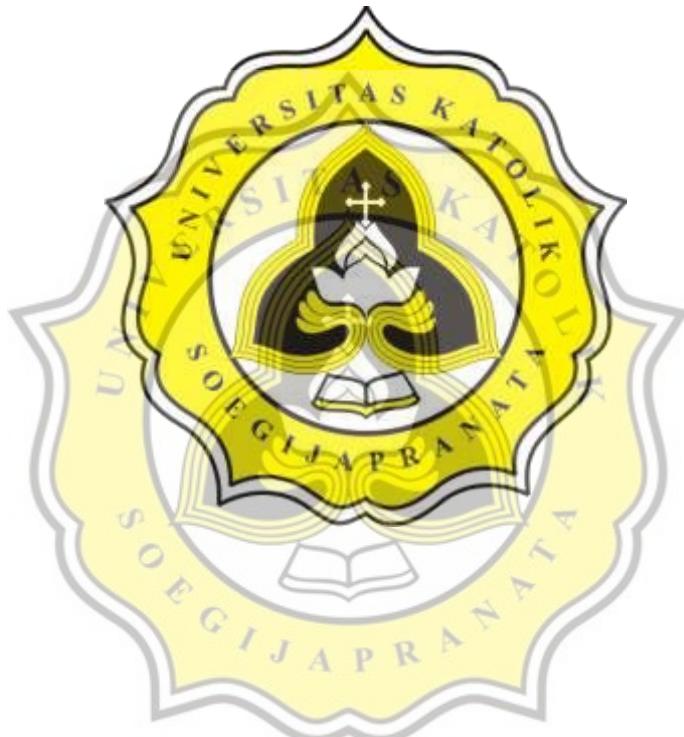


SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI UPAYA
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI



Disusun Oleh :

Regina Jennifer

D 17.L1.0042

Pembimbing :

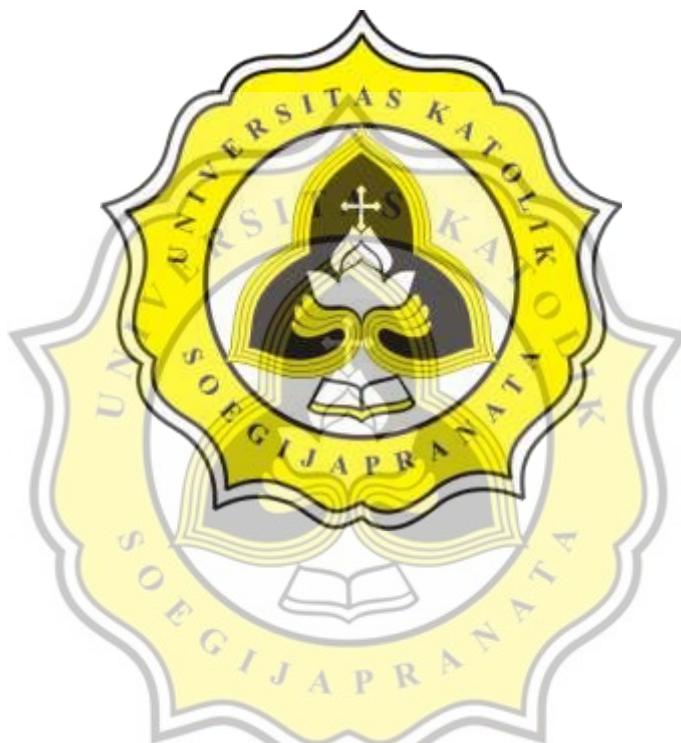
Bayu Widiantoro, Mt., Msn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA

2021

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI



Disusun Oleh :

Regina Jennifer

D 17.L1.0042

Pembimbing :

