



UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI BIOTA LAUT DAN MEDIA PROMOSI  
DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI PELAJAR**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan

Memperoleh gelar S-1

Program Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

**Lidiya Septiyanti**

**1954190024**

**UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JAKARTA  
2023**



*UNIVERSITY OF PERSADA INDONESIA Y.A.I*

***DESIGN OF MARINE BIOTA ANIMATION VIDEOS AND DIGITAL  
PROMOTIONAL MEDIA AS EDUCATIONAL MEDIA FOR STUDENTS.***

***THESIS***

*Proposed as final assignment in Bachelor Degree of  
Visual Communication Design*

*Compiled By :*

***Lidiya Septiyanti 1954190024***

***VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM***

***FACULTY OF COMMUNICATION SCIENCE***

***UNIVERSITY OF PERSADA INDONESIA Y.A.I***

***2023***



**UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**  
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PROGRAM S-1**

**LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : Lidiya Septiyanti  
NIM : 1954190024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul : **Perancangan Video Animasi Biota Laut dan Media Promosi Digital Sebagai Media Edukasi Bagi Pelajar.**

Jakarta, 9 Agustus 2023

Pembimbing

Ketua Program Studi

**Win Rico, S.Ds., M .M**

**Joachim David M, S.Sn, M.Ds.**

Mengetahui

Fakultas Ilmu Komunikasi UPI Y.A.I

**Prof. Dr. Ibnu Hamad**

Dekan



**UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**  
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PROGRAM S-1**




**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Nama : Lidiya Septiyanti  
NIM : 1954190024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul : **Perancangan Video Animasi Biota Laut dan Media Promosi Digital Sebagai Media Edukasi Bagi Pelajar.**

**Telah dipertahankan dihadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi pada:**

Hari : Sabtu  
Tanggal : 12 Agustus 2023  
Waktu : Pkl 10:00 – Pkl 11:00

**Dewan Penguji Skripsi :**

Ketua Sidang : Agung Kurniawan S.Pd. M.LKom (  )  
Pembimbing : Win Rico, S.Ds., M.M (  )  
Penguji : Joachim David M, S.Sn, M.Ds (  )

## LEMBAR PENYATAAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa penelitian yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual dengan judul “**Perancangan Video Animasi Biota Laut dan Media Promosi Digital Sebagai Media Edukasi Bagi Pelajar**“ merupakan hasil murni karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian ini saya kutip dari karya hasil orang lain yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh serta sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam Tugas Akhir ini.

Jakarta, 9 Agustus 2023



**Lidiya Septiyanti**

1954190024



**Universitas Persada Indonesia Y.A.I**  
**Program Studi Desain Komunikasi Visual**  
**Fakultas Ilmu Komunikasi**  
**Program Sarjana**

---

**ABSTRAK**

**Nama : Lidiya Septiyanti (1954190024)**  
**Judul : Perancangan Video Animasi Biota Laut dan Media Promosi Digital Sebagai Media Edukasi Bagi Pelajar**  
**Pembimbing : Win Rico, S.Ds, M.M.**

Pendidikan lingkungan dan kesadaran tentang keberagaman biota laut memiliki peranan penting dalam menjaga kelestarian ekosistem laut di Indonesia. Di era perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, pemanfaatan metode pembelajaran yang efektif memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan informasi ini kepada pelajar usia 11-15 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah video animasi biota laut yang bertujuan sebagai media pembelajaran interaktif bagi pelajar usia 11-15 tahun di Indonesia sejak dini. Metode perancangan melibatkan tahap analisis kebutuhan, pengembangan konsep, produksi animasi, dan uji coba kepada kelompok target. Konsep animasi menggabungkan pendekatan edukatif dengan hiburan, menampilkan berbagai spesies biota laut Indonesia dalam skenario yang menarik dan informatif. Hasil pengembangan adalah sebuah video animasi yang mencakup konten visual dan narasi yang ringan serta dipadukan dengan informasi tentang biota laut. Uji coba kepada kelompok target menunjukkan respons positif terhadap animasi, menunjukkan potensi video animasi ini dalam meningkatkan pemahaman dan minat pelajar terhadap biota laut Indonesia.

Secara keseluruhan, perancangan video animasi ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pendidikan lingkungan dan kesadaran tentang biota laut di kalangan pelajar usia 11-15 tahun di Indonesia.

**Kata kunci : Video animasi, Biota Laut, Edukasi**

**Literatur : 100 halaman, 12 Buku, 26 Website**



**University of Persada Indonesia Y.A.I**  
**Visual Communication Design Study Program**  
**Faculty of Communication**  
**Degree program**

---

**ABSTRACT**

**Student Name** : Lidiya Septiyanti (1954190024)  
**Title** : Design of Marine Biota Animation Video and Digital Promotional Media as Educational Media for Students.  
**Advisor** : Win Rico, S.Ds, M.M.

Environmental education and awareness about the diversity of marine life have an important role in preserving marine ecosystems in Indonesia. In the era of increasingly rapid development of technology and information, the use of effective learning methods has a very important role in conveying this information to students aged 11-15 years. This study aims to design and develop an animated marine biota video that aims to be an interactive learning medium for students aged 11-15 years in Indonesia from an early age. The design method involves needs analysis, concept development, animation production, and testing on target groups. The animation concept combines an educational approach with entertainment, featuring various species of Indonesian marine biota in an interesting and informative scenario. The result of the development is an animated video that includes light visual and narrative content and is combined with information about marine biota. Trials on the target group showed a positive response to the animation, demonstrating the potential of this animated video in increasing students' understanding and interest in Indonesian marine life.

Overall, this animated video design can be used as an effective alternative learning media in supporting environmental education and awareness about marine biota for students aged 11-15 years in Indonesia.

**Keyword** : Animated videos, Marine Biota, Education

**Literature** : 100 pages, 12 Books, 26 Websites

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ Perancangan Video Animasi Biota Laut di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Pelajar Usia 11-15 Tahun ”. Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan pendidikan untuk mendapatkan gelar Strata I pada Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Persada Indonesia Y.A.I.

Apabila tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak, saya menyadari bahwa penulis tidak akan bisa menyelesaikan proses penyusunan tugas akhir ini secara maksimal. Oleh karena itu, praktikan ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada beberapa pihak tersebut, yaitu:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena tanpa kehendak-Nya tidak mungkin bagi penulis untuk dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga besar saya, sahabat serta orang-orang terdekat yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Seluruh teman-teman jurusan Desain Komunikasi Visual UPI Y.A.I yang telah memberikan dukungan dan semangat bagi penulis dalam menjalani proses penyusunan Laporan Tugas Akhir.
4. Yth. Bapak Prof. Dr. Ibnu Hamad selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Persada Indonesia Y.A.I
5. Yth. Bpk. Dr. Syarifuddin S. Gassing., M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Persada Indonesia Y.A.I
6. Yth. Win Rico, S.Ds., M.M, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu serta membimbing saya selama proses Menyusun Laporan Tugas Akhir ini.
7. Kepada diri penulis sendiri yang telah mampu berjuang dan menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat waktu.

