

**ANIMASI 2D
“3 MENIT BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
UMUM”**

TUGAS AKHIR MULTIMEDIA

**DIAJUKAN SEBAGAI PERSYARATAN UNTUK
MENEMPUH UJIAN SIDANG AKHIR DIPLOMA III
SERTA MEMPEROLEH GELAR AHLI MADYA
PROGRAM STUDI DESAIN MULTIMEDIA
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

OLEH

**DANI KUSWAN
NPM. 10.03.022**



**UNIVERSITAS WIDYATAMA
2007**





LEMBAR PENGESAHAN

ANIMASI 2D “3 MENIT BELAJAR ILMU PENGETAHUAN UMUM”

Draft Persetujuan Tugas Akhir Multimedia Untuk Disidangkan
Pada Hari Rabu, 4 April 2007

DANI KUSWAN
NPM. 10.03.022

Bandung, 28 Maret 2007

Menyetujui :

Pembimbing
Tugas Akhir Multimedia

EDI PURWANTORO, Drs.

Mengetahui :

Dekan Fakultas
Desain Komunikasi Visual,

Ketua Program Studi
Desain Multimedia,

INDARSJAH TIRTAWIDJAJA, Drs.

TUBAGUS ZUFRI, Drs.





LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

**ANIMASI 2D
“3 MENIT BELAJAR ILMU PENGETAHUAN UMUM”**

**Persetujuan Tugas Akhir Multimedia Setelah Proses Revisi
Untuk Didokumentasikan Secara Resmi**

**DANI KUSWAN
NPM. 10.03.022**

Bandung, 12 April 2007

Menyetujui :

**Koordinator
Tugas Akhir Multimedia,**

**Pemeriksa Multimedia
Tugas Akhir,**

TUBAGUS ZUFRI, Drs

EDI PURWANTORO, Drs.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum

Waktu yang sangat singkat bagi penulis untuk menggarap sebuah Film Animasi 2D ini, Tugas Akhir yang berjudul "3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum" ini dimaksudkan untuk persyaratan kelulusan akademik pada Fakultas Desain Komunikasi Visual, Program Studi Desain Multimedia, jenjang Diploma 3 (D3), Universitas Widyatama Bandung.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menggapai hasil yang terbaik. Namun, penulis sendiri merupakan manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Mungkin didalam laporan ini, masih banyak kekurangan-kekurangan yang diakibatkan oleh keterbatasan dan kemampuan penulis dalam memperoleh data-data dan sumber-sumber pendukung yang diperlukan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Namun, berkat motivasi, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan ini.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat berguna bagi mereka yang membutuhkan laporan ini sebagai bahan referensi.

Diakhir kata, penulis mendoakan semoga budi baik dari semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian lapora ini, diberikan balasan setimpal oleh Allah SWT Amin'ya robbal allamin.

Bandung, 12 Maret 2007

Penulis

TERIMA KASIH

Alhamdulillah, dengan segala perjuangan akhirnya pembuatan VCD Film Animasi 2D “3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan” ini selesai, namun penulis menyadari dalam proses penggarapan ini banyak sekali orang-orang yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dengan rasa hormat penulis tidak bias memberikan lebih namun hanya bias memberikat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang memberikan segala kemudahan dan nafas hingga sekarang
2. Ibunda dan Ayahanda tercinta yang selalu membantu dan mensupport baik doa, fisik, dan material.
3. Kepada Kim Seok-Cheon yang telah membantu dan mendukung dalam membuat tugas akhir ini.
4. Bapak Edi Purwantoro selaku pembimbing. Nasihat dan masukan beliau yang sangat berguna bagi penulis.
5. Bapak Jufri selaku koordinator Tugas Akhir.
6. Bapak Dody yang telah membantu dalam masalah editing.
7. Bapak wahdi penguji 1
8. Bapak Reka selaku penguji 2
9. Bapak Jufri selaku penguji 3
10. Bapak Mamat sebagai informan terbaik
11. Nandoz selaku assistent koordinator TA
12. Anak-anak 2003
13. Seluruh pihak yang telah banyak membantu penulis.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LEMBAR ASISTENSI KATA PENGANTAR TERIMAKASIH DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Perumusan Dan Pembatasan Masalah.....	3
1.2.1 Perumusan Masalah.....	3
1.2.2 Pembatasan Masalah.....	3
1.3 Maksud Dan Tujuan.....	3
1.3.1 Maksud.....	3
1.3.2 Tujuan.....	4
1.4 Kegunaan Tugas Akhir.....	4
1.4.1 Secara Akademis.....	4
1.4.2 Secara Praktis.....	5
1.5 Metode Dan Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II ANALISA MASALAH

2.1 Tinjauan Teori.....	7
2.1.1 Pengertian Video.....	7
2.1.2 Pengertian Video Dokumenter Dan Mountain Bike.....	7
2.1.3 Teori Komunikasi.....	8
2.1.4 Definisi Media.....	10
2.2 Tinjauan Masalah.....	11
2.2.1 Profile Universal Club.....	11
2.2.2 Visi Dan Misi.....	11
2.3 Analisis SWOT.....	11
2.3.1 Strength.....	12
2.3.2 Weakness.....	12
2.3.3 Opportunity.....	12
2.3.4 Threat.....	12

BAB III PEMECAHAN MASALAH

3.1 Konsep Program.....	13
3.1.1 Target Audience.....	13

3.2	Konsep Cerita.....	14
3.2.1	Sinopsis.....	14
3.3	Konsep Visual/Videography.....	15
3.3.1	Transisi.....	15
3.3.2	Warna.....	15
3.4	Konsep Audio.....	15
3.4.1	Unsur Verbal.....	15
3.4.2	Unsur Musik.....	16
3.4.6	Unsur Efek Suara.....	16
3.5	Desain Karakter.....	16
3.5.1	Karakter Tokoh.....	16
3.5.2	Kostum.....	16
3.5.3	Property.....	16
3.6	Layout.....	17
3.6.1	Penggunaan Software.....	17
3.6.2	Pengambilan Gambar.....	17
3.6.3	Catatan Waktu Dan Adegan Yang Sudah Diselesaikan.....	18
3.7	Pasca Produksi.....	18
3.7.1	Tahap Pengerjaan Akhir.....	18
3.7.2	Capturing.....	18
3.7.3	Pemotongan Stock Movie.....	19
3.7.4	Final Cut Dan Penambahan Effects.....	19
3.8	Kerangka Pemikiran.....	20

BAB IV RINCIAN TUGAS

4.1	Identifikasi Tugas.....	22
4.2	Contoh Visual.....	23

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR ASISTENSI
KATA PENGANTAR
UCAPAN TERIMA KASIH
DAFTAR ISTILAH
DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Dan Pembatasan Masalah.....	2
1.2.1 Perumusan Masalah.....	2
1.2.2 Pembatasan Masalah.....	2
1.3 Maksud Dan Tujuan.....	3
1.3.1 Maksud.....	3
1.3.2 Tujuan.....	3
1.4 Pemberi Tugas.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II ANALISA MASALAH

2.1 Tinjauan Teori.....	7
2.1.1 Tinjauan Film Animasi.....	7
2.1.2 Tinjauan Perkembangan Anak.....	9
2.1.3 Tinjauan Ilmu Pengetahuan Umum.....	10
2.2 Tinjauan Masalah.....	11
2.2.1 Buku, Penerbit, Pengarang.....	11
2.2.2 Cerita Umum, Karakteristik, Episode.....	12
2.3 Analisis PT. Bhuana Cipta Populer.....	12
2.3.1 SWOT.....	12
2.3.2 STP.....	14
2.3.3 MARKETING MIX.....	16
2.3.4 USP.....	17

