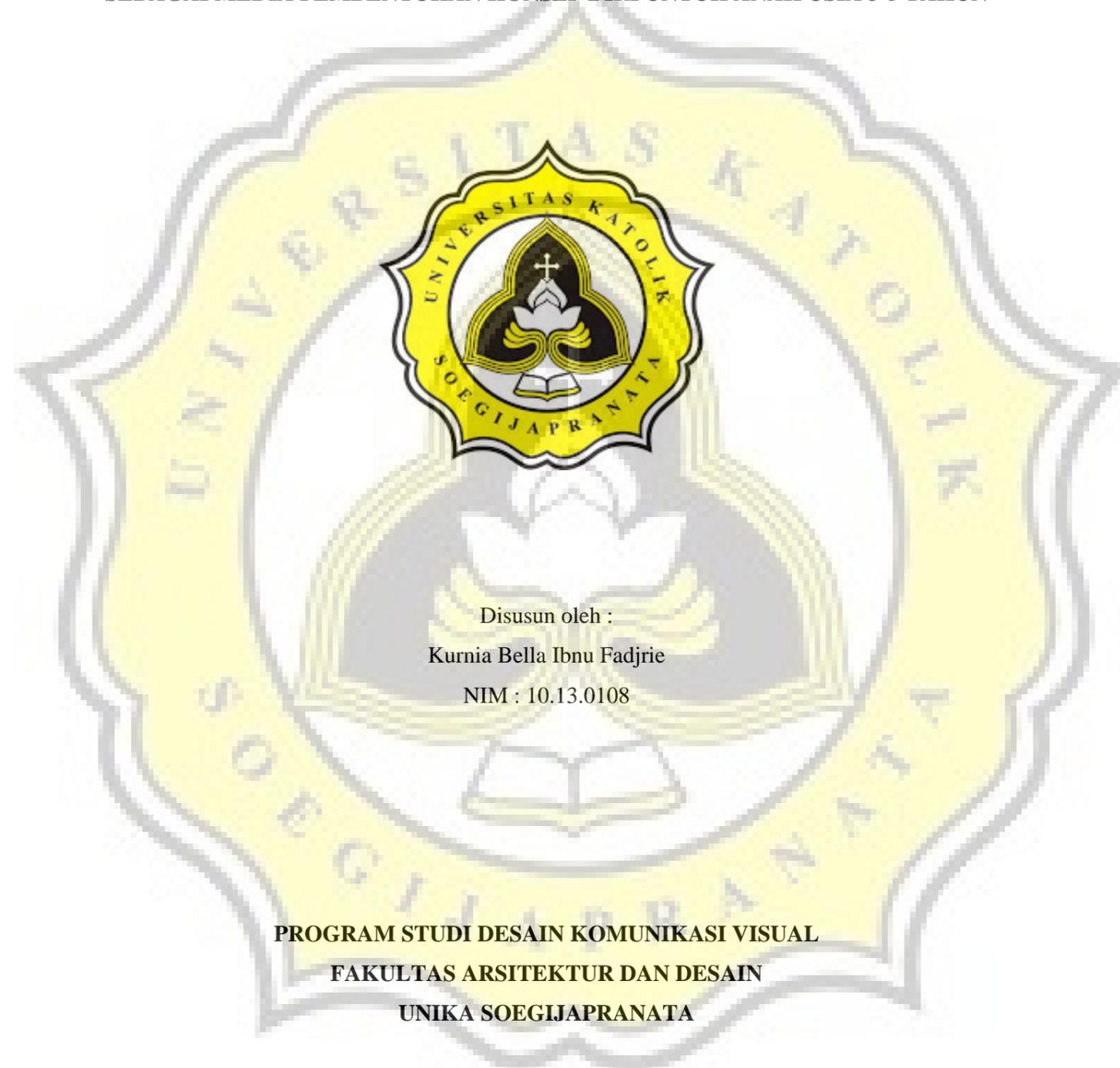


PA DKV 06

**PERANCANGAN ANIMASI CERITA INSPIRATIF
SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KONSEP DIRI UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN**



Disusun oleh :
Kurnia Bella Ibnu Fadjrie
NIM : 10.13.0108

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

SEMARANG 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

**PERANCANGAN ANIMASI CERITA INSPIRATIF
SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KONSEP DIRI UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN**

Kurnia Bella Ibnu Fadjrie

10. 13.0108

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas Katoik Soegijapranata

Semarang, 14 Juli 2015

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprogdi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT.

