

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER DALAM	i
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN PENGKARYA	vi
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
GLOSARIUM	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
D. Tinjauan Karya	6
E. Landasan Teori	10
F. Metode Perancangan	30
BAB II KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN	
A. Konsep penciptaan	40
B. Proses penciptaan	42
BAB III HASIL DAN ANALISI KARYA	
A. Hasil Karya	66
B. Analisis Karya	79
BAB IV PENUTUP	

A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85



DAFTAR GAMBAR

No	Nama Gambar	Halaman
1	Gambar 1. Diva the Series	8
2	Gambar 2. Zidan dan Zahra	9
3	Gambar 3. Syamil dan Dodo	10
4	Gambar 4. Ilustrasi kartun	20
5	Gambar 5. Buya Hamka	28
6	Gambar 6. Museum Buya Hamka	29
7	Gambar 7. Peninggalan Buya Hamka	29
8	Gambar 8. Peninggalan Buya Hamka	29
9	Gambar 9. Wawancara dengan tenaga pendidik Kauman	31
10	Gambar 10. Wawancara dengan masyarakat	32
11	Gambar 11. Brainstorming	42
12	Gambar 12. Sketsa karakter Afif	43
13	Gambar 13. Sketsa karakter Kakek	44
14	Gambar 14. Sketsa karakter Adit	45
15	Gambar 15. Sketsa karakter Deo	46
16	Gambar 16. Warna ilustrasi animasi 2D	48
17	Gambar 17. Sketsa judul	60
18	Gambar 18. Bentuk sketsa hingga pewarnaan Afif	61
19	Gambar 19. Proses pewarnaan karakter Afif	62
20	Gambar 20. Bentuk sketsa hingga pewarnaan kakek	62
21	Gambar 21. Proses pewarnaan karakter kakek	62
22	Gambar 22. Bentuk sketsa hingga pewarnaan Adit	63
23	Gambar 23. Proses pewarnaan karakter Adit	63
24	Gambar 24. Bentuk sketsa hingga pewarnaan Deo	63
25	Gambar 25. Proses pewarnaan karakter Deo	64
26	Gambar 26. Proses pewarnaan objek detail keseluruhan	64
27	Gambar 27. Proses pergerakan karakter	64
28	Gambar 28. Proses pergerakan karakter	65
29	Gambar 29. Proses penggabungan video	65
30	Gambar 30. Proses closing video	65
31	Gambar 31. Hasil akhir cover	66
32	Gambar 32. Hasil akhir adegan 1	67
33	Gambar 33. Hasil akhir adegan 1 bagian 2	67
34	Gambar 34. Hasil akhir adegan 1 bagian adit	67
35	Gambar 35. Hasil akhir adegan 1 bagian afif	68
36	Gambar 36. Hasil akhir adegan 1 bagian deo	68

37	Gambar 37. Hasil akhir adegan 2	68
38	Gambar 38. Hasil akhir adegan 2 bagian kakek	69
39	Gambar 39. Hasil akhir adegan 2 bagian Afif	69
40	Gambar 40. Hasil akhir adegan 3	69
41	Gambar 41. Hasil akhir adegan 3 bagian Adit	70
42	Gambar 42. Hasil akhir adegan 3 bagian Deo	70
43	Gambar 43. Hasil akhir adegan 3 bagian Afif	70
44	Gambar 44. Hasil akhir adegan 4	71
45	Gambar 45. Hasil akhir adegan 4 bagian kakek	71
46	Gambar 46. Hasil akhir adegan 5	71
47	Gambar 47. Hasil akhir adegan 5 bagian Adit	72
48	Gambar 48. Hasil akhir adegan 5 bagian Afif	72
49	Gambar 49. Hasil akhir adegan 5 bagian Kakek	72
50	Gambar 50. Hasil akhir closing 1	73
51	Gambar 51. Hasil akhir closing 2	73
52	Gambar 52. Hasil akhir closing 3	73
53	Gambar 53. Final poster 1	74
54	Gambar 54. Final poster 2	74
55	Gambar 55. Final poster 3	75
56	Gambar 56. Final poster 4	75
57	Gambar 57. Final poster 5	76
58	Gambar 58. x-banner	77
59	Gambar 59. Merchandise Tote Bag	77
60	Gambar 60. Merchandise pin	78
61	Gambar 61. Merchandise Mug	78
62	Gambar 62. Merchandise Kaos	78
63	Gambar 63. Merchandise gantungan kunci	79

DAFTAR TABEL

No	Nama Tabel	Halaman
1	Table 1. Jadwal Pelaksanaan Perancangan	39
2	Table 2. Tipografi	47
3	Table 3. Story line dan story board	51



GLOSARIUM

Audience : adalah sekelompok orang yang berpartisipasi dalam Pertunjukan atau menemukan karya seni sastra, teater.