BAB III PEMECAHAN MASALAH

3.1 Konsep Desain.....	18
3.1.1 Target Audience.....	19
3.2 Konsep Media.....	19
3.3 Konsep Cerita.....	20
3.4 Konsep Visual.....	20
3.4.1 Tipografi.....	21
3.4.2 Pra Produksi.....	21
3.4.3 Storyline.....	22
3.4.4 Storyboard.....	23
3.4.5 Durasi.....	23
3.4.6 Sinopsis.....	23
3.4.7 Warna.....	24
3.5 Audio.....	25
3.5.1 Unsur Verbal.....	26
3.5.2 Musik.....	26
3.5.3 Efek Suara.....	26
3.6 Desain Karakter.....	26
3.6.1 Karakter Tokoh.....	26
3.7 Desain Property.....	29

BAB IV RINCIAN TUGAS

4.1 Identifikasi Tugas.....	30
4.2 Contoh Visual.....	31

DAFTAR PUSTAKA

**SURAT PENGANTAR OBSERVASI
UCAPAN TERIMA KASIH KHUSUS
LEMBAR PERSETUJUAN REVISI
BIOGRAFI**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan menjadikan banyak bermunculan media ilmu pengetahuan dengan menggunakan berbagai jenis media seperti media cetak ataupun media elektronik, dengan segmentasi dan pangsa pasar yang beragam, banyaknya bermunculan media yang sifatnya mendidik khususnya untuk anak-anak, yang tentunya visi dan misinya tidak jauh untuk bisa mengembangkan dan memajukan tingkat kecerdasan anak di Indonesia.

Seperti PT. Bhuana Ilmu Populer yang berdiri bulan Januari 2005, salah satu perusahaan yang bergerak di bidang Penerbitan, yang mempunyai Visi dan Misi bisa mengembangkan dan memajukan Ilmu Pengetahuan untuk anak-anak, dan bersaing dengan perusahaan-parusahaan lainnya yang ada di Indonesia yang bergerak di bidang yang sama, Dengan visi dan misi seperti itu, PT. Bhuana Ilmu Populer mau tidak mau harus mempunyai ide-ide kreatif lain yang bisa lebih menjual dengan tidak menghilangkan nilai-nilai ilmu pengetahuan.

Dalam hal ini, PT. Bhuana Ilmu Populer mempunyai strategi khusus dalam membuat produk kreatif yaitu dengan membuat sebuah Film Animasi tentang Belajar Ilmu Pengetahuan Umum, yang didalamnya akan membahas berbagai jenis pengetahuan umum dari makanan, kesehatan, iklim, lingkungan, dan lain-lain.

Film ini adalah adaptasi dari sebuah buku cergam yang berjudul “**3 Menit Belajar pengetahuan Umum**”, cergam ini merupakan salah satu buku

cergam yang banyak di sukai anak-anak dan orang dewasa, sehingga menjadi *best seller* di berbagai toko buku di Indonesia.

Tema yang akan diangkat dalam penyusunan tugas akhir ini merupakan bentuk *animasi* untuk pengetahuan umum. Pemilihan media yang dipilih, akan menggunakan animasi dua dimensi (2D) agar adaptasi dari versi cergam ke versi animasinya sesuai, tetapi dari segi visual lebih dimantapkan pada animasinya.

1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah

Pengambilan tema dalam penyusunan tugas akhir ini meliputi cakup permasalahan dengan perumusan dan batasan masalah sebagai pemetaan terhadap lingkup permasalahan serta lebih memfokuskan inti pembahasan dalam pembatasannya, meliputi :

1.2.1 Perumusan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis lebih memfokuskan diri untuk memahami seberapa jauh *Film Animasi* menjadi bagian dalam sebuah program pengetahuan selain sebagai bentuk hiburan, mengingat pengaruh dari *Film Animasi* terhadap *audience* khususnya anak-anak sangat besar, dimana *Film Animasi* disini sebagai daya tarik dalam sebuah tayangan yang ada, karena lebih bisa diterima dari anak-anak sampai orang dewasa.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Sebagai batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis memfokuskan untuk menggarap sebuah *Film Animasi* untuk

VCD yang berjudul “**3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum**”, yang didalamnya terdapat satu tema yang didalamnya terdapat beberapa cerita yang berdurasi tiga menit.

1.3 Maksud dan Tujuan

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulis dalam mengangkat tema permasalahan tugas akhir ini adalah pemaparan sejauhmana sebuah *Film Animasi 2D* berpengaruh dalam menarik anak-anak dan orang dewasa.

1.3.2 Tujuan

Penyusunan tugas akhir ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya tujuan Internal dan Eksternal, dimana tujuan ini memperkuat maksud dari masalah yang diangkat. Adapun tujuan sebagai berikut :

a. Internal

Tujuan internal dari penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama mengikuti proses perkuliahan di Fakultas Desain Komunikasi Visual, Multimedia, Universitas Widyatama.
2. Penerapan bidang kajian ilmu Desain Komunikasi Visual yaitu Desain Multimedia terhadap bidang lain.

3. Proses eksplorasi bidang multimedia dalam segi teknis pengaplikasian konsep ke media.
4. Menambah pengalaman dalam proses pemecahan masalah melalui kajian Desain Komunikasi Visual.

b. Eksternal

Tujuan eksternal dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk memberikan sesuatu hal yang berguna untuk kemajuan pengetahuan umum, khususnya untuk anak-anak dan orang dewasa. Dan untuk kelanjutannya penulis serahkan kembali kepada PT. Bhuana Ilmu Popular, apakah hasil karya ini bisa dipublikasikan atau tidak.

1.4 Pemberi Tugas

Penyusunan tugas akhir ini berkaitan dengan media *Animasi 2D* dalam sebuah format VCD, yang dilibatkan dalam hal ini adalah PT. Bhuana Ilmu Popular yang merupakan penerbit buku cergam "**3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan**" dimana penerbit ini memfokuskan pada pendidikan dan ilmu pengetahuan.

1.4.1 Profile Perusahaan

PT. Bhuana Ilmu Popular merupakan penerbit media cetak yang berisi pesan pendidikan yang menghibur dengan cakupan luas dan pengemasan produk secara menarik. Fokus utamanya adalah memberikan informasi berkualitas kepada masyarakat melalui buku-buku bacaan yang sesuai dengan kebutuhan.

Atas dasar pertimbangan diatas, maka didirikan PT. Bhuana Ilmu Populer, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang Penerbitan, dengan Format *Edutainment (Education Entertainment)*, maka terbitan-terbitan PT. Bhuana Ilmu Populer, diharapkan menjadi wahana pendidikan yang menghibur dan bertanggung jawab, tanpa kesan menggurui. Selain itu buku-bukunya pun berfungsi sebagai pemberi solusi alternatif dalam hiburan dan informasi.

PT. Bhuana Ilmu Populer berorientasi untuk meningkatkan sumber daya manusia yang akan memberikan kontribusi positif dalam pembangunan aspek pendidikan dan ilmu pengetahuan.

1.4.2 Alamat

PT. Bhuana Ilmu Populer

Jl. kebahagiaan No.11 & 11a, Jakarta 11140

Telp. (021) 260 1234 – (021) 260 1555

E-Mail : bip_jkt@cbn.net.id

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir di Program Studi Desain Multimedia Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama dengan judul **Animasi 2D “3Menit Belajar Ilmu Pengetahuan”**, terdiri dari empat bab susunan penulisan yang terdiri dari bab pendahuluan, analisa masalah, pembahasan masalah, dan bab rincian tugas.

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan pemilihan tema yang akan diangkat pada tugas akhir yang berisi latar belakang, pembatasan

masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, data mengenai instansi yang memberi tugas serta sistematika penulisan.

