

ABSTRAK

Ricky Chandra

Audio Visual dan Animasi

Perancangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Kisah Orang Samaria Yang Baik Hati Untuk Anak – Anak Sekolah Minggu Usia 10 – 13 Tahun

Perkembangan karakter yang baik pada anak selalu menjadi keinginan dari Sekolah Minggu. Namun pada kenyataannya dengan semakin berkembangnya teknologi, anak- anak menjadi sangat tertarik dengan teknologi, bahkan seringkali anak – anak menjadi kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan sekolah Minggu. Penyerapan materi yang baik juga merupakan hal yang sangat vital dalam proses sekolah Minggu, yang seringkali dilakukan dengan berbagai cara yang menarik dalam penyampaian materi.

Animasi 2D merupakan salah satu media yang saat ini sangat disukai anak – anak. Maka dari itu dibuatlah perancangan film animasi 2D dengan judul “Orang Samaria yang Baik Hati”, dengan harapan film animasi 2D ini akan dapat menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran dalam sekolah Minggu.

Kata kunci:

Animasi, Orang Samaria, Sekolah, Minggu

ABSTRACT

Ricky Chandra

Audio Visual and Animation

Animated Video Design About The Kind-Hearted Samaritan as a Learning Media for Sunday School’s Children aged 10-13 years old

The development of good character in children has always been the Sunday’s School expectation towards them. But now, within the technology’s development, children nowadays put a huge interest to it and become less interested on following Sunday school’s activities again. The absorption of a good learning material is also vital in the Sunday school’s process, which is often done in many interesting ways during the learning session. 2D animation is one of the “most-liked” media according to the children. Thus, the design of 2D animated film titled "Good Samaritan" were expected to be the support’s media within the learning process on Sunday school.

Keywords:

Animation, Samaritan, School, Sunday

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA DESAIN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Perancangan.....	2
1.4. Batasan Lingkup Perancangan.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Definisi Operasional.....	5
1.7. Metode Perancangan.....	5
1.8. Metode Analisa Data.....	6
1.9. Skematika Perancangan.....	7
2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA	
2.1 Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	8
2.2 Tahapan Perkembangan	11
2.3 Landasan Teori Animasi.....	13
2.3.1 Refinisi Animasi.....	13
2.3.2 Proses Pembuatan Film Animasi.....	22
2.4 Cerita Perumpamaan Orang Samaria.....	25
2.5 Hasil Survey.....	26
2.6 Data Visual.....	28
2.7 Data Perancangan/Subyek Perancangan.....	28
2.8 Analis Masalah.....	28

2.9 Simpulan.....	29
2.10 Usulan Pemecahan Masalah.....	29
3. KONSEP PERANCANGAN	
3.1 Format Program.....	30
3.2 Judul Program.....	30
3.3 Durasi.....	30
3.4 Tujuan Program.....	30
3.5 Pesan Yang Ingin Disampaikan.....	30
3.6 Target Audience.....	31
3.6.1 Demografis.....	31
3.6.2 Geografis.....	31
3.6.3 Psikografis.....	31
3.6.4 Behavior.....	31
3.7 Distribusi.....	31
3.8 Program Media.....	31
3.9 Penulisan Naskah.....	32
3.10 Desain Karakter.....	33
3.10.1 Pemain.....	33
3.10.1.1 Orang Samaria.....	33
3.10.1.2 Imam.....	34
3.10.1.3 Lewi.....	35
3.10.1.4 Orang terluka sebelum dirampok.....	35
3.10.1.5 Orang terluka sesudah dirampok.....	36
3.10.1.6 Perampok.....	37
3.10.1.7 Pemilik penginapan.....	37
3.10.1.8 Tuhan Yesus.....	38
3.10.2 Properti.....	38
3.10.3 Setting Background/Tempat.....	39
3.10.4 Logo Film.....	40
3.11 Sinopsis/Ringkasan Cerita.....	40
3.12 Jadwal Produksi.....	41
4. PROSES PRODUKSI	
4.1. Pra Produksi.....	42
4.1.1 Storyline.....	42
4.1.2 Script.....	47
4.1.3 Treatment.....	53
4.1.4 Storyboard.....	54
4.1.5 Musik dan Sound Effect.....	57
4.2 Produksi.....	57
4.2.1 Peralatan.....	57
4.2.2 Budgeting.....	58
4.3 Pasca Produksi.....	58
4.4 Karya Jadi.....	59