Atas dukungan Bapak, Ibu, Saudara/i sekalian, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, sekali lagi penulis ucapkan terima kasih.



Semoga Tuhan YME membalas segala amal dan budi baik dari Bapak, Ibu dan Saudara/i sekalian. Terlepas dari semua itu, penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir jauh dari kata sempurna dari segi penyusunan tata kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, dengan tangan terbuka penulis menerima segala kritik dan saran demi menciptakan hasil yang baik dan berharap semoga laporan ini memberikan manfaat dan berguna bagi pembaca. Demikian akhir kata, penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Jakarta, 9 Agustus 2023

Penulis

**Lidiya Septiyanti**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENYATAAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>C. Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>D. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....</b>	<b>3</b>
<b>E. Sasaran Perancangan .....</b>	<b>3</b>
<b>F. Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>4</b>
<b>G. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
<b>A. Teori Umum .....</b>	<b>6</b>
1. Teori Komunikasi .....	6
2. Teori Pemasaran.....	6
3. Teori Multimedia .....	7
4. Teori Media .....	8
5. Teori Desain Komunikasi Visual.....	8
6. Layout.....	9
7. Tipografi .....	11
8. Teori Warna .....	12
<b>B. Teori Khusus.....</b>	<b>13</b>
1. Teori Animasi.....	13
2. Teori Video .....	21

3. Teori Youtube .....	22
<b>BAB III TINJAUAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>23</b>
<b>A. Gambaran Umum .....</b>	<b>23</b>
1. Mengetahui Biota Laut Di Indonesia.....	23
2. Kelompok Biota Laut.....	25
3. Kelompok Tumbuhan Laut .....	30
4. Pengertian Anak-anak Usia 11-15 Tahun.....	33
5. Animasi 2D .....	34
<b>B. Kementerian, Institusi atau Lembaga Terkait .....</b>	<b>34</b>
<b>C. Hasil Penelitian .....</b>	<b>35</b>
<b>D. Analisis Target Audience .....</b>	<b>47</b>
<b>E. Analisis SWOT .....</b>	<b>48</b>
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>51</b>
<b>A. Dasar Perancangan.....</b>	<b>51</b>
A. Perancangan Konsep Story Line .....	51
B. Perancangan Story Board .....	52
C. Pengisi Suara (Voice Over).....	52
D. Proses Editing.....	54
<b>B. Strategi Komunikasi .....</b>	<b>55</b>
<b>C. Strategi Pendekatan Komunikasi.....</b>	<b>55</b>
1. Profile Target .....	55
2. Tujuan Komunikasi .....	56
<b>D. Strategi Perancangan .....</b>	<b>57</b>
1. Key Visual .....	57
2. Warna.....	57
3. Tipografi .....	58
<b>E. Pemilihan Media Promosi .....</b>	<b>59</b>
1. Media Lini Atas .....	59
2. Media Lini Bawah .....	63
<b>F. Biaya Produksi dan Media.....</b>	<b>65</b>
<b>G. Jadwal Program Kegiatan .....</b>	<b>66</b>

<b>BAB V VISUALISASI KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>67</b>
<b>A. Media Lini Atas (Above The Line).....</b>	<b>67</b>
<b>B. Media Lini Bawah.....</b>	<b>73</b>
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>78</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>78</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar 1 Diagram Usia.....	36
Gambar 2 Ketertarikan tentang Biota Laut .....	36
Gambar 3 Pernah atau tidak menonton Animasi Biota Laut .....	37
Gambar 4 Gambar 4 Menyukai realistis atau unik dan lucu .....	38
Gambar 5 Durasi Video Animasi .....	39
Gambar 6 Gambar 6 Jenis Warna.....	39
Gambar 7 Pemilihan desain latar belakang .....	40
Gambar 8 Pemilihan Suasana video.....	41
Gambar 9 Pemilihan alur cerita atau informasi saja .....	41
Gambar 10 Pemilihan Voice over atau teks .....	41
Gambar 11 Pemilihan typografi khusus .....	43
Gambar 12 Storyboard .....	52
Gambar 13 Variasi Warna .....	58
Gambar 14 Variasi Jenis Font .....	59
Gambar 15 Typografi khusus untuk Judul .....	59
Gambar 16 Biaya Produksi Media Lini Atas .....	65
Gambar 17 Biaya Produksi Media Lini Bawah .....	66
Gambar 18 Feeds Carousel Instagram .....	67
Gambar 19 Fanpage Facebook.....	68
Gambar 20 Tampilan Youtube .....	69
Gambar 21 Thumbnail Youtube .....	70
Gambar 22 Tampilan Video Tron.....	71
Gambar 23 Tampilan Video Wall.....	72
Gambar 24 T-shirt .....	73
Gambar 25 Pin .....	74
Gambar 26 Stiker .....	75
Gambar 27 Tote Bag .....	76
Gambar 28 Gantungan Kunci.....	77

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari ribuan pulau. Saat terakhir informasi terbaru pada September 2021, Indonesia memiliki lebih dari 17.000 pulau yang tersebar di antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Laut adalah bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia. Kecantikan ini disebabkan oleh kelangsungan ekosistem biota laut yang masih terjaga dengan baik. Biota laut merupakan salah satu harta alam dan anugerah yang sangat berharga dari Tuhan Yang Maha Esa. Para ilmuwan telah melakukan banyak upaya untuk menemukan sesuatu yang baru tentang kehidupan laut. Keanekaragaman biota laut di Indonesia paling besar dibandingkan dengan negara lain. 80% penduduk Indonesia tinggal di wilayah pesisir dan bergantung pada ekosistem laut.

Saat ini, kekayaan laut di Indonesia belum dikelola dengan baik. Banyak kegiatan yang merusak laut dan mengganggu ekosistem biota laut secara alami. Banyak orang Indonesia yang menyalahgunakan sumber daya alam, yang seharusnya bukan tanggung jawab mereka. Contohnya, penggunaan ikan dan bom potasium yang merusak terumbu karang, penangkapan hiu di Indonesia yang hanya untuk mengambil siripnya, serta berkurangnya jumlah mangrove yang seharusnya menjaga kualitas lingkungan laut. Penambangan juga menyebabkan peningkatan sedimentasi dan mengurangi penetrasi cahaya yang diperlukan oleh hewan laut, sehingga menyebabkan kematian komunitas laut. Semua ini terjadi karena kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjaga kelestarian biota laut.