Bab II Analisa Masalah

Proses pengolahan data untuk dijadikan acuan dari permasalahan yang terdiri dari tinjauan teori, tinjauan masalah sebagai acuan untuk melaksanakan proses visualisasi dari tema yang diangkat kedalam bentuk *Film Animasi 2D*

Bab III Pemecahan Masalah

Bagian yang membahas mengenai langkah-langkah dalam pemecahan permasalahan berupa konsep dari tema yang diangkat dengan pendekatan desain *Multimedia* yang mencakup konsep desain, konsep *visual*, konsep *audio* dan konsep *Tipografi*.

Bab IV Rincian Tugas

Pembahasan pada bab terakhir ini merupakan penjelasan langkah kerja dalam proses pembuatan *Animasi 2D* program tugas akhir ini terdiri dari identifikasi program, materi isi program, cakupan teknis pekerjaan, dan contoh *visual* dari hasil akhir pekerjaan

BAB II

ANALISA MASALAH

2.1 Tinjauan Teori

Menurut **Richard William** yang merupakan seorang Sutradara "*Who Framed Roger Rabbit*" dari buku "*The Animator Survival's Kit*" (1999, hal 25) menerangkan bahwa :

“..Sebenarnya Dengan menonton Film Animasi, Anak-anak tanpa disadari mereka telah belajar dan mendapatkan hal-hal baru... ”

2.1.1 Tinjauan Film Animasi

Pengenalan animasi, perlu diketahui melalui definisi, fungsi dan hubungannya pendidikan ilmu pengetahuan umum, seperti di bawah ini:

2.1.1.1 Pengertian Film Animasi

Menurut **Art Babbit** yang merupakan salah satu senior *Disney animator* yang dikutip dari "*The Animator Survival's Kit*" animasi didefinisikan sebagai :

“Animasi berasal dari kata *animate (an-i-mat)* yang berarti menghidupkan dan *motion* yang berarti mengerakkan atau dengan kata lain menciptakan ilusi gerak dari susunan gambar diam, sehingga gambar tersebut tidak hanya bisa bergerak tetapi memiliki emosi, karakteristik, dan konflik di

lingkungan sekitarnya seperti layaknya makhluk hidup.”

2.1.1.2 Jenis Film Animasi

Menurut **Richard william** dalam bukunya yang berjudul “*Animator’s Survival Kit*” dijelaskan tentang berbagai jenis Animasi, yaitu:

”Animasi adalah satu proses menggambar suatu karakter bisa berupa apa saja dengan kemampuan gambar dan imajinasi, saat ini ada beberapa jenis Animasi seperti Animasi 2 Dimensi yang teknik menggambar secara manual atau yang biasa disebut dengan *Classic Animation*, sedangkan Animasi 3Dimensi menggunakan teknik *Digital Animation*, dan *Stop motion* atau yang biasa disebut dengan *Clay Animation* dengan teknik Animasi menggunakan lilin atau boneka”.

(halaman 108)

2.1.1.3 Fungsi Film Animasi

Preston Blair dalam *Cartoon Animation* menyebutkan, fungsi animasi adalah:

”Animasi awalnya merupakan perpaduan antara seni dan keahlian, yang didalam proses pembuatannya mengikutsertakan seorang kartunis (seniman gambar kartun), *illustrator* (pelukis), *musician* (pemusik), *camera operator*, *motion picture director* (sutradara) dimana mereka semua menyatukan keahlian untuk menciptakan suatu keturunan peseni yang baru yaitu *animator*”

(1994, halaman 6)

Menurut **Eli L Levitan** dalam *Handbook of Animation Techniques* menyebutkan bahwa:

”Animasi mampu memproduksi bermacam-macam efek yang tidak bisa didapat dengan film gambar hidup atau nyata, dan digunakan sebagai teknik untuk mengadakan hiburan yang lain, yang lebih efektif dibandingkan film dengan gambar hidup atau nyata”

(1979, halaman 9)

2.1.2 Tinjauan perkembangan Anak

Masa perkembangan anak-anak tahap awal, biasanya sering kali memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan biasanya mereka dapat menerima dengan cepat, dan menyukai proses belajar sambil bermain.

2.1.2.1 Perkembangan Fisik

Menurut **Pulaski, M.A.S** dalam *The Rich Rewards Of Make Believe: Psychology Today* mengatakan bahwa:

”Yang sering dianggap lucu oleh anak-anak adalah wajah-wajah lucu yang dibuatnya sendiri atau yang dibuat orang lain, mereka juga senang dengan bentuk-bentuk yang sederhana, warna-warna yang cerah dan mencolok, karena itu anak-anak gemar menonton film kartun”

(1974, halaman 68-74)

2.1.2.2 Perkembangan Otak

Disebutkan oleh **Leifer, A.D, N.J Gordon** dalam *Childrens Animation: More Than Mere Entertainment* bahwa:

”Anak harus mempunyai isi untuk dapat berkhayal, yang sekarang kebanyakan diperoleh dari menonton Film Animasi atau pada televisi, sebagai media yang memberi bahan tambahan bagi khayalan masa kini.”

(tahun, hal)

2.1.2.3 Perkembangan Psikologis

Selain itu **Elizabeth B. Hurlock** dalam *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* menyebutkan bahwa:

”Menonton Film Animasi adalah salah satu kegiatan bermain yang populer pada awal masa kana-kanak”

(1980, halaman 121)

2.1.3 Tinjauan Ilmu Pengetahuan Umum

2.1.3.1 Pengertian

Yang dimaksud ilmu pengetahuan umum adalah bila dengan sungguh-sungguh memikirkan mengenai hubungan sebab akibat dari setiap hal, dengan melakukannya kita akan sadari bahwa ternyata ada berbagai hukum alam dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Tinjauan Masalah

Tinjauan masalah untuk **VCD Animasi “3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum”**, perlu melalui beberapa tahap pendekatan, yaitu ilmu pengetahuan untuk umum khususnya anak-anak.

2.2.1 Buku, Penerbit, dan Pengarang

Film Animasi **“3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum”** ini merupakan adaptasi dari sebuah buku cerita bergambar untuk anak-anak yang diterbitkan oleh merupakan kumpulan-kumpulan berbagai cerita dan tema yang mengandung ilmu pengetahuan umum.

PT. Bhuana Ilmu Populer merupakan salah satu penerbit buku untuk anak-anak yang salah satunya adalah **“3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum”**.

Kim Seok-Cheon adalah seorang *Illustrator* dan sekaligus pengarang buku **“3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum”**, yang sampai sekarang dia giat membuat komik yang sarat pendidikan untuk anak.



Gambar 2.1 Buku Cergam **“3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan”**

2.2.2 Cerita Umum, Karakteristik, Episode

Cerita secara umum pada animasinya tidak jauh berbeda dari cerita bergambarnya (Cergam) seperti yang menceritakan tentang berbagai pertanyaan yang sering muncul dalam kehidupan nyata, kelucuan dialog mereka dalam cergamnya bisa membuat anak-anak mendapatkan pengetahuan.

Tokoh utama yang ada adalah Ding Dong, Nemo, Pingu, dan Paman dengan beberapa karakter pendukung dengan karakteristik.

Ada berbagai macam tema dan cerita di setiap episodenya yang salah satunya akan dibuat oleh penulis untuk tugas akhir ini temanya adalah tentang “makanan” dengan judul cerita “Mengapa Tidak Baik Makan Tomat Pakai Gula”.

2.3 Analisis PT. Bhuana Cipta Populer

PT. Bhuana Ilmu Populer adalah salah satu penerbit yang sedang berkembang namun ada beberapa hal yang perlu diketahui bagi mana perusahaan ini masih berdiri sampai saat ini.

