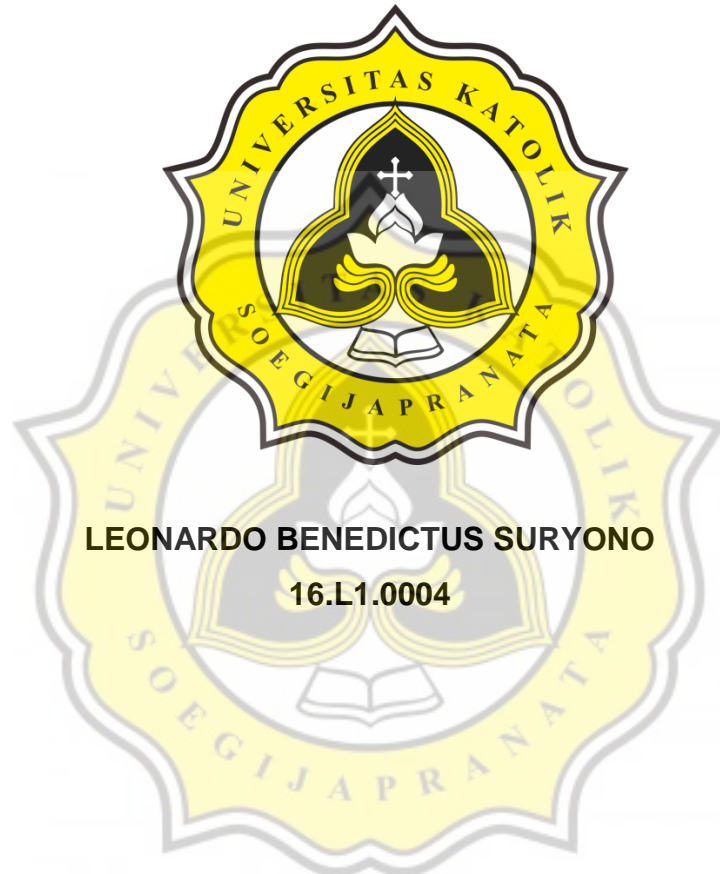


**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN VIDEO EDUKATIF PENGENALAN TEKNIK**  
**“UITEMATE” SEBAGAI TEKNIK PERTOLONGAN PERTAMA SAAT**  
**KONDISI DARURAT DI AIR UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN**



**LEONARDO BENEDICTUS SURYONO**  
**16.L1.0004**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIKA SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**  
**2020**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN VIDEO EDUKATIF PENGENALAN TEKNIK**  
**“UITEMATE” SEBAGAI TEKNIK PERTOLONGAN PERTAMA SAAT**  
**KONDISI DARURAT DI AIR UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi**  
**Salah Satu Syarat Memperoleh**  
**Gelar S.Ds**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIKA SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**  
**2020**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

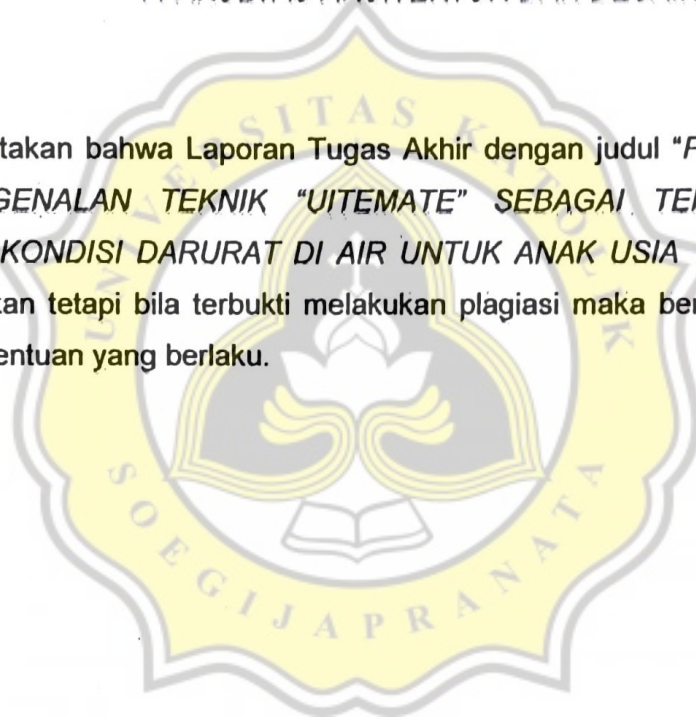
Nama : LEONARDO BENEDICTUS SURYONO

NIM : 16.L1.0004

Progdi / Konsentrasi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Fakultas : FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul *"PERANCANGAN VIDEO EDUKATIF PENGENALAN TEKNIK "UITEMATE" SEBAGAI TEKNIK PERTOLONGAN PERTAMA SAAT KONDISI DARURAT DI AIR UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN"* tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 03 Juli 2020