Salah satu upaya yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat anak-anak terhadap biota laut adalah dengan memberikan pendidikan sejak usia dini. Sebagai generasi penerus, peran anak-anak sangat penting dalam upaya pelestarian biota laut dan ekosistemnya. Pengenalan terhadap biota laut dapat dilakukan dengan

memanfaatkan teknologi yang ada untuk memberikan pembelajaran yang menarik bagi mereka, seperti menggunakan Video Animasi. Video Animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari berbagai objek yang disusun secara khusus agar dapat bergerak sesuai alur yang telah ditentukan pada setiap waktu. Objek tersebut bisa berupa gambar manusia, tulisan teks, hewan, tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya, sehingga mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, memudahkan anak-anak lebih cepat memahami karena penyampaian yang dibuat animasi sehingga membuatnya lebih cepat diterima dan tidak membosankan. Perpaduan media tersebut dapat menghasilkan informasi dengan nilai komunikatif yang sangat efektif. Informasi tidak hanya hadir dalam bentuk cetak saja, melainkan juga dapat diakses secara auditori dan dalam bentuk simulasi dan animasi yang menarik minat dan motivasi, serta memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Dengan yang kita ketahui bahwa di era sekarang sudah bukan lagi menggunakan media konvensional, seperti surat kabar, majalah, tabloid, dll. Di era sekarang sangat banyak media yang bisa digunakan untuk belajar anak-anak, salah satunya adalah Media Sosial Youtube. Youtube merupakan platform yang disediakan oleh Google yang memungkinkan para pengguna untuk mengunggah video dan dapat ditonton oleh pengguna lain secara gratis. Situs ini diperuntukan untuk mereka yang mencari informasi video dan ingin menontonnya secara langsung, dengan hal tersebut Youtube memiliki banyak manfaat, yaitu sebagai sumber informasi bagi kebanyakan orang dan alat periklanan bagi orang yang memiliki sesuatu untuk dibagikan. Maka penulis akan menggunakan media sosial Youtube tersebut sebagai tempat berbagi Video Animasi tersebut agar bisa diakses di seluruh Indonesia selama di daerah tersebut memiliki internet untuk mengaksesnya.

Oleh karena itu penulis merancang Video Animasi Biota Laut Di Indonesia sebagai media pembelajaran pelajar usia 11-15 tahun dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap biota laut melalui pendidikan yang dimulai sejak dini, yang membuat mereka lebih cepat memahami, dan menerima tanpa

merasa bosan. Vidio Animasi tersebut juga dapat diakses oleh semua orang di Indonesia melalui Sosial Media Youtube.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang animasi vidio untuk anak usia 11-15 tahun mengenai Biota Laut di Indonesia sehingga komunikasi yang disampaikan secara konsep dan visual dapat tercapai dengan baik?

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan, dimaksudkan agar pembahasan menjadi lebih terfokus dan konsisten sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal-hal menjadi batasan masalah dalam Vidio Animasi, yaitu :

1. Dalam merancang Vidio Animasi, sasaran atau target audience adalah anak usia 11-15 tahun.
2. Perancangan berfokus agar media dapat mengedukasi dan meningkatkan kesadaran terhadap biota laut di Indonesia.
3. Sistem informasi dapat di akses melalui Youtube Vidio.

### **D. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

1. Untuk memberi suasana belajar dengan santai. Metode ini merupakan metode pembelajaran yang efektif karena tidak ada tekanan dalam suasana santai dan materi yang ditawarkan dapat ditangkap dengan cepat.
2. Diharapkan hal ini akan memberi kemudahan bagi orang tua dan guru dalam penyampaian pembahasan seputar biota laut di Indonesia kepada anak-anak dan muridnya.
3. Untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman seputar biota laut di Indonesia kepada anak usia 11-15 tahun.

### **E. Sasaran Perancangan**



Sasaran perancangan dalam tugas akhir ini adalah anak-anak dengan jenis kelamin perempuan maupun laki-laki berusia 11-15 tahun, dari segi usia, segi geografis dan segi sosial ekonomi, sebagai berikut :

- a. Segi usia : Usia anak-anak mulai dari 11-15 tahun,
- b. Segi geografis : Untuk segi geografis tidak memiliki batasan, karena dengan multimedia interaktif berupa video animasi dapat diakses dimanapun selama ada internet di daerah tersebut.
- c. Segi sosial ekonomi : Kalangan menengah keatas

#### **F. Metode Pengumpulan Data**

Dalam proses perancangan Tugas Akhir, melakukan 3 proses metode pengumpulan data, yaitu :

- a. Metode Observasi

Metode Observasi adalah studi tentang apa yang dilakukan subjek, bukan apa yang mereka katakan. Observasi adalah metode penelitian utama. Penelitian primer melibatkan pengumpulan data atau informasi yang sedang dipelajari secara pribadi. Ini kebalikan dari metode penelitian sekunder, di mana peneliti memilih untuk mempelajari data yang telah dikumpulkan sebelum studi mereka dimulai. Pengamatan dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

- b. Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka merupakan pendekatan penelitian yang mengandalkan bahan-bahan dari perpustakaan, seperti buku, jurnal, ensiklopedi, dan majalah sebagai sumber data. Sumber data kepustakaan juga mencakup karya-karya non-cetak, seperti rekaman audio, video, dan film.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1. BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan serta metode

pengumpulan data sebagai acuan dalam penulisan pada bab-bab selanjutnya.

## **2. BAB II : KAJIAN TEORI**

Pada bab ini diuraikan mengenai penerapan berbagai teori untuk memperkuat proses perancangan baik dari Teori Umum yang merupakan teori diluar ranah Desain Komunikasi Visual maupun Teori Khusus yang merupakan teori yang berkaitan langsung dengan Desain Komunikasi Visual.

## **3. BAB III : TINAJUAN DAN ANALISIS DATA**

Pada bab ini diuraikan penjelasan tentang tema yang akan diangkat serta data-data yang berhubungan dengan tema tersebut termasuk dengan Analisa SWOT sebelum masuk pada pembahasan selanjutnya.

## **4. BAB IV : KONSEP PERANCANGAN**

Pada bab ini diuraikan detail dan spesifik tentang Big Idea yang menjadi kosep dasar perancangan serta implementasi dalam media-media spesifik lainnya sesuai dengan pola pikir (mindset) serta perilaku target audience yang dituju.

## **5. BAB V : VISUALISASI KONSEP PERANCANGAN**

Pada bab ini ditampilkan implementasi konsep perancangan dalam bentuk karya visual berdasarkan jenis media yang dipilih termasuk deskripsi singkat konsep, deskripsi teori yang dipergunakan pada setiap karya visual.

