PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENUNJANG PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA BALITA MELALUI MEDIA ANIMASI INTERAKTIF

GIBRAN RIO ANINDITO

10.13.0126

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2015

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan mukjizat yang diberikan, sehingga perancangan animasi interaktif “Kota Ceria” dapat terselesaikan dengan baik. Banyak hal yang terjadi selama proses pembuatan perancangan. Berbagai macam kejadian tak terduga, menjadi pelajaran yang bermanfaat banyak bagi penulis.

Pembentukan karakter anak merupakan hal sangat penting, terutama pada usia emas. Adanya kesibukan orang tua masing-masing serta pengetahuan yang kurang, menjadi hal yang umum penyebab kurangnya perhatian orang tua pada pembentukan karakter anak. Oleh sebab itu, penulis mengangkat permasalahan komunikasi yang terjadi melalui animasi interaktif. Dengan memanfaatkan animasi interaktif, anak-anak serta orang tua memiliki media bantu dalam pembentukan karakter anak. Animasi interaktif sendiri merupakan media komunikasi yang digemari oleh anak-anak, karena animasi mampu mengimbangi imajinasi anak-anak.

Semoga dengan adanya perancangan animasi interaktif ini, pembentukan karakter anak dapat mengarah pada hal yang positif. Dan semakin banyak masyarakat yang sadar akan pentingnya peran serta masyarakat sekitar dalam pembentukan karakter anak.

Sebelum memasuki perancangan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Pak Bayu Widiantoro selaku dosen pembimbing, yang dengan sabarnya membimbing dalam proses perancangan. Kepada seluruh dosen DKV Unika Soegijapranata yang senantiasa mendukung dan memberi saran. Kepada Pak Rico Julian, yang bersedia meminjamkan alat rekam dalam proses pengisian suara animasi. Kepada Dewi, Peppy, Melina, Daisy, Pak Alfons, dan Jimmy yang dengan sukarela membantu menjadi pengisi suara dalam animasi, serta membantu sesama yang sedang melaksanakan proyek akhir. Terima kasih juga kepada teman seperjuangan Dewi S, Robert S. K, teman-teman PA05, serta teman-teman DKV Unika 2008, 2009, 2010, 2011, IKITAS, FliP Studios atas inspirasinya baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga proses perancangan menjadi efektif dan menyenangkan.

Penulis menyadari bahwa perancangan animasi interaktif ini masih jauh dari sempurna. Namun penulis tetap berusaha untuk menghasilkan sesuatu yang sempurna. Dan semoga, animasi interaktif ini menjadi langkah awal untuk menciptakan dunia yang lebih baik bagi diri sendiri maupun sesama.

penulis

ABSTRAK

Banyak orang tua yang tidak memperhatikan pembentukan karakter anak, padahal pembentukan karakter sangat penting bagi anak terutama apabila nantinya anak-anak sudah memasuki lingkungan di luar keluarga. Pembentukan karakter anak mencakup perkembangan otak kanan dan kiri, namun kebanyakan hanya memperhatikan otak kiri tanpa mempertimbangkan otak kanan. Perkembangan otak kanan mencakup intelektual, moral, dan emosional (IQ, EQ, AQ). Dalam keluarga kelas menengah ke atas, anak-anak cenderung dilepas dan mempercayakan hiburan anak kepada teknologi. Di lain sisi, televisi dan *games* pada *gadget* tidak sepenuhnya memperhatikan perkembangan karakter anak, dan justru mempertontonkan kekerasan yang memicu anak untuk mencontoh. Jadi, sangat diperlukan tontonan yang mendidik yang mampu membimbing anak terutama pada saat masa pembentukan karakter.

Anak-anak di Indonesia sangat membutuhkan tontonan yang mendidik, sehingga perlu adanya perancangan animasi interaktif yang membantu anak dalam pembentukan karakter anak. Mengapa animasi, karena animasi mampu menciptakan hal imajinatif dan fantasi dimana anak-anak memiliki imajinasi yang luas, sehingga animasi mampu menyeimbangi imajinasi anak-anak. Dan unsur interaktif agar anak-anak mendapatkan pengalaman lebih dalam menonton animasi, serta menggantikan bimbingan orang tua dalam hal tertentu.

