



PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
SEBAGAI SARANA MENGAJAR SEKOLAH MINGGU
MENGUNAKAN MEDIA ANIMASI

JOHANNA MELINA SUSANTO

11.13.0010

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

SEMARANG 2015



PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
SEBAGAI SARANA MENGAJAR SEKOLAH MINGGU
MENGUNAKAN MEDIA ANIMASI

JOHANNA MELINA SUSANTO

11.13.0010

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

SEMARANG 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI
SARANA MENGAJAR SEKOLAH MINGGU
MENGUNAKAN MEDIA ANIMASI

Nama: Johanna Melina Susanto

NIM: 11.13.0010

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 9 Juli 2015

Mengesahkan,

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, MT.
NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT. IAI.
NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT. IAI.
NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI
SARANA MENGAJAR SEKOLAH MINGGU
MENGUNAKAN MEDIA ANIMASI

Nama: Johanna Melina Susanto

NIM: 11.13.0010

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 9 Juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Bayu Widiatoro, ST. M.Sn.
NIDN. 0629077403

Ronny Jonathan, S. Ds.
NPP. 058.5.3013.102

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T.
NIDN. 0602066801

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT. IAI.
NIDN. 0627066701

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.
NIDN. 0608075601

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Johanna Melina Susanto

NIM: 11.13.0010

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI
SARANA MENGAJAR SEKOLAH MINGGU
MENGUNAKAN MEDIA ANIMASI

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi 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, 9 Juli 2015

Johanna Melina Susanto

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan mukjizat yang diberikan, sehingga perancangan animasi sebagai sarana mengajar Sekolah Minggu ini dapat terselesaikan dengan baik. Banyak hal yang terjadi selama proses pembuatan perancangan. Berbagai macam kejadian tak terduga, menjadi ujian dan menjadi pelajaran yang berharga bagi penulis.

Penggunaan alat bantu mengajar Sekolah Minggu saat ini yang masih konvensional membuat berkurangnya ketertarikan anak dalam Sekolah Minggu, sehingga perancangan ini dilakukan guna meningkatkan kembali ketertarikan anak untuk Sekolah Minggu. Oleh sebab itu, penulis mengangkat permasalahan komunikasi yang terjadi melalui animasi. Melalui animasi ini, guru Sekolah Minggu akan membantu guru Sekolah Minggu dalam mengajar, juga membantu anak untuk lebih mengerti tentang firman yang disampaikan dalam Sekolah Minggu. Animasi sendiri merupakan media komunikasi yang digemari oleh anak-anak, karena animasi mampu mengimbangi imajinasi anak-anak.

Semoga dengan adanya perancangan animasi ini, dapat membantu guru Sekolah Minggu dalam menyampaikan firman dan membantu anak-anak untuk lebih menikmati penyampaian firman dalam Sekolah Minggu.

Sebelum memasuki perancangan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bayu Widianoro, ST. M.Sn., Ronny Jonathan, S. Ds., dan Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T. selaku dosen pembimbing, yang dengan sabarnya membimbing selama proses

perancangan. Kepada seluruh dosen DKV Unika Soegijapranata yang senantiasa mendukung dan memberi saran pada penulis.

2. Ingrid Benedicta yang telah membantu riset penulis di Sekolah Minggu.
3. Kepada Dewi Susilowati yang memberi banyak saran kepada penulis.
4. Kepada Gibran Rio Anindito yang membantu penulis dalam banyak hal.
5. Kepada teman teman seperjuangan dalam PA 06 ini.
6. Teman-teman DKV Unika 2008, 2009, 2010, 2011, dan 2012 yang telah memberi saran dan semangat kepada penulis.
7. Orang tua penulis yang telah mendukung penulis selama masa perancangan proyek akhir ini.

Penulis memohon saran yang membangun agar dikemudian hari dapat menghasilkan perancangan yang lebih sempurna lagi. Semoga, animasi ini menjadi langkah awal untuk menciptakan dunia yang lebih baik bagi diri sendiri maupun sesama.

Penulis

ABSTRAK

Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi berbagai media yang dekat dengan anak-anak. Ditengah pesatnya kemajuan teknologi, penyampaian firman dalam Sekolah Minggu masih menggunakan alat bantu yang konvensional. Oleh karena itu, minat anak-anak terhadap Sekolah Minggu jadi berkurang karena tersaingi dengan film kartun yang tayang pada hari Minggu dan game yang selalu mereka mainkan. Selain itu, tidak semua guru Sekolah Minggu bisa mengekspresikan penyampaian firman bagi anak usia dini dengan tepat, sehingga diperlukan alat bantu mengajar yang baik karena anak usia dini memiliki daya perhatian yang pendek.