## **6. BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan uraian yang berisi kesimpulan dan saran dengan mengacu pada tema yang diangkat.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Teori Umum**

##### **1. Teori Komunikasi**

Komunikasi merupakan suatu cara yang digunakan oleh sekelompok orang dalam suatu wilayah untuk berinteraksi satu sama lain. Komunikasi memiliki manfaat baik jangka panjang maupun jangka pendek. Jika aspek-aspek komunikasi berfungsi dengan baik, penggunaannya dapat membawa individu mencapai kesuksesan yang diinginkannya. Secara umum, komunikasi adalah proses pembentukan, pengiriman, penerimaan, dan pengolahan pesan yang terjadi antara dua orang atau lebih, dengan tujuan tertentu. Definisi tersebut mengemukakan beberapa poin penting, yaitu bahwa komunikasi melibatkan pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan pesan. Menurut Webster New Collegiate Dictionary, komunikasi dijelaskan sebagai "suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda-tanda, atau tingkah laku".

Menurut Littlejohn (1996) mendefinisikan teori komunikasi sebagai kumpulan pemikiran atau konsep-konsep kolektif yang berasal dari berbagai teori utama yang terkait dengan proses komunikasi. Dan juga teori Komunikasi massa. Menurut (Defleur, 2010:32) Komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator profesional merancang dan menyebarkan pesan secara jauh, cepat dan terus menerus, menggunakan media untuk menciptakan makna yang diinginkan, dan dapat mempengaruhi khalayak luas dengan berbagai cara.

##### **2. Teori Pemasaran**

Pemasaran adalah suatu proses menyeluruh, terpadu, dan terencana yang dilaksanakan oleh suatu organisasi atau lembaga dalam usahanya untuk memenuhi permintaan pasar dengan menghasilkan produk untuk dijual, menetapkan harga, mengkomunikasikan, menyampaikan, dan

mempertukarkan proposisi nilai kepada konsumen, pelanggan, mitra, dan masyarakat umum. Menurut American Marketing Association (AMA) yang dikutip dalam buku Kotler dan Keller (2009:5), pemasaran merupakan salah satu fungsi dari organisasi dan serangkaian proses untuk menciptakan, mengkomunikasikan, dan menguntungkan organisasi dan pemangku kepentingannya. Sementara menurut Sumarwan (2015:17), pemasaran adalah suatu proses untuk mengidentifikasi kebutuhan konsumen, lalu memproduksi barang atau jasa yang sesuai dengan kebutuhan tersebut, sehingga terjadi transaksi atau pertukaran antara produsen dengan konsumen.

Dengan merujuk pada definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemasaran adalah sistem bisnis menyeluruh yang bertujuan untuk merencanakan, menetapkan harga, menjual, dan mempromosikan suatu produk atau jasa guna memenuhi kebutuhan pembeli.

### 3. Teori Multimedia

Multimedia adalah teknologi media yang terdiri dari dua kata, yaitu "multi" yang berarti banyak atau berbeda, dan "media" yang merupakan sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan. Berdasarkan definisi ini, multimedia menggabungkan suara, teks, animasi, audio, dan video dengan perangkat dan koneksi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, berkomunikasi, bersosialisasi, dan berkarya.

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai elemen informasi, seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video, yang membantu memperjelas tujuan yang ingin disampaikan (Wati, 2016:129). Dalam pandangan Robin dan Linda (2001), multimedia diartikan sebagai alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dengan menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Menurut Surjono (2017:3), multimedia memiliki fungsi untuk membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga sering disebut sebagai multimedia pembelajaran.

Sutopo (2003:21) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran memiliki manfaat dalam memberikan informasi secara visual yang diperlukan. Selain itu, multimedia memungkinkan adanya interaksi dan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, serta meningkatkan keterampilan siswa dalam proses belajar.

#### 4. Teori Media

Hubungan antara media dan masyarakat adalah seperti hubungan antara ikan dan air, yang tidak dapat dipisahkan. Ini bukan berarti masyarakat memiliki kontrol penuh atas media, melainkan mencerminkan bahwa media tidak dapat berdiri terpisah dari masyarakat. Meskipun telah mengalami kemajuan teknologi yang luar biasa, media massa saat ini tetap digunakan untuk melayani kepentingan dan kebutuhan hidup manusia.

Majalah dan surat kabar dirancang dengan menggunakan warna, gambar, judul berita, serta tata letak yang menarik perhatian. Berbeda dengan televisi dan film yang menyampaikan berita melalui suara dan gambar, berita yang disiarkan melalui radio hanya terdengar melalui suara. Perbedaan lainnya adalah pesan dapat disimpan menggunakan media cetak, berbeda dengan media elektronik yang harus dikonsumsi saat dikirim. Biasanya, media elektronik tidak dapat diindeks (*non-indexable*), sedangkan media cetak dapat diindeks berdasarkan judul, judul, dan keterangan. Gagne (1970) berpendapat bahwa media merupakan elemen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

#### 5. Teori Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV) adalah bidang yang terkait dengan ilmu penyampaian pesan menggunakan gambar atau elemen-elemen visual. Tujuan dari DKV adalah untuk mempelajari cara mengolah pesan secara informatif, komunikatif, dan efektif serta se-kreatif mungkin, agar pesan dapat mencapai tujuannya dengan memperhatikan unsur-unsur seperti bentuk, warna, tekstur, ruang, huruf, dan segala hal yang

berhubungan dengan penglihatan (seeing) atau sesuai dengan kebutuhan lainnya ketika penerima pesan menerima informasi tersebut.

Michael Kroeger berpendapat bahwa Visual Communication (komunikasi visual) melibatkan penerapan teori dan konsep-konsep. Konsep-konsep tersebut muncul melalui tema-tema visual yang menggunakan warna, bentuk, garis, dan penjajaran. Jorge Frascara pernah memaparkan dengan cukup komprehensif mengenai apa itu desain komunikasi visual dalam bukunya yang berjudul *Communication design : principles, methods, practice* (2004). DKV dilihat sebagai suatu aktivitas (memprogram, memproyeksikan, dan mewujudkan komunikasi visual) untuk menyampaikan pesan tertentu terhadap public, melalui media visual, tertentu, untuk mendapatkan dampak tertentu. Desain Komunikasi Visual seringkali hanya dimaknai sebatas obyek-obyek, sebagai spanduk, poster, interface web, logo, cover buku layout majalah, dll, padahal obyek-obyek tersebut merupakan hasil dari suatu aktivitas desain komunikasi visual yang disebut desain grafis. Menurut Henricus Kusbiantoro desain komunikasi visual dengan makna kompromi antara seni dan bisnis. Yaitu memenuhi kebutuhan banyak orang dalam memecahkan masalah visual, tetapi tetap mempertahankan karakter dan keunikan eksekusi visual, baik dari segi konsep maupun teknisnya.

