

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI EDUKASI TENTANG PENANGANAN PENYAKIT PADA KUCING PELIHARAAN



**OLEH
DODI DARMAWAN**

1802071001

**PROGRAM STUDI D-III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2021



**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI EDUKASI
TENTANG PENANGANAN PENYAKIT PADA
KUCING PELIHARAAN**

TUGAS AKHIR



PROGRAM STUDI D-III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA**

Menyetujui

Pembimbing I,



Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd.
NIP. 198006022010122003

Pembimbing II,



Drs. Jajang Suryana, M.Sn.
NIP. 19591025198601002

Tugas Akhir oleh Dodi Darmawan ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 12 November 2021

Dewan Penguji,



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001

(Ketua)



Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd.
NIP. 198006022010122003

(Anggota)



Drs. Jajang Suryana, M.Sn.
NIP. 19591025198601002

(Anggota)



Drs. I Gusti Nyoman Widnyana, M.Erg
NIP. 195611141990031002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar ahli madya

Pada :

Hari : Senin

Tanggal : 15 November 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001



Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197405042006042001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. I Made Sutarna, M. Pd.
NIP. 196004271986031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Perancangan Video Animasi Edukasi tentang Penanganan Penyakit pada Kucing Peliharaan” beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 12 November 2021

Yang membuat pernyataan,

A 20,000 Rupiah postage stamp with a handwritten signature 'Dd' over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPUJUH RIBU RUPAH', 'TEL. 20', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '29815AJX381430151'.

Dodi Darmawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Video Animasi Edukasi tentang Penanganan Penyakit pada Kucing Peliharaan” ini dengan tepat waktu. Tugas Akhir ini merupakan salah satu program perkuliahan sebagai syarat kelulusan mahasiswa pada program studi D-III Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Ganesha.

Laporan Tugas Akhir ini dapat saya selesaikan karena adanya bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
2. Prof. Dr. I Made Sutama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
3. Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Drs Jajang Suryana, M.Sn., selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain.
6. Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds., selaku Koordinator Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual.
7. Para Dosen di Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual.
8. Kedua orang tua dan keluarga besar saya yang selalu memberikan dorongan baik secara materi maupun semangat.
9. Teman – teman saya Angkatan Tahun 2018 yang sudah memberikan motivasi dan semangat kepada saya.

Demikian Tugas Akhir ini saya buat, saya menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasannya kemampuan dan

pengalaman yang dimiliki. Oleh sebab itu saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan ini sangat saya harapkan. Akhir kata, saya mengharapkan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Singaraja, 12 November 2021



Penulis



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Perumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	3
1.7 Sasaran/Target Perancangan	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	4
2.2 Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual.....	4
2.3 Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	5
2.4 Pengertian Animasi	6
2.5 Prinsip-Prinsip Animasi	6
2.6 Perangkat Lunak Animasi	8
2.7 Diare pada Kucing.....	9
2.8 Demam pada Kucing.....	13
2.9 Rabies pada Kucing.....	17
2.10 Media Promosi	19

BAB III. METODE PERANCANGAN	22
3.1 Konsep Perancangan	22
3.2 Proses Perancangan	26
BAB IV. PEMBAHASAN KARYA	
4.1 Karya Utama	45
4.2 Karya Pendukung	62
BAB V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN – LAMPIRAN	99
RIWAYAT HIDUP	138
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	139



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1. Skema/alur perancangan video animasi	



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Menekan dan Melentur (<i>Squash and Stretch</i>).....	
Gambar 2.2. Antisipasi (<i>Anticipation</i>)	
Gambar 2.3. Tata Gerak (<i>Staging</i>)	
Gambar 2.4. <i>Straight Ahead Action dan Pose to Pose (Key to Key)</i>	
Gambar 2.5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i> (Mengikuti gerakan)	
Gambar 2.6. <i>Slow In and Slow Out or Eases</i>	
Gambar 2.7. Konstruksi Lengkung (<i>Archs</i>)	
Gambar 2.8. Gerakan Pendukung (<i>Secondary Action</i>)	
Gambar 2.9. Penentuan Waktu (<i>Timing</i>)	
Gambar 2.10. Melebuhkan (<i>Exaggeration</i>)	
Gambar 2.11. Kemampuan menggambar (<i>Solid Drawing</i>)	
Gambar 2.12. Daya Tarik (<i>Appeal</i>).....	
Gambar 2.13. Logo Blender.....	
Gambar 2.14. Logo OpenToonz.....	
Gambar 2.15. Logo Toon Boom Harmony	
Gambar 2.16. Logo Moho Pro 12	
Gambar 2.17. Logo KeyShot	
Gambar 2.18. Diare pada kucing.....	
Gambar 2.19. <i>Fecal scoring</i> anjing dan kucing	
Gambar 2.20. Ciri-ciri kucing sedang mengalami demam	
Gambar 2.21. Rabies pada anak kucing lokal liar.....	
Gambar 2.22. Video	
Gambar 2.23. Logo	
Gambar 2.24. Poster.....	
Gambar 2.25. Kaos/ <i>T-shirt</i>	
Gambar 2.26. Gantungan Kunci.....	
Gambar 2.27. Stiker	
Gambar 2.28. Karakter pembawa materi	
Gambar 2.29. <i>Compact Disk (CD)</i>	