2.3.1 Analisis SWOT

Setelah melihat permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, maka untuk memperjelas semua cakupan yang akan dikerjakan dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini, perlu kiranya ditinjau kembali apa saja yang menjadi pokok permasalahan yang akan menjadi bahan kajian utama. Berdasarkan data data yang diperoleh, maka dapat ditarik Analisa SWOT, kita dapat membandingkan keunggulan dan kelemahan yang dimiliki oleh PT. Bhuana Ilmu

populer ini antara lain adalah :

a. Keunggulan

Keunggulan PT. Bhuana Ilmu Populer sebagai salah satu penerbit ini adalah:

1. PT. Bhuana Ilmu Populer, merupakan penerbit buku yang bergerak di bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan umum.
2. Buku-buku terbitannya juga, selain isinya tulisan yang mengandung pendidikan dan ilmu pengetahuan tetapi cara penyampaiannya dengan menggunakan gambar-gambar yang bercerita (cergam) seperti pengalaman anak yang bertanya dalam keseharian.

b. Kelemahan

Sedangkan kelemahan yang ada pada PT. Bhuana Ilmu Populer adalah :

1. PT. Bhuana Ilmu Populer masih baru dan karya-karya yang diterbitkannya masih sedikit, jadi belum begitu dikenal secara umum.
2. Saat ini banyak penerbitan yang menjadi pesaingnya.

c. Kesempatan

Kesempatan dari PT. Bhuana Ilmu Populer kedepan adalah menjadi penerbit yang tidak hanya dalam bentuk media cetak, tetapi penyampaian ilmu pengetahuan umumnya juga bisa dalam bentuk multimedia.

d. Ancaman

Ancaman PT. Bhuana Ilmu Populer saat ini posisinya tertandingi oleh penerbit-penerbit besar.

2.3.2 Analisis STP

Agar perusahaan lebih mudah masuk ke pasar, hendaknya pasar tersebut dipilah-pilah sehingga membentuk segmen-segmen yang lebih jelas. Hal ini dilakukan karena perusahaan memiliki sumber daya terbatas. Setelah sasaran pasar menjadi lebih terarah, produk hendak memiliki posisi yang jelas di pasar. Karena dengan asumsi bahwa pasar adalah persaingan sempurna, maka pesaing tetap ada, sehingga tindakan melakukan posisi yang berbeda dengan pesaing adalah penting.

Setelah pemilihan ciri-ciri pasar bagi rencana produk, seperti yang dipaparkan, selanjutnya perusahaan melakukan studi atas tiga kegiatan besar, yaitu :

1. Penentuan target, segmen, dan posisi produk pada pasarnya.
2. Kajian untuk mengetahui hal-hal yang utama dari konsumen potensial, seperti perihal sikap, perilaku, serta kepuasan mereka atas produk-produk sejenis.
3. Menentukan strategi, kebijakan dan program pemasaran.

Ketiga kegiatan besar ini terkait satu sama lain dalam rangka mensukseskan studi atas aspek pemasaran.

1. Segmentasi pasar

Pasar terdiri dari banyak sekali pembeli yang berbeda dalam beberapa hal. Misalnya keinginan, kemampuan keuangan, lokasi, sikap pembelian dan praktek-praktek pembelianya. Manajemen dapat melakukan pengkombinasian dari beberapa jenis untuk mendapat suatu cara yang paling pas dalam segmentasi pasar adalah:

a. Aspek Geografis

Berikut ini pembagian pasar berdasarkan letak wilayah:

Tabel 2.1 **Pembagian Pasar Berdasarkan Geografis**

No	Aspek	Uraian
1.	Negara	Indonesia
2.	Propinsi	Jawa barat
3.	Kota	Bandung

b. Aspek Demografis

Komponen-komponen adalah seperti bangsa, negara, propinsi dan kabupaten/kotamadya. Aspek demografis, komponen-komponen adalah seperti kelas sosial, gaya hidup, dan kepribadian. agar segmentasi pasar dapat berguna, harus diperhatikan karakteristik berikut:

Demografis, yaitu pembagian pasar berdasarkan usia, jenis kelamin, pendidikan agama:

Table 2.2 **Pembagian Pasar Berdasarkan Demografis**

No.	Aspek	Uraian
1.	Usia	Tidak terbatas
2.	Jenis kelamin	Laki-laki dan perempuan
3.	Pendidikan	Sekolah dasar sampai Universitas
4.	Agama	Semua agama di Indonesia

2. Target (Sasaran)

Menetapkan pasar sasaran dapat diketahui dengan melakukan analisis untuk dapat memutuskan beberapa segmen pasar yang akan dicakup, lalu memilih segmen mana yang akan dilayani. Perusahaan harus mempelajari faktor-faktor utama yang mempengaruhi daya tarik segmen dalam jangka panjang.

Setelah menentukan segmen-segmen pasar, penulis mencoba berkonsentrasi pada salah satu segmen sebagai target pemasaran

VCD Film Animasi “**3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum**”. Sasaran yang harus dicapai pada VCD Film Animasi “**3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum**” ini adalah untuk anak-anak, karena bisa lebih cepat diterima anak-anak.

3. Posisi

Untuk menentukan posisi pasar, terdapat tiga langkah yang masing-masing dijelaskan sebagai berikut;

a. Mengidentifikasi Keunggulan Kompetitif.

Jika perusahaan menawarkan suatu produk yang bermutu, ia harus menyerahkan produk yang bermutu pula.

b. Memilih Keunggulan Kompetitif.

Perusahaan harus menetapkan berapa banyak perbedaan dan perbedaan mana yang akan dipromosikan.

Berdasarkan hasil *survey* yang telah dilakukan perusahaan tersebut mempromosikan pasar sebagai mengidentifikasikan keunggulan, kompetitif.

2.2.3 Marketing Mix

Bauran pemasaran (*Marketing Mix*) merupakan seperangkat alat perusahaan yang digunakan untuk mencapai tujuan pemasarannya dalam pasar sasaran. Adapun barang yang diterapkan oleh PT. Bhuana Ilmu Populer adalah:

a. *Product* (Produk atau Jasa)

Adapun barang yang ditawarkan oleh PT. Bhuana Ilmu Populer yaitu:

Komik atau cerita bergambar (Cergam), tentang pendidikan “**3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum**”.

b. *Price* (Harga)

Harga yang diberikan berkisar antara Rp.50.000,- per buku.

c. *Promotion (Promosi)*

Untuk lebih memperkenalkan keberadaan buku-buku ilmu pengetahuan umum yang diterbitkan oleh PT. Bhuana Ilmu Populer setiap buku-buku baru akan dibuat brosur dan fosternya, yang akan ditempel di toko-toko buku seperti *Gunung Agung* dan *Gramedia*.

d. *Place (Tempat)*

PT. Bhuana Ilmu Populer yang didirikan pada bulan juni 2001, Jl. kebahagiaan No.11 & 11a, Jakarta.

2.2.4 *USP (Unique Selling Preposition)*

Keunggulan PT. Bhuana Ilmu Populer selain menerbitkan komik atau cerita bergambar (Cergam), tentang Pendidikan "**3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum**". Selalu mengikuti perkembangan khususnya segala sesuatu yang dibidang ilmu pengetahuan dengan cara penyampaian yang berbeda.

BAB III

PEMECAHAN MASALAH

3.1 Konsep Desain

Konsep desain pada bab ini akan diterangkan sebagai pemecahan masalah yang paling pokok dalam pembuatan Film Animasi 2D untuk anak-anak dengan judul **"3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan umum"** Bentuk film yang akan di buat ialah berupa gambar bergerak (Animasi), *Audio*, (*Sound Effect*), dan *dubbing*.

Sebagai awal dari gagasan pembuatan Film Animasi **"3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum"** ini adalah sarana untuk memuaskan rasa ingin tahu anak-anak jadi tidak hanya sebagai bentuk hiburan untuk anak-anak saja tetapi ada ilmu pengetahuannya juga.

