

Laporan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual

Periode XVIII



PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MATERI SEKOLAH MINGGU UNTUK ANAK USIA DINI SAAT PANDEMI

Dikerjakan oleh :

Axel Yansen Irawan

17.L1.0041

Pembimbing

Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

PERIODE GENAP 2020/2021

Laporan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MATERI
SEKOLAH MINGGU UNTUK ANAK USIA DINI SAAT PANDEMI**

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



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE GENAP 2020/2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Axel Yansen Irawan

NIM : 17.L1.0041

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MATERI SEKOLAH MINGGU UNTUK ANAK USIA DINI SAAT PANDEMI” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 23 Juli 2021

Yang menyatakan,



*TTD & Materai

Axel Yansen Irawan

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MATERI
SEKOLAH MINGGU UNTUK ANAK USIA DINI SAAT
PANDEMI

Diajukan oleh : Axel Yansen Irawan

NIM : 17.L1.0041

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 1 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Penguji 2 : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Ketua Program Studi : Bayu Widiantoro 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=17.L1.0041

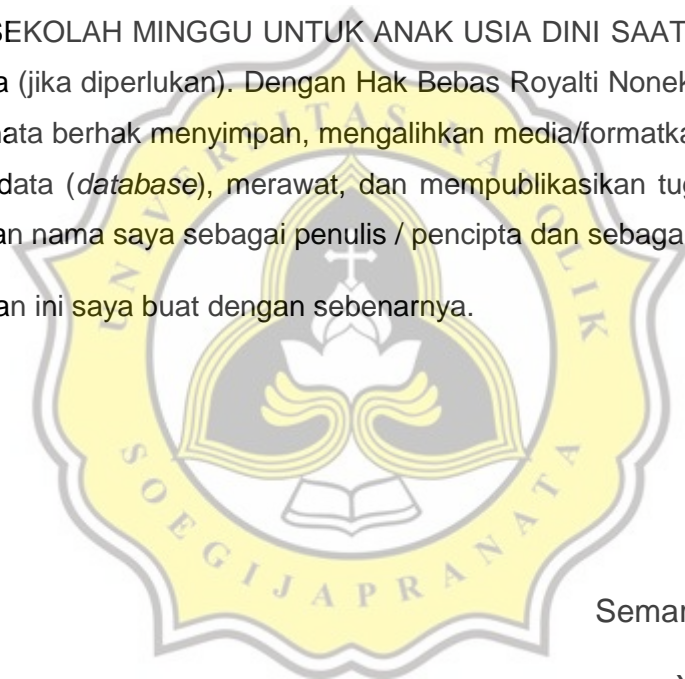
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Axel Yansen Irawan
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Perancangan Permainan 3D

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MATERI SEKOLAH MINGGU UNTUK ANAK USIA DINI SAAT PANDEMI” 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, 23 Juli 2021