Brainstorming : adalah sebuah Teknik yang dilakukan untuk mendorong seseorang atau kelompok untuk merancang atau melahirkan gagasan-gagasan terkait suatu permasalahan sehingga menciptakan solusi baru.

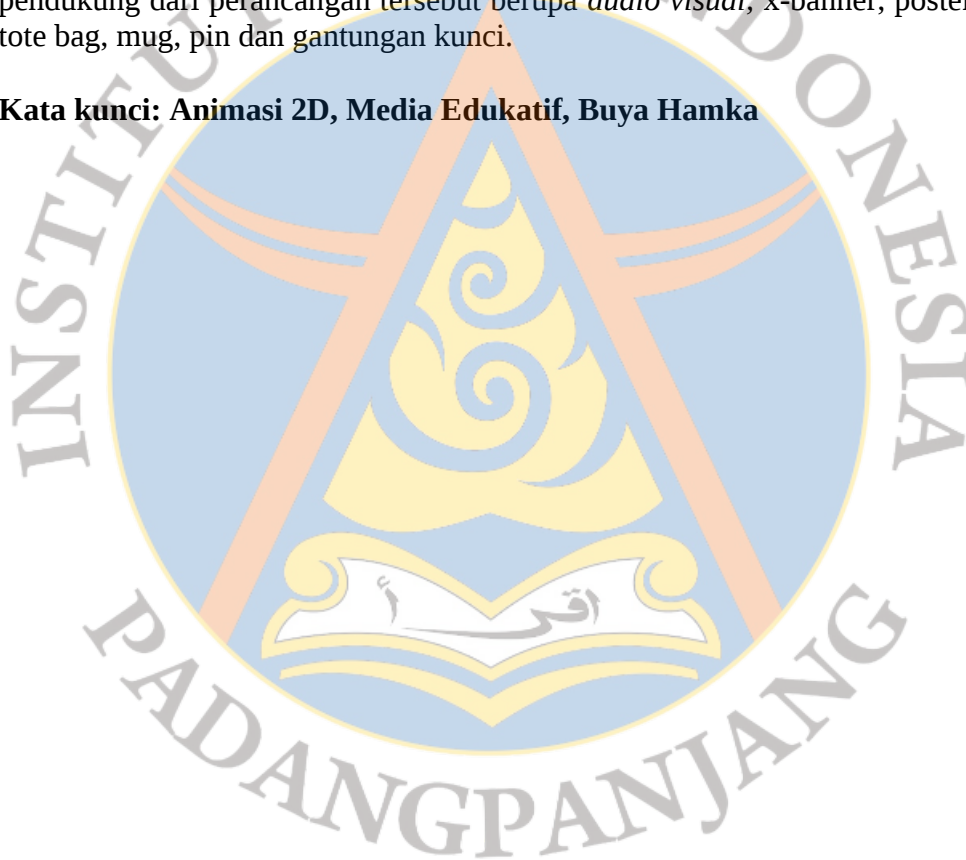
Audio Visual : adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

X-banner : adalah media promosi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk “X” agar banner bisa berdiri sendiri.

ABSTRAK

Perancangan ini berjudul “*Perancangan Media Edukasi Tentang Perilaku Teladan Buya Hamka*” seperti media edukasi, untuk menjadi solusi bagaimana menanamkan karakter baik anak melalui media serial Animasi dan orang tua karena minimnya tontonan yang mengedukasi. Solusi tersebut disajikan dalam bentuk serial Animasi 2D. Metode perancangan ini menggunakan analisis SWOT. Sedangkan, proses perancangan meliputi wawancara, observasi lapangan, data kepustakaan, dan dokumentasi. Proses penciptaan karya melalui beberapa tahapan yang terstruktur yaitu *brainstorming*, sketsa, *storyline*, *storyboard*, studi karakter, studi tipografi, dan studi warna. Animasi merupakan media edukatif yang diungkap dengan baik oleh Indera penglihatan dan pendengaran bagi anak-anak. Media pendukung dari perancangan tersebut berupa *audio visual*, x-banner, poster, kaos, tote bag, mug, pin dan gantungan kunci.

Kata kunci: Animasi 2D, Media Edukatif, Buya Hamka



ABSTRACT

This design is entitled "Educational Media Design About Exemplary Behavior of Buya Hamka" as an educational media, to be a solution for how to instill good character in children through the media of animated series and parents due to the lack of educational shows. The solution is presented in the form of a 2D Animation series. This design method uses SWOT analysis. Meanwhile, the design process includes interviews, field observations, library data, and documentation. The process of creating works goes through several structured stages, namely brainstorming, sketches, storylines, storyboards, character studies, typography studies, and color studies. Animation is an educational medium that is well expressed by the senses of sight and hearing for children. The supporting media for this design are audio-visual, x-banners, posters, t-shirts, tote bags, mugs, pins and key chains.

Keywords: 2D Animation, Educational Media, Buya Hamka