Yang menyatakan,

Leonardo Benedictus Suryono



## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Perancangan Video Edukatif Pengenalan Teknik "uitemate" Sebagai Teknik Pertolongan Pertama Saat Kondisi Darurat Di Air Untuk Anak Usia 10-12 Tahun

Diajukan oleh : Leonardo Benedictus Suryono

NIM : 16.L1.0004

Tanggal disetujui : 03 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0004](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0004)

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

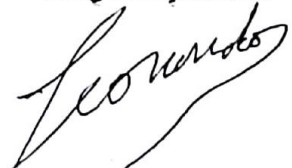
Nama : LEONARDO BENEDICTUS SURYONO  
NIM : 16.L1.0004  
Progdi / Konsentrasi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Fakultas : FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
Jenis Karya : TUGAS AKHIR PERANCANGAN VIDEO EDUKATIF  
PENGENALAN TEKNIK "UITEMATE" SEBAGAI TEKNIK  
PERTOLONGAN PERTAMA SAAT KONDISI DARURAT DI AIR  
UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "PERANCANGAN VIDEO EDUKATIF PENGENALAN TEKNIK "UITEMATE" SEBAGAI TEKNIK PERTOLONGAN PERTAMA SAAT KONDISI DARURAT DI AIR UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 03 Juli 2020

Yang menyatakan



Leonardo Benedictus Suryono

## KATA PENGANTAR

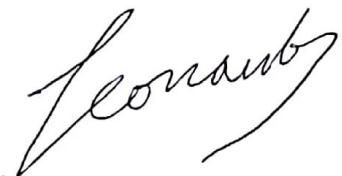
Puji dan syukur peneliti haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini tepat pada waktunya.

Peneliti menyadari bahwa laporan ini tidak akan bisa selesai apabila tidak ada dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing karena telah mau meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan masukan pada peneliti dalam membuat laporan dan perancangan desain dalam Proyek Akhir ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Agustinus Dicky Prastomo, SIP., MA beserta ibu Arwin Purnama Jati, S.Sn., MA. selaku dosen penguji yang telah banyak membantu juga dalam memberikan kritik dan saran pada peneliti selama sidang.
3. Keluarga, teman-teman DKV angkatan 2016 beserta seluruh dosen DKV Unika yang telah membantu maupun menemani peneliti dari perjalanan awal kuliah sampai akhir dengan memberikan fasilitas, ilmu atau ide-ide baru dan hal lainnya yang mendukung dalam proses pembelajaran peneliti selama kuliah.
4. Semua pihak yang turut serta juga dalam membantu proses penyelesaian laporan ini.

Peneliti mengakui masih ada kekurangan dalam pembuatan laporan ini. Oleh sebab itu, peneliti berharap agar pembaca dapat memakluminya dan dapat memberi masukan kritik serta saran kepada peneliti. Akhir kata, peneliti berharap semoga laporan ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 03 Juli 2020



Leonardo Benedictus Suryono

## ABSTRAK

Pada tugas akhir ini, saya selaku mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual telah membuat sebuah perancangan media pembelajaran yaitu berupa video edukatif untuk mengenalkan sejak dini pada anak usia 10-12 tahun tentang teknik Uitemate sebagai teknik pertolongan pertama saat kondisi darurat di air. Perancangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya kasus orang tenggelam yang terjadi terutama pada anak-anak khususnya di Indonesia. Video edukatif dalam bentuk animasi 2D ini dirancang sebagai langkah preventif untuk memberikan sebuah edukasi atau pembelajaran sejak dini pada anak mengenai teknik Uitemate sebagai teknik pertolongan pertama saat menghadapi kondisi hampir tenggelam. Untuk mendapatkan beberapa data yang dibutuhkan dalam perancangan ini, digunakan metode pencarian data secara kualitatif yaitu dengan cara wawancara dan kuesioner tertulis. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu Sekolah Dasar Negeri Bugangan 02 yang merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di kota Semarang. Dari hasil wawancara langsung dengan narasumber serta berdasarkan hasil kuesioner tertulis yang dibagikan pada 40 orang siswa dari SDN Bugangan 02 sebagai responden didapatkan data bahwa penting sekali untuk mengenalkan sejak dini pada anak tentang teknik pertolongan pertama saat menghadapi kondisi darurat. Hal tersebut perlu dilakukan supaya anak bisa siap dan tahu apa yang harus dilakukan jika sedang dalam kondisi darurat. Selain itu, variasi dalam media pembelajaran juga perlu ada agar anak tidak cenderung merasa bosan dalam belajar, salah satu contohnya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran audio visual yang dapat berupa video edukatif yang ternyata banyak disukai dan digunakan oleh anak-anak sekarang dalam membantu proses belajarnya. Ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari perancangan ini seperti yang pertama yaitu sebagai informasi baru bagi yang terutama belum mengetahui mengenai apa itu teknik "Uitemate". Kedua, menjadi lebih siap dan tahu apa yang harus dilakukan jika sedang menghadapi kondisi darurat di air. Yang terakhir, secara tidak langsung menjadi tahu bahwa ciri-ciri orang hampir tenggelam sebenarnya tidak selalu dapat berteriak minta tolong ataupun mengangkat tangannya tetapi juga bisa sedang dalam keadaan diam terapung.