## 6. Layout

Layout berarti tata letak, dan dalam istilah komunikasi grafis, layout merujuk pada kegiatan menyusun, menata, mengatur, dan menggabungkan unsur-unsur seperti teks, gambar, bidang, dan elemen desain menjadi tampilan visual yang estetis, menarik, dan persuasif. Dengan demikian, layout adalah pengaturan tata letak yang bertujuan untuk mencapai konsep yang terarah dengan menempatkan elemen desain secara tepat pada media atau halaman tertentu. Untuk menyampaikan informasi, mendesain tidak boleh asal-asalan dari penataan dan memperhatikan unsur, unsur dan prinsip. Tata letak merupakan bagian dari

desain grafis yang mencakup susunan teks dan gambar. Tujuan dari tata letak adalah mengatur elemen-elemen tersebut dengan cara yang komunikatif, sehingga mempermudah penerimaan informasi tentang desain.

Menurut buku "Menjadi Desainer Layout Andal dengan Adobe InDesign CS" karya Edi S. Mulyanta (2005), seorang desainer grafis harus memiliki keterampilan perencanaan, penataan, ketelitian, dan kreativitas dalam menyusun elemen-elemen layout, termasuk teks, gambar, dan ilustrasi. Tata letak dibuat dengan tujuan untuk menyajikan berbagai elemen desain, termasuk gambar dan teks, dengan kemampuan merepresentasikan informasi yang bisa dipahami oleh pemirsa. Oleh karena itu, struktur desain perlu disusun dengan cara yang memudahkan pemahaman. Berikut pula prinsip-prinsip layout terdiri dari :

- Keseimbangan (balance)

Keseimbangan dalam tata letak ruang desain mengacu pada proporsi setiap bagian. Proporsi yang seimbang memudahkan audiens untuk membaca dan merasakan informasi yang disampaikan. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris (stabil dan kuat) dan keseimbangan asimetris (dinamis dan bergerak).

- Penekanan (Emphasis)

Sebuah desain perlu mengesankan dengan menonjolkan area-area tertentu. Emphasis ini bertujuan untuk menciptakan daya tarik bagi audiens saat melihat atau membaca karya desain tersebut. Pencapaian fokus dapat dilakukan dengan memberikan kontras dalam bentuk, warna, tekstur, dan sebagainya.

- Pergerakan (Movement)

Pergerakan dalam desain merujuk pada suatu prinsip di mana desain yang dihasilkan memiliki aliran atau alur ketika dilihat..

- Rythm (Ritme)

Ritme dalam desain adalah pola tata letak atau pengaturan di mana elemen-elemen tata letak diulang secara teratur untuk menciptakan efek

yang menarik. Menggunakan prinsip irama adalah salah satu cara untuk memberikan kesan gerak pada media grafis statis. Terdapat lima tipe ritme visual, yaitu random, regular, alternating, flowing, dan progressive.

- Proporsi (Proportion)

Proporsi perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan rasio panjang dan lebar yang sesuai antara bagian. atau bagian-bagian dengan unsur-unsur secara keseluruhan. Perbandingan merupakan suatu prinsip yang dapat menentukan kebaikan atau keburukan suatu komposisi, struktur, atau susunan..

- Kesatuan (Unity)

Unity adalah kesatuan dari semua unsur penataan. Hubungan antar elemen harus saling memiliki, yang membuatnya lebih mudah untuk menggunakan banyak elemen yang disusun agar menciptakan suatu perasaan yang lengkap dan memiliki makna.

- Keselarasan

Prinsip ini juga dikenal sebagai prinsip harmoni atau keserasian, yang muncul karena adanya kesamaan, kesesuaian, dan ketiadaan pertentangan. Semua hal harus berkaitan satu sama lain dan dengan sehingga menjadi keselarasan.

Maka dari itu layout dan prinsip-prinsip layout sangat berpengaruh terhadap desain yang akan dibuat.

## 7. Tipografi

Tipografi merupakan seni atau teknik penyusunan jenis huruf dan teks dengan cara yang dapat dibaca, jelas, dan menarik secara visual bagi pembaca. Secara keseluruhan, tipografi melibatkan seni dalam pemilihan dan penataan huruf, serta penyebarannya pada ruang yang ada, untuk menciptakan kesan khusus dan memberikan pengalaman membaca yang maksimal bagi pembaca. Misalnya, gunakan font dan gaya yang berbeda, sesuaikan ukuran, jarak antara huruf dan kata, dll. Menurut Darmadi karya



seni dengan tulisan. Ini adalah karya seni yang cukup kompleks, dan selain itu, kompleksitas yang dipadukan dengan desain web yang terbatas juga merupakan elemen yang sangat penting dalam berkomunikasi dengan pengunjung. Fungsi tipografi itu sendiri juga yaitu agar mudah dibaca, menarik perhatian, memperkuat tema visual, dan memperkuat tema karakter. Adapun beberapa prinsip tipografi, yaitu :

- a. Readability, tipografi harus bisa terbaca dan ini didukung dari jenis font, jarak antar font, ukuran dan kombinasinya.
- b. Legibility, pada dasarnya hampir sama dengan readability.
- c. Visibility, tipografi dapat terlihat dalam jarak tertentu.
- d. Estetika, estetika sangat berperan dalam menciptakan keindahan tipografi, sehingga mampu menarik perhatian orang. Semakin bagus tipografinya, semakin banyak orang yang tertarik dan penasaran.

## 8. Teori Warna

Teori warna adalah sekumpulan aturan yang digunakan oleh desainer untuk berkomunikasi melalui skema warna yang menarik. Pentingnya teori warna dalam desain grafis terletak pada kemampuannya untuk menciptakan branding yang menarik dan memikat, sehingga sesuatu tampak lebih menonjol dan menarik perhatian. Adapun pemahaman psikologis teori warna, warna memainkan peran yang lebih penting dalam konsep itu. Warna memiliki makna yang lebih dari sekedar keindahan estetika, karena warna dapat mewakili mood atau suasana hati. Pemahaman estetika tentang warna, yang digagas oleh Louis Prang (1876) dalam Prang Color Wheel, mengelompokkan warna menjadi tiga bagian: Hue, yang merujuk pada nama warna seperti kuning, merah, hijau, dan lainnya. Value, dimensi kedua yang menggambarkan tingkat kecerahan atau kegelapan warna. Terakhir adalah Intensity, yang juga disebut chroma, yang berhubungan dengan tingkat kecerahan atau kegelapan warna tersebut. Teori Prang saat ini banyak digunakan dalam industri

kreatif, baik untuk media cetak maupun digital, karena pengelompokan warnanya yang sederhana dan mudah dipahami serta diterapkan dalam industri tersebut.