Anak-anak dan guru Sekolah Minggu sama-sama memerlukan alat bantu untuk mengatasi masalah mereka tersebut. Animasi dapat menjadi pilihan yang tepat untuk menjawab semua kesulitan tersebut. Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan” dari sesuatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak atau kesan bergerak. Animasi mampu menciptakan suasana fantasi dan imajinatif, sehingga animasi dalam film seringkali digunakan dengan tujuan sebagai hiburan. Animasi sering juga disebut dengan kartun. Anak-anak sangat menyukai film kartun karena biasanya dapat mengimbangi imajinasi anak-anak. Dan guru Sekolah Minggu akan lebih mudah dalam menggunakan animasi ini karena telah dirancang semenarik mungkin, sehingga bagi guru Sekolah Minggu yang mengalami kesulitan dalam mengekspresikan dirinya di depan anak-anak akan dapat menyampaikan Firman Tuhan dengan lebih baik dan menarik.

Dalam pemutaran film animasi juga tidak memerlukan banyak peralatan khusus yang mahal, sehingga sangat mungkin untuk diterapkan di banyak gereja. Dan juga tidak sulit untuk mengoperasikan film animasi ini.

Now a day, technology development have have a lot of effect to media around children. In the middle of high development technology, in the Sunday School, the way to communicate The Word of God still use conventional method.. Because of that, children interest of Sunday School lower because of the competition between animated movie which aired every Sunday and the game which always played by them with interest of Sunday School. Moreover, not every Sunday School teacher can express to communicate The Word of God for early childhood appropriately, so need a teach help thing to teach better for children because they have short focus on something.

Children and Sunday School teacher need a help to solve their problem. Animation can answer that case. Animation often defined as “live” an inanimate object or static object so then it can move or impression movement. Animation can create fantation and imagination atmosphere, so animation in film often use with entertainment purpose. Animation often called “cartoon”. Children very love cartoon film because usually can understand children imagination. And Sunday School teacher will be easier to use animation because it designed for interest a child, so Sunday School teacher whose have difficulties to express their self in front of early childhood can comunicate The Word of God more interested.

In animation film play don't need a lot of special and expensive tools, so it's really maybe use for a lot of church. And it's not difficult to operate this animation film

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	II.2 Tujuan Penelitian	3
HALAMAN PENGESAHAN	ii	II.3 Kajian Pustaka	6
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv	II.4 Studi Komparasi	6
PRAKATA	v		
ABSTRAK	vi	BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	
DAFTAR ISI	vii	III.1 Data Penelitian	8
DAFTAR GAMBAR	viii	III.2 Sasaran Khalayak	9
		III.3 Strategi Komunikasi	9
BAB I PENDAHULUAN		BAB IV STRATEGI KREATIF	
I.1 Latar Belakang	1	IV.1 Konsep Visual	12
I.2 Identifikasi Masalah	1	IV.2 Konsep Verbal	13
I.3 Pembatasan Masalah	1	IV.3 Strategi Promosi	14
I.4 Perumusan Masalah	1	IV.4 Visualisasi Desain	15
I.5 Tujuan Penelitian	2		
I.6 Manfaat Perancangan	2	BAB V PENUTUP	19
I.7 Metode Perancangan	2	DAFTAR PUSTAKA	20
I.8 Sistematika Penulisan	2		
BAB II TINJAUAN UMUM		LAMPIRAN	21
II.1 Kerangka Berpikir	3		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Screenshot Bible Junior</i>	6
Gambar 2.2	<i>Screenshot Yunus di Perut Ikan</i>	6
Gambar 2.3	<i>Screenshot Dombi Si Anak Nakal</i>	7
Gambar 3.1	Gaya Ilustrasi	10
Gambar 4.1	Gaya Ilustrasi	12
Gambar 4.2	Warna dalam animasi	12
Gambar 4.3	Logo Pelangi Harapan	14
Gambar 4.4	Contextual Advertising	14
Gambar 4.5	Iklan Youtube	14
Gambar 4.6	Poster	14
Gambar 4.7	Tokoh keseluruhan	15
Gambar 4.8	Cucu laki-laki dan perempuan	15
Gambar 4.9	Nenek Tuti	15
Gambar 4.10	Ibu Nani	15
Gambar 4.11	Johan	15
Gambar 4.12	Johan masa kecil	15
Gambar 4.13	Bapak Willi	15
Gambar 4.14	<i>Flashback, Background toko kue tahun 90an</i>	16
Gambar 4.15	<i>Background supermarket modern</i>	16
Gambar 4.16	<i>Stoyboard</i>	18
Gambar 4.17	Interaksi guru Sekolah Minggu	18