Anak-anak biasanya menyukai gambar-gambar lucu dan warna-warna yang mencolok, seperti yang biasa kita lihat waktu kecil ketika sedang menonton film kartun, maka dari itu Film Animasi 2D **"3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum"** ini dibuat dalam bentuk animasi 2D.

Anak-anak biasa memiliki sifat ingin tahu yang tinggi dibandingkan dengan orang dewasa kerana dengan bertanya mereka akan menemukan hal-hal baru dan menarik, sehingga tanpa terasa ilmu pengetahuan mereka akan bertambah. Menonton film adalah kebiasaan yang menjadi *hobby* di awal masa perkembangan anak, dimana mereka dapat mengembangkan daya khayal dan pikirannya dengan menerima segala yang ada pada film.

Film Animasi ini lebih seperti menonton arena pertunjukan anak-anak, kelucuan dialog dalam film ini tanpa terasa telah memberikan jawaban membuat anak-anak mendapatkan pengetahuan.

3.1.1 *Terget Audience*

Target *audience* (khalayak sasaran) merupakan bagian yang penting untuk membuat Film Animasi 2D ”3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum”, dengan maksud untuk memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan secara umum agar mudah dimengerti oleh anak-anak.

a. **Orang Tua**

Dalam hal ini orang tua memiliki peranan yang penting menumbuhkan minat anak untuk mengenal dan mengetahui hal-hal dan informasi yang bersifat umum, yang merupakan target sasaran dari VCD animasi ini.

b. **Anak-Anak**

Selain orang tua, anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan adalah target utama dari Film Animasi ini, mulai dari usia 4-12 tahun, karena dalam usia tersebut anak-anak mulai belajar untuk mencari tahu akan sesuatu dan mudah untuk diarahkan.

3.2 **Konsep Media**

Media yang digunakan dalam pembuatan Film Animasi 2D belajar ilmu pengetahuan ini adalah dengan menggunakan media Video Compact Disc (VCD) kerana selain harganya bisa lebih ekonomis semua orang rata-rata memiliki playernya.

3.3 Konsep Cerita

Dalam penyusunan tugas akhir ini penerapan konsep cerita merupakan gambaran secara umum untuk memecahkan masalah, penyampaian pesan dan informasi, dalam vcd ini telah mengumpulkan berbagai pertanyaan yang sering muncul, untuk itu dialog dalam Film Animasi ini meniru pengalaman bertanya yang sering muncul dalam kehidupan nyata dan dituangkan kedalam bentuk Film Animasi 2D.

Konsep cerita animasi 2D yang berjudul **"3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum"** ini adalah menceritakan tentang pengalaman bertanya tentang keseharian seorang anak siluman kecil yang sangat nakal tetapi mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Sehingga dengan kesehariannya secara tidak langsung mewakili pengalaman bertanya dan rasa ingin tahu anak-anak.

animasi 2D **"3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum"** yang rencananya akan berbentuk Serial yang didalamnya terdapat sebuah tema yang kemudian didalam tema tersebut terdapat 10 judul yang berdurasi 3 menit untuk setiap judulnya.

3.4 Konsep Visual

Format yang digunakan dalam pembuatan VCD Film Animasi ini yaitu berupa Animasi 2D, kerana ini merupakan adaptasi dari cergamnya (cerita bergambar) diharapkan akan lebih sesuai dan bisa diterima oleh *audiece*, dengan menggunakan teknik animasi 2D yang sederhana diharapkan pesan yang disampaikan dapat diterima.

Konsep visual mencakup beberapa tahap, cara bagaimana memakai warna, dan pemakaian huruf.

3.4.1 Konsep Tipografi (jenis-jenis huruf)

Jenis-jenis huruf yang digunakan pembuatan Film Animasi 2D "3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum" adalah *Comic sans MS* dan *Arial Rounded MT Bold*.

Teks untuk bagian Film Animasi 2D ini dimaksudkan karena memiliki tingkat keterbacaan yang cukup jelas.

1. Comic san MS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#\$%^&*()_+|

Jenis huruf ini diaplikasikan untuk *title* pada awal cerita, tipe huruf seperti ini dipilih untuk memberikan kesan supaya bisa lebih dekat dan diterima oleh anak-anak.

2. Arial Rounded MT Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#\$%^&*()_+|

Jenis huruf ini diaplikasikan untuk *credit title* pada awal, tema dan akhir program video, tipe huruf seperti ini dipilih untuk memberikan kesan lugas dan serius.

3.4.2 Pra Produksi

Untuk pembuatan Film Animasi ini, perlu diadakan pendekatan pesan yang disampaikan melalui tahap tahap dibawah ini:

a. Studi Karakter

Dalam mengerjakan animasi ini penulis melakukan studi karakter dengan mempelajari gambar ilustrasi dari desain karakter

cergam aslinya, untuk di ubah ke bentuk desain karakter versi animasinya, berikut ini adalah gambar desain karakter asli dari buku cergam "3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum", seperti dibawah ini:



Gambar 2.1 *Original Desain Karakter*

3.4.3 *Storyline*

Storyline pada Film Animasi 2D "3Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum" terbagi menjadi beberapa poin, diantaranya:

1. *Opening Tune*

Pembukaan dengan menampilkan pengenalan dari tiap karakter utama.

2. *Title*

Menampilkan judul tentang tema yang akan dibahas.

3. *Cerita*

Pembagian adegan peradegan (*scene*) yang menampilkan karakter untuk membawakan alur cerita.

4. *Penjelasan*

Menjelaskan informasi secara singkat mengenai tema yang dibahas.

5. *Closing Title*

Penutup

3.4.4 *Storyboard*

Storyboard dibuat dalam beberapa *scene*, tiap *scene* ada keterangan, tempat dan durasi. Semua gambar ini terdapat dalam lampiran.

3.4.5 Durasi

Waktu dalam penayangan Film Animasi ini untuk tiap cerita diperkirakan berdurasi 03 menit dengan uraian sebagai berikut :

1. 00:00:00-00:00:05 *Opening* (judul)
2. 00:00:05-00:02:10 ”mengapa tidak baik makan tomat pakai gula?”.
3. 00:02:10-00:03:00 *Closing* (*Credit title*)

3.4.6 Sinopsis

Film Animasi ini secara keseluruhan menceritakan tentang seorang siluman kecil bernama Ding Dong yang tinggal bersama paman penyihir. Ding Dong sering memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan sangat nakal. Semangat ilmu pengetahuan pengetahuan adalah sikap untuk selalu bertanya hingga ke hal-hal yang paling mendasar, dengan sungguh sungguh memikirkan mengenai hubungan sebab-akibat dari setiap hal, dengan melakukannya kita akan menemukan bahwa ternyata ada berbagai hukum alam dalam kehidupan sehari-hari. Seluruh ilmu pengetahuan dalam Film Animasi ini sebenarnya cara untuk mengungkapkan berbagai macam gejala alam.

3.4.7 Konsep Warna

Penggunaan warna yang dipakai untuk semua karakter dibuat warna yang lebih lembut dan cerah sehingga karakter lebih dominan dibandingkan dengan latarnya (*background*) agar mata yang melihat lebih fokus pada karakter.

Desain warna merupakan unsur penting, karena dengan warna suatu karya desain akan mempunyai arti, kesan dan nilai lebih. Warna juga bisa memberuikan pengaruh emosional terhadap ssuasana yang diciptakan.

Dalam membuat Film Animasi 2D ini warna yang digunakan adalah RGB (*Red Green Blue*). Kedalaman warna yang digunakan dan *software* serta alat yang digunakan adalah 32 bit "*true color*" (warna yang sebenarnya)

Untuk menggunakan warna animasi ini kepada penggunaan warna-warna dasar yang cerah tapi lembut yaitu:



R = 228 G = 168 B = 96

Warna Coklat , melambangkan harapan dan aktivitas. Menonjol dan berkesan klasik atau liar.