Bayu Widiantoro, Mt., Msn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

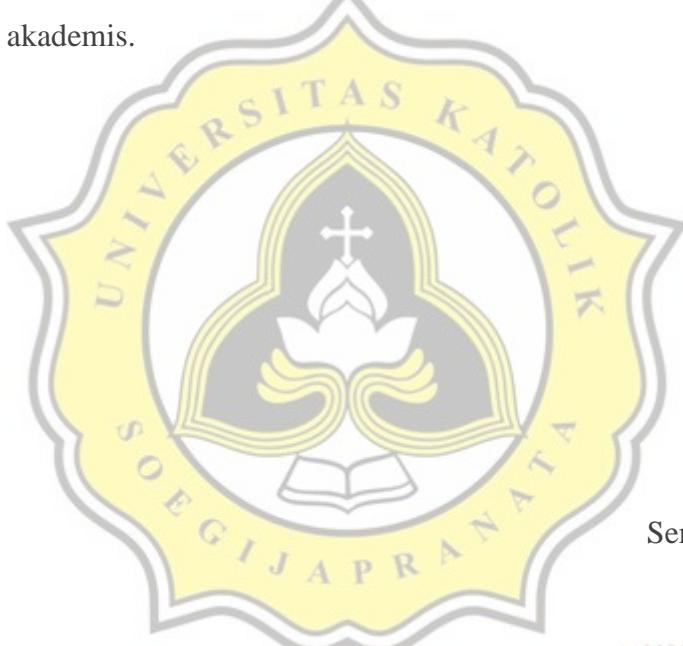
Nama : Regina Jennifer D

NIM : 17.L1.0042

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir dengan judul "**Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**" bebas plagiasi. Apabila di kemudian hari ditemukan suatu kecurangan maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku secara akademis.



Semarang, 23 Juli 2021

Yang menyatakan,



Regina Jennifer D

NIM. 17.L1.0042



HALAMAN PENGESAHAN

- Judul Tugas Akhir: : Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini
- Diajukan oleh : Regina Jennifer Dungen
- NIM : 17.L1.0042
- Tanggal disetujui : 05 Juli 2021
- Telah setujui oleh
- Pembimbing : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn
- Pengaji 1 : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.
- Pengaji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si
- 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.L1.0042

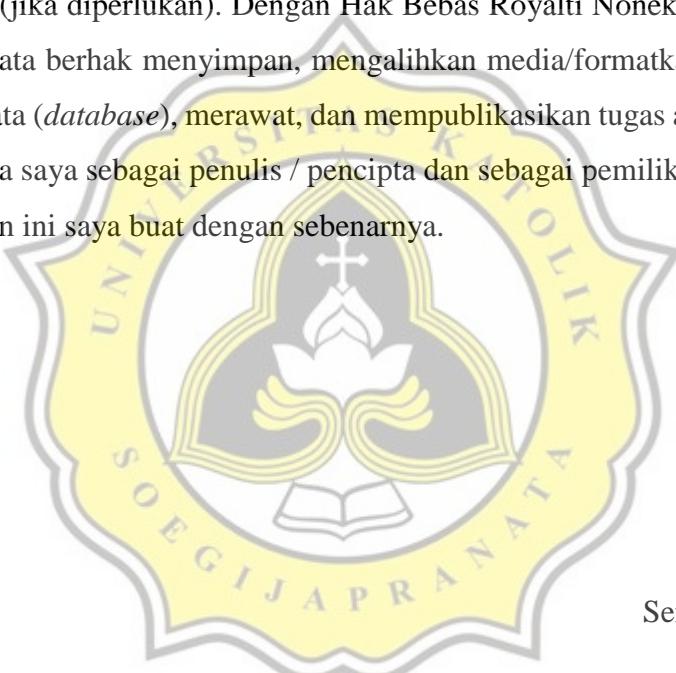
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Regina Jennifer D
Program Studi: Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Animasi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Nonekslusif atas karya ilmiah yang berjudul "**Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Regina Jennifer D." followed by a date.

Regina Jennifer D.