NIDN : 0611086201

Ir. Robert Rianto W, MT

NIDN : 0627066701

Ir. Robert Rianto W, MT

NIDN : 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

**PERANCANGAN ANIMASI CERITA INSPIRATIF
SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KONSEP DIRI UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN**

Kurnia Bella Ibnu Fadjrie

10. 13.0108

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas Katoik Soegijapranata

Semarang, 14 Juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Bayu Widiatoro, ST. M.Sn

NIDN : 0629056402

Rony Jonathan, S.Ds

NPP : 058.5.2013.102

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto

NIDN : 0602066801

Ir. Robert Rianto W, MT

NIDN : 0627066701

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR

NIDN : 0608075601

PERNYATAAN ORISINALITAS

Judul :

**PERANCANGAN ANIMASI CERITA INSPIRATIF
SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KONSEP DIRI UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN**

Kurnia Bella Ibnu Fadjrie

10. 13.0108

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas Katoik Soegijapranata

Menyatakan bahwa Proyek Akhir ini adalah hasil karya sendiri serta telah mengikuti ketentuan dan peraturan akademik dalam pengutipan dari beberapa referensi yang ada.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiasi, manipulasi / pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, Saya bersedia menerima sanksi akademis dari Program Studi.

Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini

Semarang, 14 Juli 2015

Kurnia Bella Ibnu Fadjrie

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang atas rahmat dan karunia-Nya penulis telah dapat menyelesaikan makalah Proyek Akhir ini, yang berjudul **Perancangan Animasi Cerita Inspiratif Sebagai Media Pembentukan Konsep Diri Untuk Anak Usia 3-5 Tahun**. Melalui Proyek Akhir ini penulis, merancang sebuah media komunikatif yang dapat digunakan secara efektif untuk mengedukasi atau menginspirasi anak Usia 3-5 tahun agar memiliki pribadi yang diharapkan akan lebih baik seiring pertumbuhannya. Tentu saja dalam proses menyelesaikan Proyek Akhir ini penulis telah banyak dibantu oleh banyak pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasihnya kepada Bapak Bayu Widianoro, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan bimbingan serta referensi yang diperlukan penulis dalam penyusunan makalah ini. Kemudian kepada keluarga dan kerabat dekat yang juga telah banyak memberikan dukungan, terimakasih untuk orangtua, kakak dan adik. Dan untuk orang terkasih yang juga orang terdekat Suratina Agung Nugrahani yang telah mendukung dan membantu penulis. Kemudian ucapan terimakasih untuk teman-teman seperjuangan dalam Proyek Akhir DKV 06 ini yang sudah saling membantu dan menyemangati.

Tema yang penulis angkat dalam Proyek Akhir ini adalah penggunaan animasi sebagai media pembentukan konsep diri terhadap anak usia 3-5 Tahun, dimana melalui media visual tersebut penulis menyampaikan sebuah cerita yang inspiratif yang dapat merangsang pertumbuhan anak yang diharapkan dapat menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya.

Dalam makalah Proyek Akhir ini, tentunya penulis menyadari masih banyak kekurangan dan mungkin banyak juga kesalahan yang telah penulis lakukan, untuk itu penulis menerima adanya kritik dan saran yang membangun yang akan bermanfaat kelak untuk penulisan makalah selanjutnya. Dan penulis berharap makalah Proyek Akhir ini, dapat menjadi referensi bagi peserta Proyek Akhir berikutnya.