4.5 Media Pendukung.....	67
4.5.1 Poster Film.....	67
4.5.2 Poster Diri.....	68
4.5.3 Poster Konsep.....	69
4.5.4 Kover Kotak DVD dan Kover DVD.....	70
4.5.5 Katalog.....	71
5. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR REFERENSI.....	75
DAFTAR MATERI PENYERTA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Produksi.....	41
Tabel 4.1. <i>Treatment</i>	53
Tabel 4.2. <i>Budgeting</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skematika Perancangan.....	7
Gambar 2.1. Mengkerut dan merenggang.....	14
Gambar 2.2. Antisipasi dalam aksi melempar bola.....	14
Gambar 2.3. <i>Staging</i>	15
Gambar 2.4. Pola gerakan <i>Ars</i>	17
Gambar 2.5. Gerakan linier (<i>non-Ars</i>) yang terkesan kaku.....	17
Gambar 2.6. Gerakan kepala dengan <i>Ars</i>	17
Gambar 2.7. Aplikasi <i>Ars</i> pada gerakan seluruh tubuh.....	18
Gambar 2.8. Ekspresi melalui <i>Double Takes</i>	20
Gambar 2.9. <i>Takes</i> dan <i>Double Takes</i> pada seluruh tubuh.....	20
Gambar 2.10. Gerakan <i>Sneaks</i>	21
Gambar 2.11. Orang Samaria menolong orang.....	26
Gambar 2.12. Foto bersama kak Cita.....	26
Gambar 2.13. Foto bersama Ibu Sule.....	27
Gambar 2.14. Foto bersama bapak Ivander.....	27
Gambar 2.15. Foto aktivitas kelas sekolah Minggu saat firman.....	28
Gambar 3.1. Orang Samaria merawat seorang.....	33
Gambar 3.2. Karakter Orang Samaria.....	33
Gambar 3.3. Karakter Imam.....	34
Gambar 3.4. Karakter Lewi.....	35
Gambar 3.5. Karakter Orang terluka sebelum dirampok.....	35
Gambar 3.6. Karakter Orang terluka sesudah dirampok.....	36
Gambar 3.7. Karakter Perampok.....	37
Gambar 3.8. Karakter Pemilik penginapan.....	37
Gambar 3.9. Karakter Tuhan Yesus.....	38
Gambar 3.10. Pemandangan Suasana Tempat di kota Yerikho.....	40

Gambar 3.11. Logo Film.....	40
Gambar 4.1. <i>Storyboard Part 1</i>	54
Gambar 4.2. <i>Storyboard Part 2</i>	55
Gambar 4.3. <i>Storyboard Part 3</i>	56
Gambar 4.4. <i>Storyboard Part 4</i>	57
Gambar 4.5. <i>Preview Part 1</i>	59
Gambar 4.6. <i>Preview Part 2</i>	60
Gambar 4.7. <i>Preview Part 3</i>	61
Gambar 4.8. <i>Preview Part 4</i>	62
Gambar 4.9. <i>Preview Part 5</i>	63
Gambar 4.10. <i>Preview Part 6</i>	64
Gambar 4.11. <i>Preview Part 7</i>	65
Gambar 4.12. <i>Preview Part 8</i>	66
Gambar 4.13. Poster Film.....	67
Gambar 4.14. Poster Diri.....	68
Gambar 4.15. Poster Konsep.....	69
Gambar 4.16. Kover kotak DVD.....	70
Gambar 4.17. Kover DVD.....	70
Gambar 4.18. Katalog.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Berita Acara Bimbingan.....	76
Berita Acara Sidang Proposal.....	78
Berita Acara Sidang Tengah.....	82
Berita Acara Sidang Akhir.....	86
Form Kelengkapan Karya Tugas Akhir.....	90
Form Kelayakan Mengikuti Sidang Akhir TA.....	91