Animasi interaktif nantinya dapat dimainkan di*gadget* dengan pertimbangan gadget merupakan media yang dekat dengan anak-anak di jaman sekarang, dan juga animasi dapat diputar berulang-ulang sesuai kemauan anak-anak. Sehingga, dimana orang tua yang sudah terbiasa mengandalkan *gadget* sebagai alat hiburan anak, orang tua tidak perlu cemas akan konten-konten yang berisi kekerasan atau yang tidak mendidik.

Kata Kunci: Pembentukan Karakter Anak, *golden age*, Animasi, Interaktif

parents who do not pay attention to the formation of character, whereas the formation of character is very important for children, especially if the children will have entered the environment outside the family. The formation of character includes left and right brain development, but most only pay attention to the left brain without considering the right brain. Right brain development include intellectual, moral, and emotional intelligence (IQ, EQ, AQ). In the upper middle class families, children tend to be removed and entertainment entrust children to technology. On the other hand, television and games on the gadget does not fully pay attention to the development of children's character, and it showed the violence that triggered the child to imitate. So, it is necessary to educate spectacle capable of guiding children, especially during the period of the formation of character.

Children in Indonesia need to educate spectacle, so the need for the design of interactive animations that help children in the formation of character. Why animation, because animation is able to create something imaginative and fantasy in which children have a broad imagination, so the animation is able to balance the imagination of children. And interactive elements for children to gain more experience in watching animation, as well as replace the guidance of parents in particular.

Interactive animation will be played digadget with consideration gadget is a medium that is close to the children of today, and also animation can be played repeatedly at will the children. So, where parents who are accustomed to rely on gadgets as an entertainment tool child, parents do not have to worry about content that contains violence or who are not educated.

Keywords: Children’s Character Building, golden age, Animation, Interactive

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ii
ABSTRAK iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR v
BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Pembatasan Masalah 2
I.4 Perumusan Masalah 2
I.5 Tujuan Penelitian 2
I.6 Manfaat Perancangan 2
I.7 Metode Perancangan 3
I.8 Sistematika Penulisan 3
BAB II TINJAUAN DATA 4
II.1 Tinjauan Data 4
II.2 Kerangka Berpikir 5
II.3 Landasan Teori 5
II.4 Kajian Pustaka 8
II.5 Studi Komparasi 8
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI 11
III.1 Analisis 11
III.2. Sasaran Khalayak 12
III.3. Strategi Komunikasi 13
BAB IV STRATEGI KREATIF 15
IV.1 Konsep Visual 15
IV.2 Konsep Verbal 17
IV. 3 Visualisasi Desain 20
BAB V PENUTUP 26
DAFTAR PUSTAKA 27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir 5

Gambar 2.2 Berbagai pilihan media untuk menyampaikan pesan 7

Gambar 2.3 Screenshot Garuda Rider.....8

Gambar 2.4 Film animasi serial Kiko.....9

Gambar 2.5 Dora the Explorer 9

Gambar 2.6 Film animasi serial Pada Zaman Dahulu 10

Gambar 4.1 Karikatur Sederhana.....15

Gambar 4.2 Contoh Animasi Indonnesia.....15

Gambar 4.3 Gaya Ilustrasi Animasi interaktif 15

Gambar 4.4 Warna dalam Animasi Interaktif.....16

Gambar 4.5 Kerangka Acuan Animasi bagian 1.....17

Gambar 4.6 Kerangka Acuan Animasi bagian 2.....17

Gambar 4.7 Icon Animasi Interaktif 19

Gambar 4.8 Logo Animasi Kota Ceria.....19

Gambar 4.9 Tokoh Kota Ceria.....20

Gambar 4.9 Pendekatan Karakter Bentuk.....20

Gambar 4.10 Pendekatan Karakter Visual 20

Gambar 4.11 *Environment* Animasi Interaktif.....21

Gambar 4.12 GUI 1 21

Gambar 4.13 GUI 2 21

Gambar 4.14 GUI 3 21

Gambar 4.14 GUI 4 21

Gambar 4.13 StoryBoard scene 1 22

Gambar 4.14 StoryBoard scene 2 23

Gambar 4.15 StoryBoard scene 3.....24

Gambar 4.16 Tampilan Tahap Memilih Animasi Interaktif 25

Gambar 4.17 Tampilan Animasi Interakti.....25