Kata Kunci: *media pembelajaran, audio visual, video edukatif, animasi, edukasi, uitemate, pertolongan pertama, kondisi darurat, tenggelam*

## **ABSTRACT**

*In this final project, I as a student majoring in Visual Communication Design has made a design of instructional media in the form of educational videos to introduce early on in children aged 10-12 years about the Uitemate technique as a first aid technique during an emergency in water. The design of this learning media is motivated by the still many cases of drowning that occur mainly in children, especially in Indonesia. This educational video in the form of 2D animation is designed as a preventive measure to provide an education or early learning to children about the Uitemate technique as a first aid technique when facing a near-drowning condition. To get some data needed in this design, qualitative data search methods are used, namely by interview and written questionnaire. The sample in this study is SDN Bugangan 02 which is one of the primary schools in the city of Semarang. From the results of direct interviews with informants and based on the results of a written questionnaire distributed to 40 students from SDN Bugangan 02 as respondents obtained data that it is very important to introduce children early on about first aid techniques when facing an emergency. This needs to be done so that children can be ready and know what to do if they are in an emergency. In addition, variations in learning media also need to be present so that children do not tend to feel bored in learning, one example is the use of audio visual learning media which can be educational videos which are apparently well-liked and used by children today to help the learning process. There are several benefits that can be obtained from this design such as the first, namely as new information for those who mainly do not know about what is the "Uitemate" technique. Second, be better prepared and know what to do if you are facing an emergency situation in water. Last but not least, it is known that the characteristics of people almost drowning actually can't always shout for help or raise their hands but can also be in a state of silence floating.*

*Keywords: learning media, audio visual, educational video, animation, education, uitemate, first aid, emergency conditions, drowning*



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pernyataan WHO & BNPB .....	5
Gambar 1.2 Teknik “Uitemate” Terkenal .....	6
Gambar 2.1 Contoh Animasi 2 Dimensi: Si Nopal .....	22
Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi Naturalis .....	25
Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Dekoratif .....	25
Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Kartun .....	26
Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Karikatur .....	26
Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Cergam .....	26
Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran .....	27
Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Khayalan .....	27
Gambar 2.9 Contoh Jenis <i>Font</i> Serif: Times New Roman .....	29
Gambar 2.10 Contoh Jenis <i>Font</i> San Serif: Arial .....	30
Gambar 2.11 Contoh Jenis <i>Font Script</i> : Mistral .....	30
Gambar 2.12 Contoh Jenis <i>Font Decorative</i> : Jokerman .....	31
Gambar 3.1 Proses Wawancara .....	34
Gambar 3.2 Proses Pengisian Kuesioner .....	35
Gambar 3.3 Pendekatan Visual Yang Akan Diterapkan .....	41
Gambar 4.1 Penggambaran Karakter Dalam Cerita .....	45
Gambar 4.2 Pemilihan Warna Dalam Perancangan .....	46
Gambar 4.3 Jenis Font Yang Digunakan .....	46
Gambar 4.4 Layout Dimensi Video .....	47
Gambar 4.5 Layout Latar Belakang Pada Cerita .....	48
Gambar 4.6 Layout Karakter Pada Cerita .....	48
Gambar 4.7 Sketsa Karakter .....	49