Gambar 2.30. <i>Mug/cangkir</i>	
Gambar 3.1. Alat tulis	
Gambar 3.2. Laptop.....	
Gambar 3.3. <i>Headphone</i>	
Gambar 3.4. Corel Draw 2018	
Gambar 3.5. Audacity	
Gambar 3.6. Levelator.....	
Gambar 3.7. Microsoft Word 2016.....	
Gambar 3.8. Moho Studio Pro 12	
Gambar 3.9. Tampilan Movavi Video Editor Plus 2020	
Gambar 3.10. <i>Layout</i>	
Gambar 3.11. <i>Rigging</i>	
Gambar 3.12. Pembuatan animasi.....	
Gambar 3.13. <i>Rendering</i>	
Gambar 4.1. Kucing peliharaan peneliti	
Gambar 4.2. <i>Storyboard</i> mengenai diare pada kucing.....	
Gambar 4.3. <i>Storyboard</i> mengenai demam pada kucing	
Gambar 4.4. <i>Storyboard</i> mengenai rabies pada kucing	
Gambar 4.5. Animasi mengenai diare, demam dan rabies pada kucing	
Gambar 4.6. Alternatif desain logo 1	
Gambar 4.7. Penjelasan alternatif desain logo 1	
Gambar 4.8. Alternatif desain logo 2	
Gambar 4.9. Penjelasan alternatif desain logo 2	
Gambar 4.10. Alternatif desain logo 3	
Gambar 4.11. Penjelasan alternatif desain logo 3	
Gambar 4.12. Desain logo yang terpilih	
Gambar 4.13. Evaluasi alternatif desain poster diare pada kucing 1	
Gambar 4.14. Evaluasi alternatif desain poster diare pada kucing 2	
Gambar 4.15. Evaluasi alternatif desain poster diare pada kucing 3	
Gambar 4.16. Evaluasi alternatif desain poster demam pada kucing 1	
Gambar 4.17. Evaluasi alternatif desain poster demam pada kucing 2	
Gambar 4.18. Evaluasi alternatif desain poster demam pada kucing 3	

Gambar 4.19. Evaluasi alternatif desain poster rabies pada kucing 1	
Gambar 4.20. Evaluasi alternatif desain poster rabies pada kucing 2.....	
Gambar 4.21. Evaluasi alternatif desain poster rabies pada kucing 3.....	
Gambar 4.22. Desain poster yang terpilih.....	
Gambar 4.23. Evaluasi alternatif desain kaos/ <i>t-shirt</i> 1	
Gambar 4.24. Evaluasi alternatif desain kaos/ <i>t-shirt</i> 2	
Gambar 4.25. Evaluasi alternatif desain kaos/ <i>t-shirt</i> 3	
Gambar 4.26. Desain kaos/ <i>t-shirt</i> yang terpilih	
Gambar 4.27. Evaluasi alternatif desain gantungan kunci 1	
Gambar 4.28. Evaluasi alternatif desain gantungan kunci 2.....	
Gambar 4.29. Evaluasi alternatif desain gantungan kunci 3.....	
Gambar 4.30. Desain gantungan kunci yang terpilih.....	
Gambar 4.31. Evaluasi alternatif desain stiker 1.....	
Gambar 4.32. Evaluasi alternatif desain stiker 2.....	
Gambar 4.33. Evaluasi alternatif desain stiker 3.....	
Gambar 4.34. Desain stiker yang terpilih.....	
Gambar 4.35. Evaluasi alternatif desain karakter pembawa materi 1.....	
Gambar 4.36. Evaluasi alternatif desain karakter pembawa materi 2.....	
Gambar 4.37. Evaluasi alternatif desain karakter pembawa materi 3.....	
Gambar 4.38. Desain karakter pembawa materi yang terpilih.....	
Gambar 4.39. Evaluasi alternatif desain sampul <i>compact disk</i> (CD) 1.....	
Gambar 4.40. Evaluasi alternatif desain sampul <i>compact disk</i> (CD) 2.....	
Gambar 4.41. Evaluasi alternatif desain sampul <i>compact disk</i> (CD) 3.....	
Gambar 4.42. Desain sampul <i>compact disk</i> (CD) yang terpilih.....	
Gambar 4.43. Evaluasi alternatif desain mug/cangkir 1	
Gambar 4.44. Evaluasi alternatif desain mug/cangkir 2	
Gambar 4.45. Evaluasi alternatif desain mug/cangkir 3	
Gambar 4.46. Desain mug/cangkir yang terpilih	