Semarang, 14 Juli 2015

Kurnia Bella. I. F

ABSTRAK

Kemajuan teknologi komunikasi memunculkan permasalahan dimana dapat menginspirasi penerima dari informasi yang diberikan, khususnya anak-anak yang mudah terinspirasi oleh sesuatu karena rasa penasaran dan antusias yang tinggi. Pada usia tiga hingga lima tahun anak-anak sangat suka mendengarkan cerita, hal ini digunakan sebagai media untuk menginspirasi anak-anak yang dipadukan dengan elemen visual yang bergerak yang mampu mengajak mereka lebih bermain didalam cerita.

Bercerita merupakan cara terbaik untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak karena dapat dengan mudah memasukkan elemen yang irasional tanpa harus memberikan penjelasan ilmiah yang dimana anak-anak sangat menyukai hal-hal imajinatif tersebut dibandingkan pengetahuan yang secara langsung dan terasa rumit bagi mereka.

Hasil cerita yang dikemas dengan elemen visual yang disukai anak-anak dapat mengambil perhatian mereka dan mendapatkan respon yang baik sehingga pesan inspiratif yang terkandung mampu menginspirasi pemikiran anak-anak sehingga dapat membantu dalam proses pembentukan konsep diri.

Hasil dari penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa proses awal inspirasi anak-anak mempengaruhi semangat mereka dalam mencapai sesuatu juga dalam mempelajari hal-hal baru. Dengan konsep diri yang baik anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang baik.

ABSTRACT

Advances in communications technology raises problems which can inspire the recipient of the information provided, particularly children who are easily inspired by something because they have more curiosity and enthusiasm than adult people. At the age of three to five year old children love to listen to stories, it is used as a medium to inspire children combined with visual elements that move are able to invite them over to play in the story.

Storytelling is the best way to convey information to children because it can easily incorporate elements of irrational without having to give a scientific explanation where children particularly liked the imaginative things than the knowledge that directly and noticeably complicated for them.

The results of stories are packed with visual elements that favored children can take their attention and get a good response, so inspiring message contained can inspire children's thinking that can help in the development of self-concept.

The results of research conducted, it is known that the initial process of inspiring children affects their morale in achieving something also in learning new things. With a good self-concept, children will eventually grow into a great people.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