R = 208 G = 96 B = 82

Warna Orange membangkitkan "rangsangan" pada susunan syaraf otomatis yang peka. Orange tua juga membangkitkan "kekuatan kemauan" dan aktif.



R=142

G = 69

B = 142

Ungu dipercaya dapat menurunkan tekanan darah, membuat debar jantung dan tarikan nafas menjadi lebih perlahan.



R = 68

G = 69

B=101

Abu-abu tua biasanya lebih melambangkan "pertahanan" atau "bertahan" dan "kokoh".

3.5 Konsep Audio

Proses pembuatan *audio* dirancang setelah gerakan animasi 2D ini selesai, karena irama, tempo dan intonasi *backsound* tersebut dibuat berdasarkan gambar dari karakter-karakter yang ada didalamnya. *Instrument* musik yang digunakan adalah musik yang bertempo sedang.

3.5.1 Unsur Verbal

Agar pesan yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dimengerti maka unsur verbal yang digunakan adalah melalui teknik *dubbing* yang disesuaikan dengan karakter masing-masing.

3.5.2 Unsur Musik

Unsur musik yang digunakan disesuaikan dengan keadaan atau *mood* dari gambar suasana yang di tampilkan, dengan menggunakan instrumen musik piano bergaya klasik diharapkan akan lebih terasa santai dan tidak mengganggu.

3.5.3 Unsur Efek Suara

Efek suara yang dipilih tentunya suara kartun yang lebih komikal sehingga diharapkan akan terasa lucu dan menarik.

3.6 Desain Karakter

3.6.1 Karakter Tokoh

Beberapa tokoh yang terlibat dalam mengisi VCD Animasi ini Adalah: Pembuatan film 2D Animasi ini memiliki 4 karakter Utama yaitu:

1. Paman Penyihir

Dengan menggunakan karakter orang dewasa usia 50 tahun untuk dijadikan tokoh karakter 1 orang (laki-laki). Yaitu Paman Penyihir, Penyihir yang tinggal di Desa Siluman, dia berusaha ingin menjadi penyihir terbaik di dunia.



Gambar 3.1 Karakter Paman Peyihir

2. Nemo

Penggunaan karakter anak-anak 6 tahun. untuk dijadikan tokoh karakter yang terdiri dari 1 orang anak perempuan, yaitu Nemo keponakan paman penyihir, dia tahu banyak hal, jadinya suka sok tahu. Dia suka musuhan dengan Ding Dong.



Gambar 3.2 Karakter Nemo

3. Pingu

Penggunaan karakter binatang, dengan menggunakan karakter anak pinguin untuk dijadikan tokoh karakter, yaitu Pingu. Pinguin yang tinggal di desa siluman. Dia sahabat Ding Dong, dan mereka sangat senang bermain.



Gambar 3.3 Karakter Pingu

4. Ding Dong

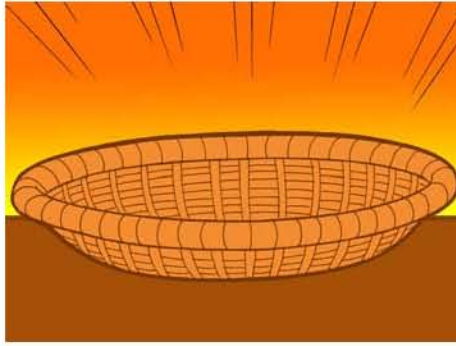
Penggunaan karakter siluman kecil, sebagai tokoh karakter, yaitu Ding Dong Siluman kecil yang sangat nakal tetapi punya rasa ingin tahu yang tinggi, dia sangat suka sekali makan.



Gambar 3.4 Karakter Ding Dong

3.7 Desain *Property*

Properti yang digunakan sama seperti yang kita gunakan sehari hari seperti baki, meja, lemari es, dan lain-lain.



Gambar 3.6 Desain *Property*

BAB IV RINCIAN TUGAS

4.1 Cakupan Teknis Pekerjaan Identifikasi Video Program :

Judul Program	:	“3 Menit Belajar Ilmu Pengetahuan Umum”
Jenis Program	:	Video Animasi 2D
Durasi	:	3 Menit
Audio	:	48.000 Khz
Teknik Produksi	:	Animasi 2D

4.1.1 Tahapan (proses) pengerjaan

Beberapa tahapan yang dilakukan mulai dari pasca produksi sampai pra produksi adalah :

1. Sinopsis
2. Storyline
3. Storyboard
4. Drawing Animation
5. Editing (Colouring dan Compositing)
6. Mastering (berupa CD)

4.2 Visualisasi

1. Format Video : DV PAL
- Ukuran Video : 800 x 600 *pixel*
- Software : Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects



Gambar 4.1 Cuplikan isi

2. Format Video : DV PAL
Ukuran Video : 800 x 600 *pixel*
Software : Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro dan
Adobe After Effects



Gambar 4.2 Cuplikan isi

3. Format Video : DV PAL
Ukuran Video : 800 x 600 *pixel*
Software : Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro Dan
Adobe After Effects



Gambar 4.3 Cuplikan isi

DAFTAR ISTILAH

Animasi, membuat adegan dengan merekam sekumpulan urutan gambar baik dua dimensi maupun tiga dimensi, dimana satu frame untuk satu gambar. Tiap gambar memiliki sedikit perbedaan sehingga ketika seluruh gambar diputar oleh proyektor pada kecepatan tertentu akan memunculkan pergerakan.

Dubbing, perekaman suara manusia secara sinkron dengan gambar dan film, suara yang dimaksud tidak hanya suara-suara para pemain saja tetapi suara lain yang mendukung.

Colouring, sebuah tahapan untuk mewarnai karakter yang akan di Animasikan.

Editing, proses penyatuan gambar yang telah diambil dalam proses editing (computer) rangkaian pengeditan tersebut meliputi penyatuan gambar, pemberian transisi, pemberian efek video, pemberian musik, sound efek, penyatuan narasi hingga finishing.

Editor, orang yang bertanggung jawab untuk mendapatkan seluruh program gambar dan mengaturnya kedalam kesatuan koheren. Pada banyak kesempatan, seorang editor kreatif dapat menyelamatkan dan meningkatkan versi akhir pada film.

Film, media untuk merekam gambar yang menggunakan seluloid sebagai bahan dasarnya yang memiliki berbagai macam ukuran lebar pita, seperti 16 mm dan 35 mm.

Frame, suatu bagian gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose. Ukuran frame bervariasi sesuai format yang akan diambil.

Kamera Angle, sudut pandang kamera ketika akan mengambil sebuah adegan. Istilah tinggi, rendah dan lebar didasari oleh norma imajiner dengan perkiraan kamera 35 mm dengan lensa 2 inchi (50 mm) mengarah pada adegan setinggi bahu.

Mixing, kegiatan untuk mengkombinasikan sejumlah track suara yang berbeda kedalam sebuah track.

Script, hasil kerja tertulis yang menjadi bahan pembuatan film pada tahap awal, naskah disebut treatment. Pada tahap akhir disebut sebagai shooting script.

Shoot, mengekspose film (lebih baik menggunakan kamera lensa) terhadap sebuah objek.

Sound Effect, koleksi rekaman suara untuk digunakan dalam film, mulai dari suara angin sampai suara pesawat jet. Kemampuan untuk mengontrol kejelasan dan volume ini menyebabkan suara-suara pra perekaman ini akan sering digunakan dari pada yang sesungguhnya.

Sound Musik, latar musik yang mengiringi jalannya cerita pada film.

Storyboard, sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya, atau deskripsi adegan storyboard digunakan untuk mempermudah dan sebagai acuan pengambilan gambar.

Storyline, rangkaian cerita utama dari pertama hingga akhir. Didalamnya memuat apa yang harus dilakukan dalam pengambilan gambar, jalan cerita dan sebagainya sehingga baik crew maupun pemain memiliki keseragaman (sinkron).