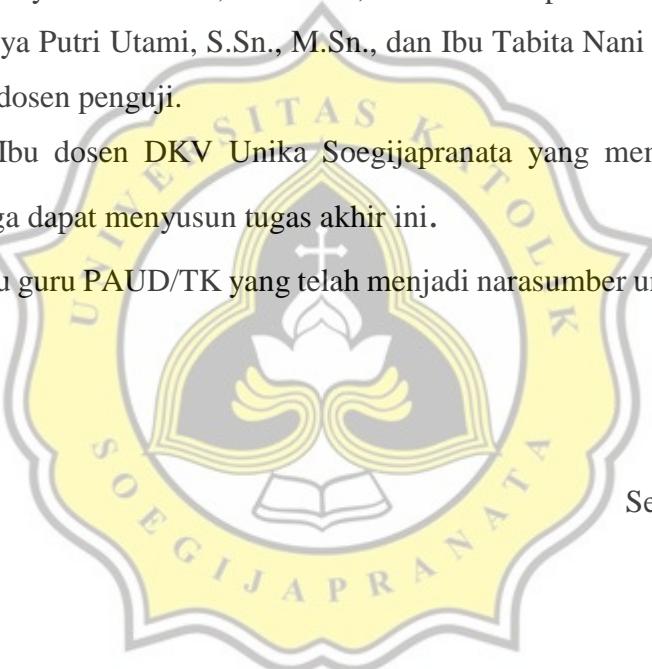
NIM. 17.L1.0042

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, peneliti dapat menyelesaikan Laporan skripsi dan tugas akhir dengan judul **Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**. Dengan selesainya laporan ini diharap tulisan ini dapat berguna bagi orang lain yang membutuhkan. Tentunya dalam pengerjaan tugas akhir ini tak sedikit hambatan yang dilalui peneliti. Tanpa bantuan dari berbagai pihak, peneliti tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya yang melimpah.
2. Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata.
3. Bapak Bayu Widiantoro, ST. M.Sn, selaku dosen pembimbing tugas akhir.
4. Ibu Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn., dan Ibu Tabita Nani Aryani, S.Sn., M.Si., selaku dosen pengaji.
5. Bapak/Ibu dosen DKV Unika Soegijapranata yang memberikan bekal ilmu sehingga dapat menyusun tugas akhir ini.
6. Para ibu guru PAUD/TK yang telah menjadi narasumber untuk perancangan ini.

Semarang, 23 juli 2021




Regina Jennifer D

17.L1.0042

ABSTRAK

Kreativitas perlu dikembangkan sedari dini. Kreativitas dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan kreativitas seseorang mampu memecahkan masalah dengan mudah dan menciptakan sebuah solusi baik itu solusi baru maupun solusi yang telah ada. Namun muncul masalah yang dapat menghambat potensi berkembangnya kreativitas anak usia dini khususnya di indonesia. Diantaranya adalah masih banyak pendidik yang menggunakan metode drilling dalam pembelajaran. Metode ini tidak dapat diterapkan untuk anak-anak khususnya anak usia dini karena perkembangan anak tidak dapat dipaksakan dan anak akan berkembang sesuai fasenya. Metode ini akan dapat membuat anak stress dan mengurangi penggunaan otak kanan, yaitu salah satu faktor yang dapat memicu munculnya kreativitas anak. Selain itu kurangnya inovasi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran juga menjadi faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak. Teknologi dapat digunakan dalam usaha untuk mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya dengan menggunakan media audio visual berupa video animasi. Namun sayangnya tak banyak animasi berfokus pada pengembangan kreativitas anak usia dini. Dengan begitu perancangan ini akan membentuk sebuah animasi yang dapat membantu guru PAUD/TK dalam mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan materi sains yang telah disesuaikan dengan kurikulum PAUD.

Kata Kunci : PAUD, Anak, Animasi, Inovasi, Kreativitas, Sains.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	1
DAFTAR ISI	2
DAFTAR GAMBAR.....	4
BAB I PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang	6
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan	10
1.6 Manfaat	10
1.7 Metode Perancangan.....	10
BAB II TINJAUAN UMUM.....	12
2.1 Tinjauan Pustaka.....	12
2.2 Landasan Teori.....	14
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI.....	31
3.1. Metode Pengumpulan Data.....	31
3.1.2. Wawancara Guru PAUD/TK.....	31
3.1.3. Observasi Online	32
3.2. Analisis SWOT	33
3.3. Khalayak Sasaran.....	33
3.4. Strategi Komunikasi.....	34
3.5. Strategi Media	35
3.5.1. Media Utama	35
3.5.2. Media Promosi.....	38
3.6. Anggaran.....	38
BAB IV STRATEGI KREATIF.....	40
4.1. Konsep Verbal	40
4.1.1. Tema	40
4.1.2. Judul dan Tagline.....	40
4.1.3. Penokohan	40
4.1.4. Sinopsis.....	41
4.1.5. Storyline/ Plot/ Alur cerita Lilin	41
4.2. Konsep Visual	45
4.2.1. Warna.....	45
4.2.2. Logo.....	46
4.2.3. Visual Karakter.....	48

