - telur penyu yang berada di pesisir pantai selalu menjadi target utama dari pemburu untuk dijual atau predator lainnya. Padahal semua spesies penyu masuk kedalam satwa dilindungi dalam Undang – Undang No 5 Tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Terdapat juga Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 7 Tahun 1999 Tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa (Pane & Muhamad, 2020)

Sumber: Antonio Busiello / WWF-US

Kumparan
<https://kumparan.com> > ... > Muchamad yoi firman utina

[Ancaman Kepunahan Penyu di Depan Mata](#)
2 Jul 2023 — Ancaman kepunahan penyu dapat berasal darimana saja. Bahkan dari manusia dan lingkungan di dekatnya. Salah satunya ialah pantai yang menjadi ...

Setengah Spesies Penyu Dunia Terancam Punah
Kompas.com - 17/11/2021, 10:01 WIB

M HK Monika Novena, Holy Kartika Nurwigati Sumartiningtyas
Tim Redaksi

Masih banyak Masyarakat yang memerlukan edukasi tentang betapa penting nya melindungi satwa penyu. Diperlukan nya beberapa media yang mampu menyampaikan edukasi kepada anak-anak maupun Masyarakat. Salah satu alternatif yang saat ini cukup menarik perhatian adalah adanya Media animasi 2D. Media Animasi 2D adalah sebuah media informasi melalui sebuah gambar yang digerakkan satu persatu dengan menggabungkan berbagai elemen visual seperti gambar, warna, text maupun audio sehingga dapat membuat media animasi ini menjadi jauh lebih menarik perhatian anak – anak (Lestari & Retnoningsih, 2018). Karena penggunaan gambar yang menarik dengan adanya karakter yang lucu dan juga audio yang ceria dapat membangkitkan kedua indra anak – anak menjadi aktif antara lain telinga sebagai indera pendengar dan mata sebagai indera penglihatan (Ginting et al., 2022)

Adanya Media Edukasi berupa Animasi 2D ini bertujuan sebagai media pembelajaran kepada anak – anak baik yang tinggal didaerah yang jauh dari pesisir pantai maupun yang tinggal didaerah yang dekat dengan pesisir Pantai untuk meningkatkan empati mereka dalam melindungi satwa penyu. Sehingga ketika dewasa nanti mereka tidak akan mengikuti jejak menjadi pemburu penyu. Dalam Animasi 2D “Mengenal Penyu Bersama Arsa” ini didalam cerita nya juga menjelaskan bahwa penting nya bagi kita untuk melestarikan penyu ataupun ekosistem laut dapat sehingga menjadikannya sebagai media edukasi yang dapat diterima oleh anak – anak atau pun secara umum. Proses pembuatan animasi 2D ini di rancang menggunakan metode ADDIE, karena metode ini menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kegiatan pelatihan itu sendiri. Namun tidak hanya itu metode ini juga efektif dalam merangkai media pembelajaran contohnya media edukasi melalui animasi 2D (Hadi & Agustina, 2016)



Sumber: Green turtles (Chelonia mydas), photo awarded on Ocean Views 2013, Pict by Francis Perez

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengedukasi masyarakat awam tentang pelestarian penyu?
2. Bagaimana penggunaan metode ADDIE dalam merancang media edukasi animasi 2D?

Tujuan

Menerapkan metode ADDIE untuk menghasilkan animasi 2D sebagai media edukasi mengenai konservasi penyu.

Manfaat

1. Menjadi salah satu media edukasi animasi 2D yang dirancang menggunakan metode ADDIE
2. Memberikan pembelajaran dan juga informasi mengenai konservasi penyu.