Video, transmisi elektronik atau penerimaan gambar (sebagai lawan dari audio, yang berarti suara).

Daftar Pustaka

Richard William Sutradara "*Who Framed Roger Rabbit*" dari buku "*The Animator Survival's Kit*" (1999, hal 25)

Menurut **Art Babbit** yang merupakan salah satu Senior Disney Animator yang dikutip dari "*The Animator Survival's Kit*"

Selain itu **Elizabeth B. Hurlock** dalam psikologi

Preston Blair dalam cartoon animation

Menurut **Eli L Levitan** dalam handbook of Animation Techniques

Menurut Pulaski, M.A.S dalam The Rich Rewards Of Make Believe: Psychology Today

Disebutkan oleh **Leifer, A.D, N.J Gordon** dalam Childrens Animation: More Than Mere Entertainment

Menurut **Richard william** dalam bukunya yang berjudul "*Animator's Survival Kit*" dijelaskan tentang berbagai jenis Animasi, yaitu:

Biografi Singkat



Nama : Dani Kuswan
Tempat/ Tanggal Lahir : Bandung, 17 Juni 1981
Nomor Pokok Mahasiswa : 10.03.022
Program studi : Desain Multimedia
Alamat lengkap : Jl. Banjaran, Kmp. Sindang leret, Kel. Andir, Kec. Baleendah.
Nomor Telepon : 0818436971
Pendidikan : TK Zipur 03, Tahun 1985-1987
SDN Dayeuh Kolot, Tahun 1987-1993
SMP Karya Pembangunan, Tahun 1993-1996
SMA Pasundan Banjaran, Tahun 1996-1998
Universitas Widyatama Bandung Fakultas Desain Komunikasi Visual, Tahun 2003-2007.

CATATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	PARAF PEMBIMBING
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Catatan:

Jika pertemuan melebihi isian from bimbingan tugas akhir, dapat diperbanyak dengan membuatkan lembaran tambahan.

PERSETUJUAN PENYELESAIAN
BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Bandung,

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Desain Multimedia

Pembimbing

(Tubagus Zufri, M, Ds.)

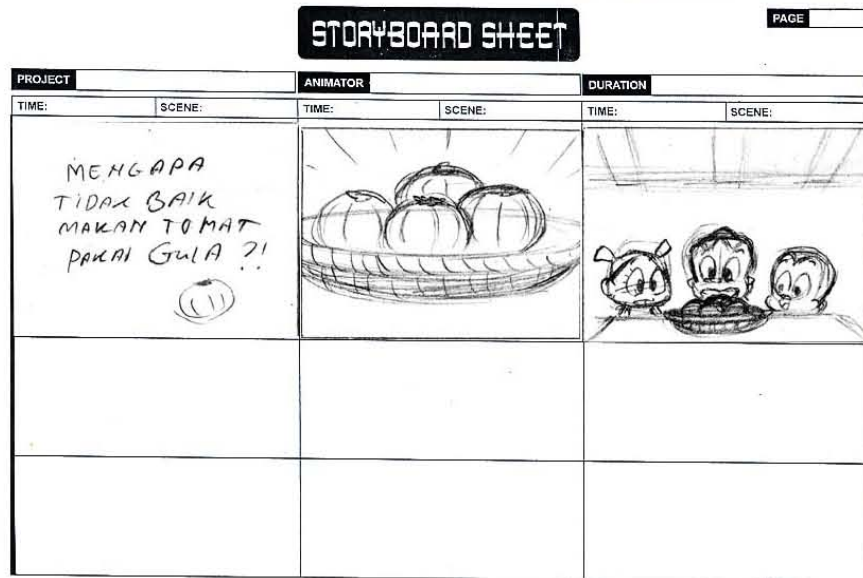
(Edi Purwantoro, Drs.)

Catatan:

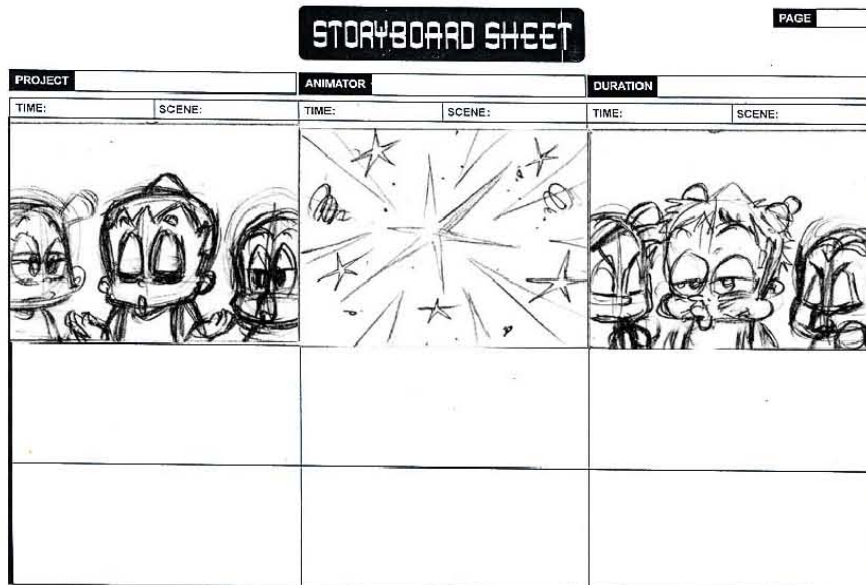
Jika proses tugas akhir telah dinyatakan selesai dan mendapatkan persetujuan pembimbing,
Form ini di foto-copy untuk lampiran presentasi

STORYBOARD

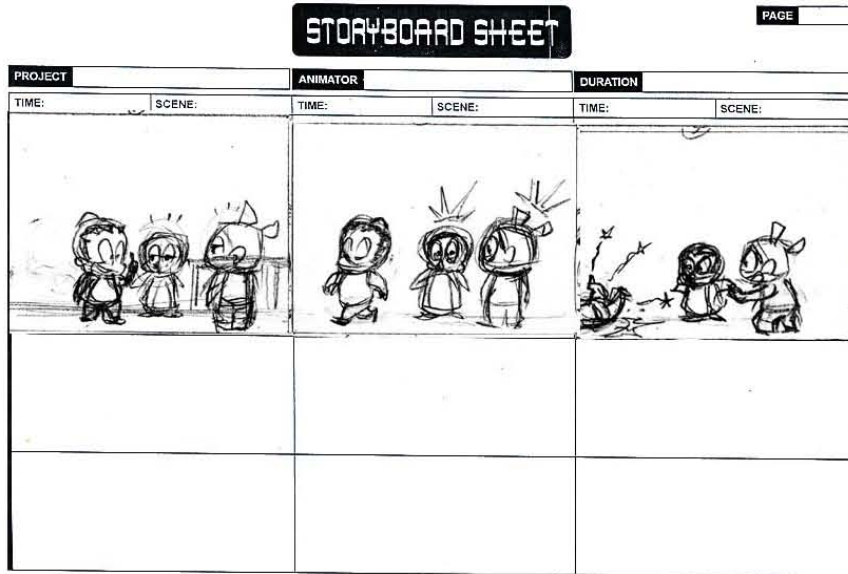
1.