Gambar 4.8 Sketsa <i>Storyboard</i> .....	50
Gambar 4.9 Pemilihan Warna Karakter.....	50
Gambar 4.10 Gambaran Adegan Per- <i>Scene</i> .....	51
Gambar 4.11 Judul Video .....	51
Gambar 4.12 Final Desain Karakter .....	52
Gambar 4.13 Final Upload Video Animasi di Youtube.....	52
Gambar 4.14 Poster Promosi Media Utama.....	53
Gambar 4.15 Poster Promosi Promosi <i>Event</i> .....	53
Gambar 4.16 Pembuatan Iklan TV .....	54
Gambar 4.17 Tampilan Desain Cover & Isi Buku Cerita Interaktif .....	55
Gambar 4.18 Tampilan Desain <i>T-shirt</i> .....	56
Gambar 4.19 Tampilan Desain Topi.....	56
Gambar 4.20 Tampilan Desain Botol Minum.....	57
Gambar 4.21 Tampilan Desain <i>Mini Notes</i> .....	57
Gambar 4.22 Tampilan Desain Aneka Gantungan Kunci .....	58
Gambar L.1 Referensi Gaya Visual Desain Video Animasi .....	65
Gambar L.2 Referensi Gaya Visual Desain Poster.....	65
Gambar L.3 Referensi Desain Buku Cerita Interaktif .....	65
Gambar L.4 Data Pertanyaan Kuesioner.....	67
Gambar L.5 Proses Pencarian Data Kuesioner & Wawancara.....	68
Gambar L.6 Proses Sketsa & <i>Brainstorming</i> .....	68

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
BAB I: PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.3.1 Tujuan Perancangan .....	3
1.3.2 Manfaat Perancangan .....	3
1.4 Metodologi Perancangan .....	4
1.4.1 <i>User Research</i> .....	4
1.4.2 <i>Insight / Findings</i> .....	5
1.4.3 <i>Background Research</i> .....	6
1.4.4 <i>Initial Concept</i> .....	7
1.5 Skema Perancangan .....	8
1.6 Tinjauan Pustaka .....	8
BAB 2: LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Tenggelam .....	10
2.1.1 Definisi Tenggelam .....	10
2.1.2 Penyebab Kematian Pada Korban Tenggelam .....	11
2.1.3 Faktor Resiko Pada Kejadian Korban Tenggelam .....	11

2.2 Keadaan Darurat.....	12
2.3 Pertolongan Pertama .....	12
2.4 Karakteristik Anak SD Usia 10-12 Tahun .....	13
2.5 Teori Komunikasi.....	14
2.5.1 Pengertian Komunikasi .....	14
2.5.2 Unsur-Unsur Komunikasi .....	15
2.6 Media Pembelajaran .....	15
2.7 Media Audio Visual.....	17
2.7.1 Pengertian Media Audio Visual .....	17
2.7.2 Tujuan & Manfaat Media Audio Visual .....	18
2.8 Media Animasi.....	20
2.8.1 Pengertian Animasi.....	20
2.8.2 Kelebihan Media Animasi .....	21
2.8.3 Media Animasi 2 Dimensi .....	21
2.8.4 Proses Produksi Media Animasi 2D.....	22
2.9 Elemen Desain.....	24
2.9.1 Ilustrasi.....	24
2.9.2 Warna.....	27
2.9.3 Tipografi .....	29
2.9.4 Layout .....	31
<b>BAB 3: STRATEGI KOMUNIKASI.....</b>	<b>33</b>
3.1 Analisis Data Riset Target Sasaran.....	33
3.1.1 Data Wawancara .....	33
3.1.2 Data Kuesioner .....	35
3.2 Strategi Media .....	36
3.2.1 Media Yang Digunakan .....	36
3.2.2 Alasan Pemilihan Media .....	36
3.3 Budget.....	37
3.4 Strategi Komunikasi .....	38
3.4.1 5W + 1H .....	38
3.4.2 Pendekatan Visual.....	40
3.5 Operasionalisasi Teori.....	41
3.6 Strategi Penyebaran / Sharing Media .....	42

BAB 4: STRATEGI KREATIF .....	43
4.1 Konsep Verbal.....	43
4.1.1 Pengenalan Karakter .....	43
4.2 Konsep Visual .....	45
4.2.1 Ilustrasi.....	45
4.2.2 Warna.....	46
4.2.3 Tipografi .....	46
4.2.4 Layout .....	47
4.3 Visualisasi Desain .....	48
4.3.1 Video Edukatif .....	48
4.3.2 Poster.....	52
4.3.3 Iklan TV .....	53
4.3.4 Buku Cerita Interaktif .....	54
4.3.5 Merchandise.....	55
4.4 Evaluasi Perancangan.....	58
BAB V: PENUTUP .....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
REFERENSI DESAIN .....	65
LAMPIRAN .....	66