## **B. Teori Khusus**

### **1. Teori Animasi**

Berkembangnya teknologi komputer menjadikan karya-karya animasi semakin berkualitas. Animasi komputer adalah animasi yang proses pembuatannya dikerjakan melalui bantuan komputer dan aplikasi perangkat lunak yang dipasangnya. Animasi merupakan gambar 2D yang terlihat bergerak karena kemampuan otak untuk mengingat gambar sebelumnya. Teknik animasi mencakup penggunaan teknik tangan manual dan komputer dalam menciptakan film animasi. Animasi 2D klasik adalah jenis animasi yang menggunakan metode tangan manual, sementara komputer digunakan dalam proses pewarnaan dan penggabungan gambar. Animasi sendiri terdiri dari rangkaian gambar yang disusun secara berurutan, dan ketika gambar-gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang sesuai, maka akan terlihat seperti bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).

Munir (2013:340) mendefinisikan "animasi" berasal dari bahasa Inggris, yaitu "animation" dari kata "to animate" yang berarti "menghidupkan". Animasi adalah kumpulan gambar tetap (still image) yang disusun berurutan dan direkam menggunakan kamera. Selain itu, menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219), "animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup".

Menurut pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan direkam oleh kamera untuk menghidupkan representasi statis mulai dari karya audio visual pengaturan waktu dalam gambar sehingga terlihat nyata.

### **A. Jenis- jenis animasi**

#### **1. Animasi Frame**

Animasi frame adalah bentuk animasi yang paling sederhana untuk menciptakan ilusi gerakan dengan menghasilkan gambar-gambar yang sedikit berbeda di antara setiap keyframe. Teknik ini mengandalkan beberapa urutan gambar yang berbeda dalam rangka menciptakan animasi. Dalam animasi frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk objek ditempatkan berurutan dalam frame. Semakin banyak frame yang digunakan untuk merepresentasikan setiap detail gerakan, maka animasi yang dihasilkan akan terlihat semakin lembut.

## 2. Animasi Cell

Animasi cel juga dikenal sebagai animasi tradisional, animasi klasik, animasi gambar tangan, dan animasi 2D. Ini adalah teknik animasi di mana pembuatan gambar 2D pada lembaran plastik transparan dilakukan dengan tangan. Lembaran plastik ini disebut cels (dari bahan seluloid dibuat). Teknik animasi sel, meskipun mahal, sebenarnya adalah metode yang paling banyak digunakan sebelum kemajuan teknologi terjadi dan animasi komputer menggantikannya. Studio Disney terakhir kali menggunakan teknik animasi Cel lengkap pada tahun 1988. Meskipun demikian, sebagian besar animasi 2D masih dilakukan dengan tangan oleh animator profesional tetapi prosesnya sekarang dipercepat dengan bantuan berbagai jenis perangkat lunak digital. Ini menghasilkan pemotongan biaya animasi rumah produksi dan meningkatkan efisiensinya.

## 3. Animasi Sprite

Animasi Sprite digunakan untuk menciptakan gerakan independen pada setiap objek sprite dengan latar belakang yang diam (statis). Berbeda dengan animasi sel dan animasi frame by frame, animasi sprite memungkinkan objek bergerak dengan fps (frame per second) yang berbeda, sehingga tidak semua objek bergerak secara simultan. Beberapa contoh animasi sprite meliputi animasi bola memantul, animasi burung terbang, animasi rotasi galaxy atau planet, dan lain sebagainya.

## 4. Animasi Path

Animasi Path merupakan teknik pembuatan animasi dengan menggerakkan objek berdasarkan pada suatu garis yang telah ditentukan. Objek yang dibuat akan bergerak mengikuti lintasan garis awal hingga akhir, contohnya seperti animasi kereta api. Animator biasanya membuat animasi path dengan cara perulangan sehingga animasi objek dapat berjalan ulang hingga waktu tertentu.

#### 5. Animasi Vektor

Animasi vektor adalah animasi yang dibuat menggunakan grafis vektor. Animasi ini memiliki tampilan grafis yang halus dan berkualitas tinggi karena resolusinya tetap tinggi meskipun ukurannya diubah. Adobe Flash (kini dikenal sebagai Adobe Animate) adalah salah satu program yang umum digunakan untuk membuat animasi vektor. Beberapa format vektor yang sering digunakan termasuk AI, DXF (AutoCAD DXF), CGM (Computer Graphics Metafile), EPS (Encapsulated PostScript), dan PDF (Portable Document Format).

#### 6. Animasi Karakter

Animasi karakter sering terkait dengan proses pembuatan film animasi 3D. Animator bertugas merancang karakter dan objek animasi dengan menggunakan ekspresi, bentuk, dan model gerak untuk menciptakan animasi yang menarik dan unik. Seluruh proses animasi ini dilakukan di komputer, dengan mengedit sketsa model secara manual dan kemudian memindainya ke dalam program komputer untuk pemodelan lebih lanjut. Software yang umum digunakan untuk pembuatan animasi karakter 3D termasuk 3ds Max, Maya, Blender, dan lain sebagainya. Setelah itu, animasi tersebut akan diedit dalam video dengan penambahan efek karakter dan suara karakter. Meskipun animasi 2D juga dapat menciptakan karakter dengan proses yang serupa, menggunakan software seperti Adobe After Effects dan Adobe Premiere.

### B. Metode untuk mengontrol Animasi

#### 1. Full Explicit Control

Animator mengendalikan seluruh animasi dengan menggunakan berbagai perintah yang akan dieksekusi dalam animasi, termasuk pengaturan data seperti interpolasi dan rotasi yang dapat dilakukan secara eksplisit atau berdasarkan input dari perangkat mouse, keyboard, atau joystick.

## 2. Procedural Control

Komunikasi antar objek digunakan untuk mendapatkan properti dari masing-masing objek tersebut. Kontrol yang terjadi adalah interaksi antara satu objek dengan objek lainnya. Sebagai contoh, suatu objek bola tidak diizinkan untuk melewati objek dinding.

## 3. Constraint-based System

Pengontrolan terjadi karena pengaruh obyek lain, dimana obyek tersebut berinteraksi.

## 4. Tracking Live Action

Pengontrolan terjadi berdasarkan kenyataan yang ada sesuai dengan dunia nyata.

## 5. Kinematics and Dynamics

Kinematik berdasarkan posisi dan kecepatan dari point

## C. Komponen Animasi

Terdapat beberapa komponen yang terlibat dalam mendesain dan membuat klip animasi, antara lain:

### 1. Storyline

Storyline merupakan deskripsi yang berisi alur cerita dari animasi yang sedang direncanakan atau akan dibuat.

### 2. Storyboard

Storyboard adalah kumpulan sketsa gambar yang disusun secara berurutan berdasarkan naskah cerita yang akan ditampilkan. Storyboard sering digunakan dalam pembuatan film dan video untuk membantu pembuat cerita menyampaikan idenya dengan lebih mudah melalui gambar yang disajikan.