Yang menyatakan

*TTD

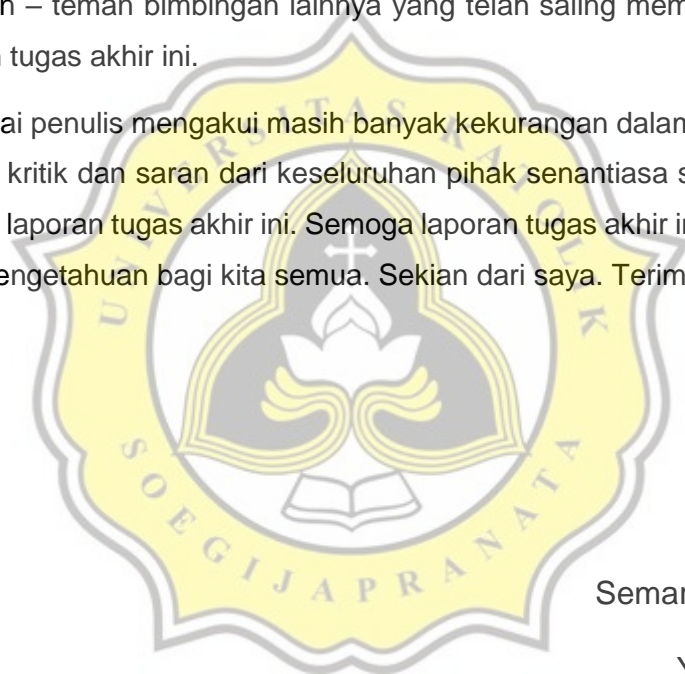
Axel Yansen Irawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia – Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir saya yang berjudul PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MATERI SEKOLAH MINGGU UNTUK ANAK USIA DINI SAAT PANDEMI. Laporan tugas akhir ini dibuat dalam rangka sebagai syarat untuk memenuhi kriteria kelulusan dalam program studi Desain Komunikasi Visual.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A. yang telah banyak membantu dan membimbing saya dalam proses pengerjaan laporan tugas akhir ini. Saya juga berterima kasih juga kepada para narasumber yang telah menyediakan waktunya untuk mau diwawancara. Selain itu saya juga berterima kasih kepada teman – teman bimbingan lainnya yang telah saling membantu dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini.

Saya sebagai penulis mengakui masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu kritik dan saran dari keseluruhan pihak senantiasa saya harapkan untuk kesempurnaan dari laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi kita semua. Sekian dari saya. Terima Kasih.



Semarang, 23 Juli 2021

Yang menyatakan

*TTD

Axel Yansen Irawan

ABSTRAK

Pandemi covid-19 merupakan masa yang sangat sulit dan berdampak terhadap beberapa aspek kehidupan salah satunya dalam dunia pendidikan. Tidak hanya pendidikan formal tetapi juga pendidikan non formal seperti sekolah minggu yang dilaksanakan di gereja sehingga banyak kegiatan mengajar mulai beralih menggunakan media internet terlebih karena kebijakan pemerintah untuk tetap dirumah dan menjalankan aktifitas belajar dan mengajar di dalam rumah guna mencegah penyebaran COVID-19. Oleh karena itu banyak sekolah minggu yang diberhentikan karena kurangnya fasilitas yang memadai untuk melakukan sekolah minggu secara online, kurangnya sumber daya manusia yang mengerti teknologi dikalangan pengajar sekolah minggu sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempelajari dan membuat fasilitas sekolah minggu online. Orang tua sendiri memiliki hambatan yaitu mereka menjadi tidak memiliki waktu untuk beristirahat terlebih mengajarkan ajaran iman pada hari minggu yang dimana hari minggu menjadi hari libur bagi para orang tua.

Untuk itu penulis merumuskan bagaimana merancang komunikasi visual materi sekolah minggu untuk membantu mengajarkan ajaran iman kepada anak usia dini selama pandemic. Penulis memutuskan membuat sebuah permainan digital dalam tampilan 3 dimensi yang dapat dimainkan lewat gawai. Permainan ini memiliki unsur yang dapat menjadi hiburan sekaligus media pembelajaran. Dalam permainan ini terdapat 10 materi yang memiliki unsur petualangan yang digemari oleh anak anak serta tidak terlalu memiliki unsur kekerasan yang sadis. Permainan ini dapat ditemukan dan di unduh melalui google play store.