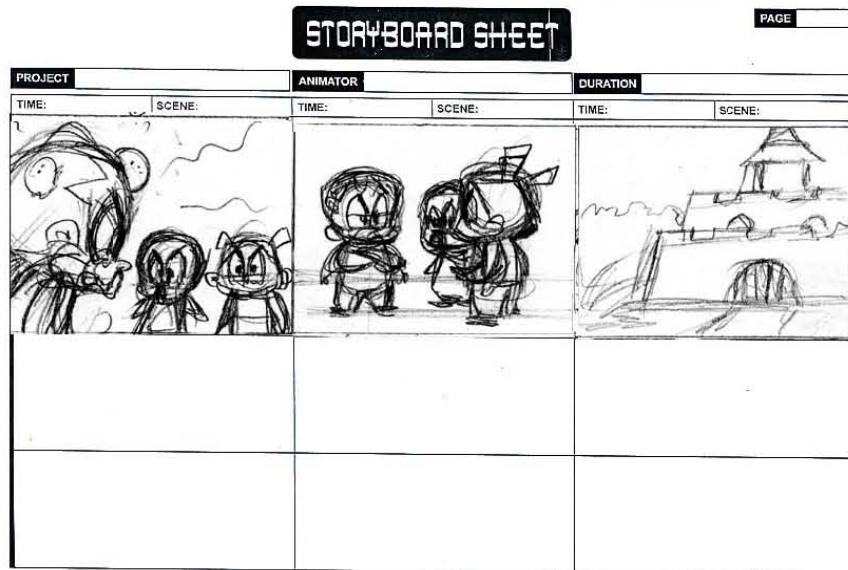
2.



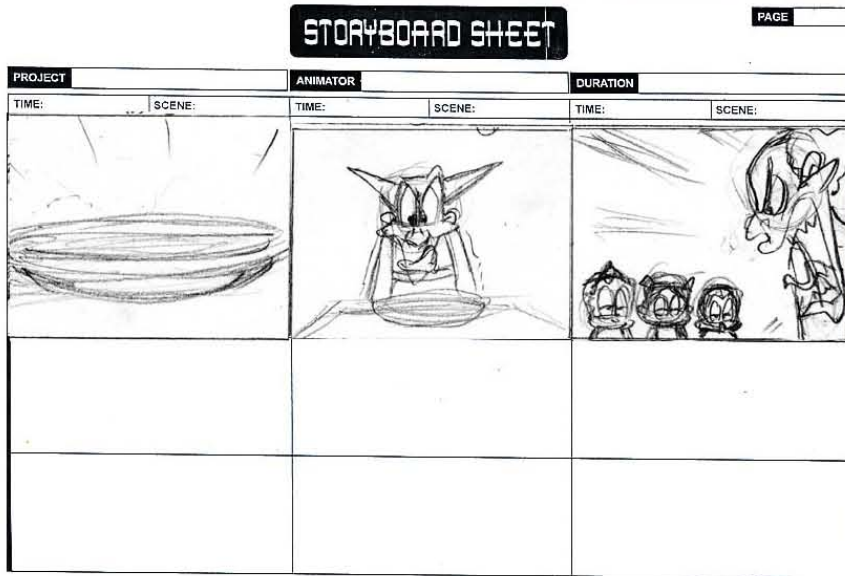
3.



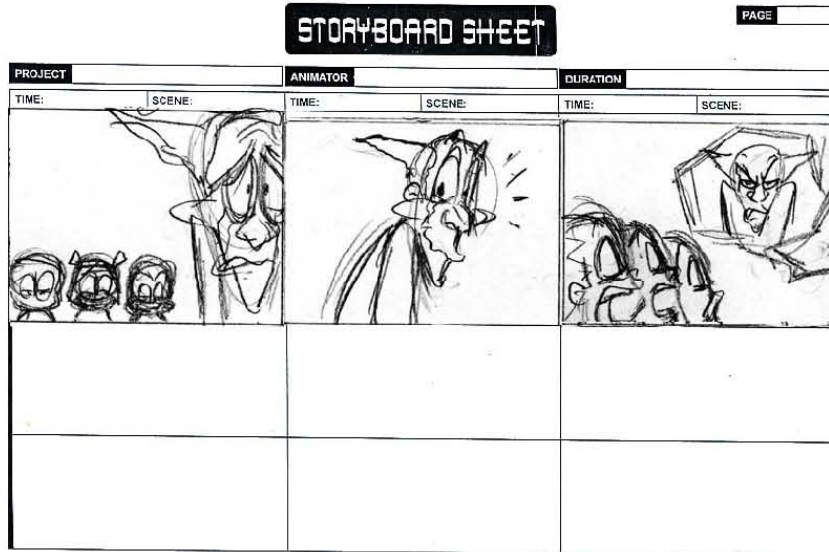
4.



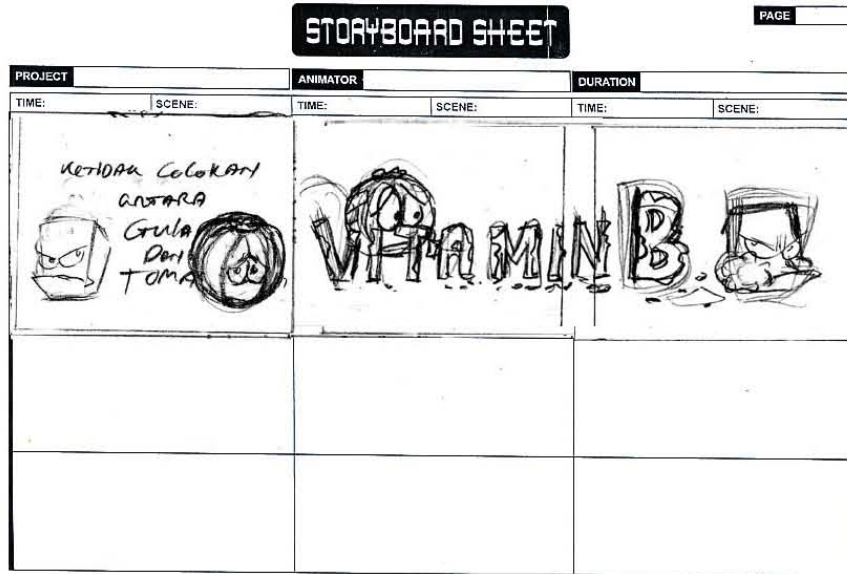
5



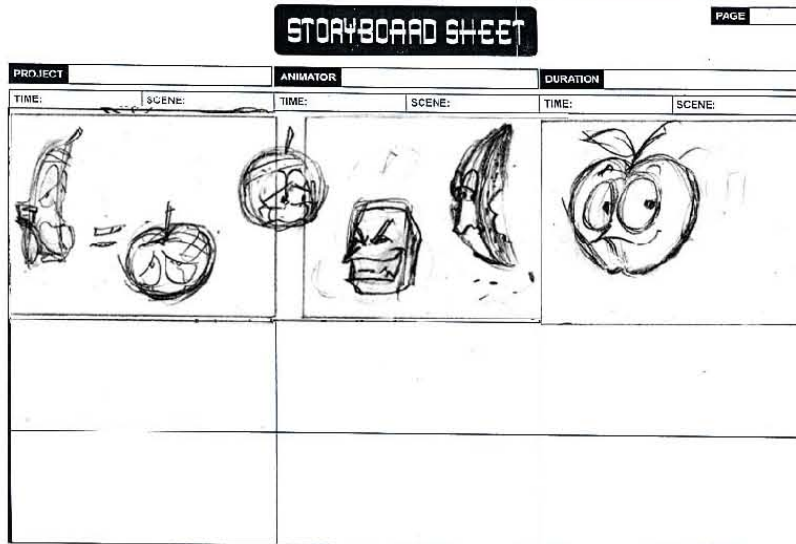
6.



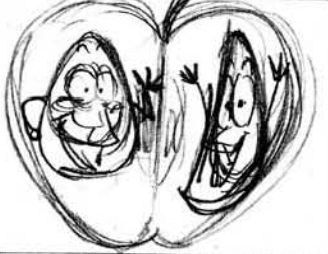
7.



8.



9.

PROJECT		ANIMATOR		DURATION	
TIME:	SCENE:	TIME:	SCENE:	TIME:	SCENE:
		Selesai			