## D. Prinsip-prinsip Animasi

### 1. Solid drawing

Menggambar merupakan dasar yang sudah menjadi ketetapan penting saat membuat animasi. Dengan menerapkan prinsip animasi dalam menggambar, seorang animator dapat menghasilkan gambar yang lebih sensitif terhadap komposisi, anatomi, berat, pencahayaan, dan keseimbangan gambar. Untuk memperbaiki aspek-aspek tersebut, seorang animator dapat melakukan observasi dan praktek langsung.

### 2. Timing and Spacing

Dalam prinsip animasi, timing mengacu pada penentuan waktu atau saat yang tepat untuk melakukan sebuah gerakan. Sebagai contoh, seorang animator dapat menentukan pada detik berapa sebuah apel jatuh dari pohon hingga menyentuh tanah. Sementara itu, spacing berkaitan dengan penentuan percepatan dan perlambatan dalam berbagai macam jenis gerakan. Misalnya, seorang animator menentukan kepadatan gambar yang menggambarkan pergerakan apel mulai dari berada di atas pohon, hingga berada di udara hingga menyentuh tanah..

### 3. Squash & Stretch

Dalam pembuatan animasi, prinsip animasi squash & stretch digunakan untuk memberikan efek lentur pada objek atau figura, sehingga gerakan terlihat lebih hidup. Ketika prinsip squash & stretch diterapkan pada objek yang hidup, hasilnya memberikan efek gerak yang dinamis. Sedangkan ketika diterapkan pada objek yang mati, squash & stretch membuat benda-benda tersebut tampak seolah-olah hidup.

### 4. Anticipation

Prinsip animasi anticipation dapat diartikan sebagai persiapan atau langkah awal dalam sebuah gerakan (ancang-ancang). Sebagai contoh, ketika seseorang bergerak dari posisi duduk untuk berdiri tegak, akan ada gerakan membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri..

### 5. Slow in and slow out

Prinsip animasi ini berkaitan erat dengan prinsip spacing yang menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda. Slow in terjadi ketika sebuah gerakan dimulai dengan kecepatan yang lambat dan kemudian menjadi cepat. Sedangkan slow out terjadi ketika gerakan yang awalnya cenderung cepat kemudian melambat.

#### 6. Arcs

Prinsip animasi Arcs adalah pola pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya yang bergerak sesuai pola lengkung. Penerapan arcs dalam animasi akan memberikan karakter gerakan yang halus dan tampak lebih realistis karena gerakan tersebut mengikuti pola bentuk lengkung, seperti lingkaran, elips, atau parabola.

#### 7. Secondary Action

Prinsip secondary action berfungsi untuk memperkuat gerakan utama sehingga terlihat lebih nyata. Sebagai contoh, ketika seorang animator menggambarkan karakter sedang berjalan, gerakan utamanya akan berfokus pada langkah kakinya. Namun, animator dapat menambahkan gerakan tambahan, seperti mengayunkan tangan, sebagai penguat gerakan utama tersebut.

#### 8. Follow Through and Overlapping Action

Dalam animasi, ketika bagian tubuh karakter tetap bergerak meskipun bagian tubuh lainnya diam, hal ini disebut sebagai follow through. Sebagai contoh, ketika karakter berhenti berlari, dada masih bergerak naik-turun karena kelelahan.

Sementara itu, overlapping action mengacu pada gerakan saling silang dalam animasi. Misalnya, saat karakter berjalan, gerakan kaki dan tangan saling beriringan secara berulang..

#### 9. Straight Ahead Action And Pose to Pose

Prinsip straight ahead action mengharuskan seorang animator untuk menggambar secara keseluruhan, satu per satu, dan frame by frame. Keuntungan dari prinsip ini adalah kualitas gambar yang konsisten

karena dikerjakan oleh satu individu. Namun, pengerjaan menggunakan prinsip ini memerlukan waktu yang lebih lama.

Sementara itu, prinsip pose to pose hanya menggambar inti atau keyframe dari sebuah gerakan. Selanjutnya, tahap-tahap animasi dilakukan oleh asisten atau animator lain. Cara ini umumnya digunakan dalam industri karena proses pengerjaannya yang relatif lebih cepat..

#### 10. Staging

Tidak hanya dalam film atau teater, kondisi lingkungan yang mendukung adegan per scene juga diperlukan dalam animasi. Konsep ini dikenal sebagai staging. Dalam praktiknya, staging dibuat dengan cermat untuk mendukung suasana atau mood yang ingin dicapai dalam sebagian atau bahkan keseluruhan scene animasi.

#### 11. Appeal

Dalam animasi, makna appeal dapat diartikan dalam dua hal. Pertama, berkaitan dengan gaya visual keseluruhan dalam animasi. Kedua, appeal berhubungan dengan penokohan atau "charisma" seorang karakter dalam animasi..

#### 12. Exaggration

Prinsip terakhir dalam animasi adalah exaggeration, yang berarti melakukan dramatisasi dalam animasi dengan menggambarkan gambar secara hiperbolia. Tujuannya adalah untuk menampilkan ekspresi tertentu secara sangat tajam, dan biasanya digunakan dalam animasi bergenre komedi.

### E. Resolusi Video

Resolusi adalah ukuran yang digunakan untuk menggambarkan ketajaman dan kejelasan gambar atau gambar. Hal ini sering digunakan sebagai ukuran untuk menilai kualitas monitor, printer, gambar digital, dan berbagai teknologi perangkat keras dan perangkat lunak lainnya. Oleh karena itu, resolusi menjadi faktor penting dalam mengukur kualitas visual gambar digital, foto, dan video. Resolusi yang lebih tinggi berarti



gambar memiliki lebih banyak piksel dan dapat menampilkan lebih banyak informasi visual. Sebagai hasilnya, gambar beresolusi tinggi cenderung lebih tajam dan jernih daripada gambar beresolusi rendah. Berikut adalah beberapa macam-macam resolusi video mulai dari resolusi monitor terendah hingga tertinggi:

#### A. Resolusi 720p

Nama Lain : HD, HD Ready, Standard HD. Tentang Resolusi 720p: Resolusi 720p, atau 1280 x 720, adalah resolusi monitor bergaya progresif. Apakah itu yang terendah dari resolusi berkemampuan HD, dan digunakan oleh semua penyiar HDTV yang tersebar luas.

#### B. Resolusi 1080p

Nama Lain : Full HD, FHD. Tentang Resolusi 1080p : 1080p, atau 1920 x 1080, adalah resolusi monitor non-interlaced yang dipasarkan sebagai resolusi pertama yang memanfaatkan kemampuan lengkap HD. 1080p saat ini merupakan resolusi standar untuk televisi, layanan streaming internet, video game, dan telepon pintar, untuk beberapa nama.

#### C. Resolusi 1440p

Nama Lain : 2K, WQHD, QHD. Tentang Resolusi 1440p : 1440p adalah resolusi progresif yang berisi 2560 x 1440 piksel. Dikenal sebagai 'Quad HD', 1440p 4 kali lebih kuat dari varian dasar HD. 1440p tidak sepenuhnya tersebar luas, tetapi sebagian besar dapat ditemukan di ranah komputasi dan smartphone, termasuk dari perusahaan terkenal seperti HTC, Samsung, ViewSonic, dan Apple.