Kata Kunci

Permainan, 3D, Alkitab, SekolahMinggu, Pandem

DAFTAR ISI

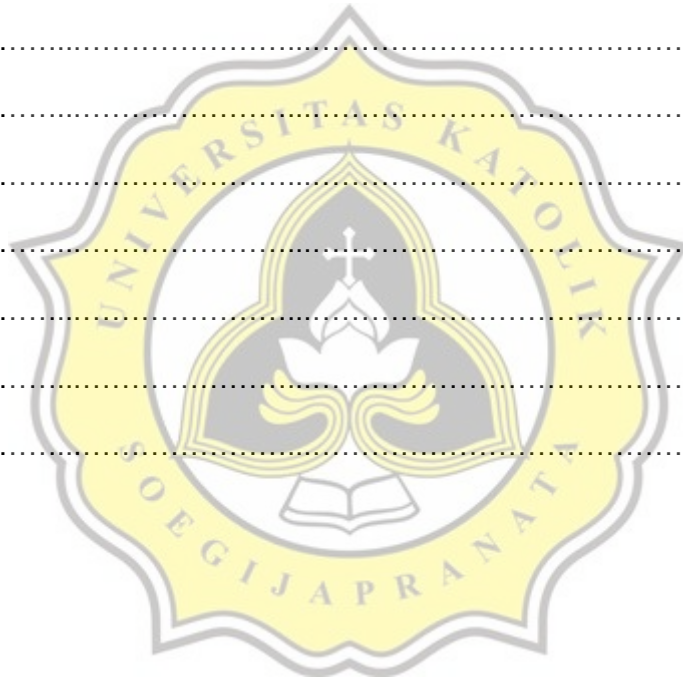
Halaman Pernyataan Orisinalitas	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan Publikasi	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan	4
BAB II TINJAUAN UMUM	6
2.1 Kerangka Berpikir	6
2.2 Tinjauan Pustaka	7
2.3 Landasan Teori	8
2.3.1 Desain komunikasi visual	8
2.3.2 Teori Pembelajaran dan Tingkah Laku Anak	8
2.3.3 Media Pembelajaran	8
2.3.4 Teori Ilustrasi	9
2.3.5 Teori Tipografi	9
2.3.6 Teori Kombinasi Warna	9
2.3.7 Layout	10
2.3.8 Desain Thinking	10

2.3.9 Teori Permainan	10
2.3.10 Desain Karakter	11
2.3.11 Game	11
2.3.12 Storyboard	11
2.3.13 Animasi	11
2.3.14 Game Design	12
2.3.15 Game Mechanics	12
2.3.16 Analisis SWOT	12
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	13
3.1 Analisis Data	13
3.1.1 Pengumpulan Data	13
3.1.2 Kesimpulan	18
3.1.3 Konsep rancangan	18
3.2 Sasaran Khalayak	19
3.2.1 Demografis	19
3.2.2 Geografis	19
3.2.3 Psikografis dan behavior	19
3.3 Analisis data SWOT	19
3.4 USP	20
3.5 Strategi Komunikasi	20
3.5.1 5W+1H	20
3.6 Strategi Media	21
3.6.1 Media Utama	21
3.6.2 Media Pendukung	21
3.6.3 Judul Permainan	21
3.6.4 Materi Permainan	21
3.6.5 Timeline Perkembangan Permainan	22

3.6.6 Mekanik Permainan	23
3.7 Perencanaan Biaya Kreatif	23
BAB IV KONSEP DESAIN	25
4.1 Konsep Verbal	25
4.1.1 Tema Permainan	25
4.1.2 Judul Permainan	25
4.1.3 Tone and Manner	25
4.1.4 Materi Permainan	25
4.1.5 Mekanik Permainan	25
4.2 Konsep Visual	26
4.2.1 Warna	26
4.2.2 Typografi	27
4.2.3 Desain 3D	27
4.2.4 Sketsa Story Board	28
4.3 Visualisasi	29
4.3.1 Media Utama	29
4.3.2 Media Pendukung	31
BAB V PENUTUP	33
5.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	15
Gambar 3.2	15
Gambar 3.3	16
Gambar 3.4	16
Gambar 3.5	17
Gambar 3.6	17
Gambar 4.1	26
Gambar 4.2	26
Gambar 4.3	27
Gambar 4.4	28
Gambar 4.5	28
Gambar 4.6	29
Gambar 4.7	30
Gambar 4.8	31
Gambar 4.9	32



DAFTAR TABEL

Tabel 1	22
Tabel 2	22
Tabel 3	23