4.2.4.	Visual Karakter Pembantu	50
4.2.5.	Visual Background dan Properti.....	53
4.2.6.	Story Board.....	53
4.3.	Visualisasi Desain Media Utama	55
4.4.	Visualisasi Desain Media Pendukung.....	55
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1.	Kesimpulan	57
5.2.	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....		60
LAMPIRAN		63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.6.1 contoh suasana	20
Gambar 2.2.6.2 Loo Pocoyo	21
Gambar 2.2.7.1 RGB	22
Gambar 2.2.7. 2 CMY & RYB Model	23
Gambar 2.2.7.3 Hue, Saturation, & Brightness chart	23
Gambar 2.2.7.4 Warm & cool Chart	24
Gambar 2.2.7. 5 “ <i>the twelve-step color wheel</i> ”	25
Gambar 2.2.8. 1 Contoh penggunaan squash and stretch	26
Gambar 2.2.8. 2 Contoh penggunaan <i>anticipation</i>	27
Gambar 2.2.8. 3 Contoh penggunaan <i>staging</i> (<i>Sumber: Alan Becker//youtube.com</i>)	27
Gambar 2.2.8. 4 Contoh perbedaan <i>Straight Ahead Action</i> dan <i>Pose to Pose</i>	28
Gambar 2.2.8. 5 Contoh penggunaan <i>pose to pose</i> (<i>Sumber: Alan Becker//youtube.com</i>)	28
Gambar 2.2.8. 6 Contoh perbedaan <i>Follow Through and Overlap Action</i>	23
Gambar 2.2.8. 7 Contoh penggunaan <i>slow in and slow out</i>	23
Gambar 2.2.8. 8 Contoh <i>arcs</i> pada gerakan karakter	24
Gambar 2.2.8. 9 Contoh penggunaan <i>Secondary Action</i>	24
Gambar 2.2.8. 10 Contoh penggunaan <i>timing</i>	25
Gambar 2.2.8. 11 Contoh <i>exaggeration</i> dalam sebuah animasi	25
Gambar 2.2.8. 12 Contoh penggambaran <i>Solid Drawing</i>	26
Gambar 2.2.8. 13 contoh tiga karakter berbeda pada kartun animasi	26
Gambar 2.2.9. 1 kartun tintin movie.....	28
Gambar 2.2.9. 2 kartun King and the mocking bird	29
Gambar 2.2.9. 3 kartun Adventure time	29
Gambar 2.2.9. 4 animasi Doraemon	30
Gambar 3.5.1. 1 Tokoh kartun kakak beradik dari Gravity Fall	35
Gambar 3.5.1. 2 Tokoh kartun curious George	36
Gambar 3.5.1. 3 Lil Stomper	37
Gambar 3.5.1. 4 Hello Pocoyo	37

Gambar 4.2.1. 1 warna utama animasi Sein & Anna 45

Gambar 4.2.2. 1 Font *Stupendus Jack dan Lucky Guy* 46

Gambar 4.2.2. 2 thight issue pemilihan logo animasi “Sein & Anna” 47

Gambar 4.2.2. 3 logo final animasi “Sein & Anna” 47

Gambar 4.2.3. 1 Sketsa kasar pemilihan gaya gambar “Sein & Anna” 48

Gambar 4.2.3. 2 eksekusi pilihan gaya gambar karakter “Sein & Anna” 49

Gambar 4.2.3. 3 desain final karakter “Sein & Anna” 49

Gambar 4.2.3. 4 bumper logo animasi “Sein & Anna” 50

Gambar 4.2.4. 1 Referensi karakter Gulu-gulu 51

Gambar 4.2.4. 2 sketsa awal karakter Gulu-gulu 51

Gambar 4.2.4. 3 sketsa alternatif gambar karakter Gulu-gulu 52

Gambar 4.2.4. 4 desain final karakter Gulu-gulu 53

Gambar 4.2.4. 5 storyboard animasi Sein& Anna episode 1 lilin 54

Gambar 4.3. 1 cuplikan Scene Sein & Anna 55



Gambar 4.4. 1 visualisasi akun facebook animasi Sein& Anna 56