BAB I : PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG MASALAH

I.2 IDENTIFIKASI MASALAH

I.3 PEMBatasan MASALAH

I.4 PERUMUSAN MASALAH

I.5 TUJUAN PENELITIAN

I.6 MANFAAT PENELITIAN

I.7 METODE PENELITIAN

I.8 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB II : TINJUAN UMUM

II.1 KERANGKA BERPIKIR

II.2 LANDASAN TEORI

II.3 KAJIAN PUSTAKA

II.4 STUDI KOMPARASI

BAB III : STRATEGI KOMUNIKASI

III.1 DATA HASIL PENELITIAN

III.2 KHALAYAK SASARAN

III.3 STRATEGI KOMUNIKASI

BAB IV : STRATEGI KREATIF

IV.1 KONSEP VISUAL

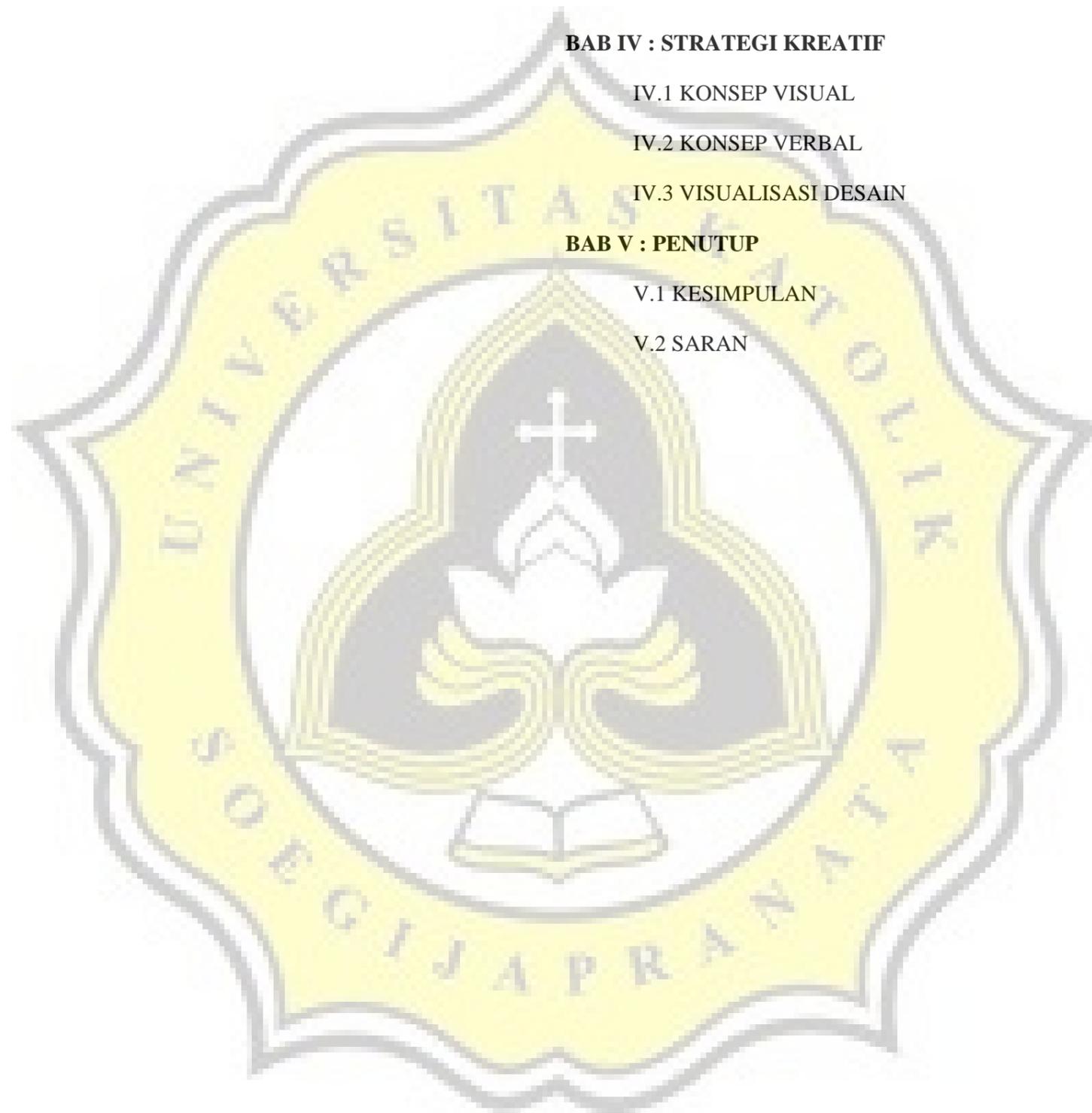
IV.2 KONSEP VERBAL

IV.3 VISUALISASI DESAIN

BAB V : PENUTUP

V.1 KESIMPULAN

V.2 SARAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Character In Motion

Gambar 2.2 Ball Motion

Gambar 2.3 Spektrum Warna

Gambar 2.4 Warna Additive

Gambar 2.5 Warna Subtractive Pada Printer CMYK

Gambar 2.6 Warna Subtractive Seniman RYB

Gambar 2.7 Suhu Warna

Gambar 2.8 Tipografi

Gambar 2.9 Tampilan Anumasi Upin & Ipin

Gambar 2.10 Tampilan Animasi Dora The Explorer

Gambar 3.1 Lokasi Preschool

Gambar 3.2 Suasana Belajar Sehari-hari

Gambar 4.1 Dhrozophila Melanogaster

Gambar 4.2 Desain Karakter Lalat

Gambar 4.3 Kuman Dalam Pembesaran 100x

Gambar 4.4 Desain Karakter Kuman

Gambar 4.5 Perbandingan Ukuran Karakter

Gambar 4.6 Desain Background Animasi

Gambar 4.7 Story Board

Gambar 4.8 Cover CD

Gambar 4.9 Desain Poster

Gambar 4.10 Desain Flyer

Gambar 4.11 Desain Rak Display