#### D. Resolusi 4K

Nama Lain : UHD, Ultra HD, 4K UHD. Tentang Resolusi 4K : Resolusi 4K dinamakan demikian karena jumlah piksel horizontalnya, meskipun untuk monitor, resolusi 4K sama dengan jumlah piksel 3840 x 2160. Resolusi 4K juga memiliki piksel 4 kali lebih banyak daripada 1080p. Meskipun pangsa pasar untuk resolusi 4K telah meningkat dari

tahun ke tahun sejak 2014, pengadopsiannya sejauh ini terbatas pada streaming video internet, proyeksi video, dan televisi komersial.

#### E. Resolusi 8K

Nama Lain : 8K UHD. Tentang Resolusi 8K : Resolusi 8K berukuran 7680 x 4320 piksel dan saat ini merupakan resolusi monitor tertinggi yang tersedia saat ini. Teknologi ini sangat baru sehingga televisi dan siaran 8K UHD yang tersedia secara komersial baru saja tersedia. Di pasaran, 8K saat ini sedang diintegrasikan ke dalam TV, monitor komputer, dan kamera siaran.

## 2. Teori Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi yang ditayangkan melalui pesawat televisi, atau dengan kata lain, video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Asal usul kata "video" sebenarnya berasal dari bahasa Latin, yaitu "video-vidivisum," yang berarti melihat atau memiliki daya penglihatan. Media video termasuk dalam kategori media audio visual, yang merupakan salah satu jenis sumber yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa dapat mendengar dan melihat gambar secara bersamaan. Menurut Azhar Arsyad (2011:49), video terdiri dari gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video adalah salah satu jenis media audio visual yang memperlihatkan objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan visual ini memberikan daya tarik khusus pada gambar dan suara yang hidup. Video memiliki banyak kegunaan, seperti untuk menyajikan informasi, menjelaskan proses, menguraikan konsep kompleks, mengajarkan keterampilan, mempercepat atau memperlambat waktu, serta mempengaruhi sikap.

### 3. Teori Youtube

YouTube adalah platform berbagi video yang disediakan oleh Google, yang memungkinkan pengguna untuk mengunduh, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. YouTube merupakan sebuah contoh dari pergeseran teknologi internet dari "read only web" menjadi "read write web," yaitu dari keadaan ketika internet hanya menyediakan sumber bacaan bagi penggunanya menjadi keadaan ketika internet menyediakan sarana bagi penggunanya untuk membuat dan berbagi konten dengan pengguna lain. Perubahan ini telah membuat YouTube menjadi salah satu media sosial paling populer dan mudah diakses, yang diakses oleh ribuan orang setiap harinya. YouTube resmi diluncurkan pada Desember 2005 dan dengan cepat mendapatkan popularitas. Google kemudian mengakuisisinya pada tahun 2006 dengan nilai pembelian mencapai 1,6 juta dolar, meskipun saat itu YouTube belum menghasilkan keuntungan.

Dengan adanya sumber daya media seperti YouTube, siapa pun yang memiliki kamera dan komputer dapat membuat dan berbagi video. Video telah terbukti memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, termasuk sebagai sumber informasi sehari-hari, sumber inspirasi, dan sesi pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan YouTube sebagai sumber atau media pembelajaran memiliki dampak positif. Wigati menjelaskan bahwa tujuan penggunaan YouTube dalam pembelajaran adalah menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Video tutorial yang ada di YouTube dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam kelas interaktif untuk siswa, dan juga sebagai alat presentasi untuk guru baik dalam bentuk offline maupun online.

## **BAB III**

### **TINJAUAN DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Gambaran Umum**

##### **1. Menenal Biota Laut Di Indonesia**

Dalam pengertiannya, biota laut merupakan gabungan dua kata, yaitu "biota" yang merujuk pada organisme-organisme baik hewan maupun tumbuhan yang hidup dalam suatu wilayah tertentu, dan "laut" yang merupakan lingkungan air asin yang meliputi lautan, samudra, dan perairan lainnya. Laut merupakan tempat dimana makhluk ini dapat hidup dan berkembang biak. Secara umum, biota laut diklasifikasikan menjadi tiga kelompok utama: plankton, nekton, dan bentik. Pengklasifikasian ini didasarkan pada kebiasaan gaya hidup secara umum seperti olah raga atau jalan kaki, gaya hidup dan persebaran biota menurut teknologi. Biota laut terbagi menjadi dua kelompok, yaitu: hewan dan tumbuhan. Untuk menenal biota laut lebih baik, kita perlu mengetahui ciri-ciri bentuk kehidupan tersebut. Menurut Romimohtarto & Juwana (1999), biota laut diklasifikasikan menjadi tiga kategori berdasarkan sifatnya, yaitu planktonik, nektonik, dan bentik.

1. Kata "plankton" berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti "melayang" atau "pengembara". Plankton tidak dapat berenang sendiri dan tidak tetap di satu tempat seperti karang. Organisme-organisme individu yang membentuk plankton disebut plankter. Suatu organisme dianggap sebagai plankton ketika mereka terbawa oleh pasang surut dan arus dan tidak memiliki kemampuan berenang yang cukup untuk melawan gaya tersebut. Sebagian besar plankton hidup di dekat pantai, karena di sana terdapat pasokan mineral garam dan sinar matahari yang melimpah untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka.

Plankton pun terdiri menjadi 2 yaitu:

- Fitoplankton merupakan tanaman mikroskopis yang memiliki peran penting dalam rantai makanan laut. Sama seperti tanaman di darat,

fitoplankton juga melakukan fotosintesis untuk mengubah sinar matahari menjadi energi. Selama fotosintesis, fitoplankton menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen. Karena memerlukan energi matahari, fitoplankton biasanya ditemukan di dekat permukaan air laut. Beberapa jenis fitoplankton yang umum ditemui antara lain algae merah, Cyanobacteria/ alga biru-hijau, diatom, dan dinoflagellata.

- Zooplankton, jenis plankton yang berupa hewan mikroskopis, termasuk krill, siput laut, cacing pelagis, dan sebagainya. Zooplankton juga mencakup invertebrata muda, ikan yang lebih besar, serta perenang yang lemah seperti ubur-ubur. Mayoritas zooplankton merupakan pemakan fitoplankton. Pada siang hari, zooplankton cenderung bergerak menuju perairan yang lebih dalam untuk menghindari predator. Namun, saat malam tiba, makhluk mikroskopis ini naik ke permukaan untuk memakan fitoplankton. Zooplankton juga dapat menjadi mangsa hewan yang lebih besar atau saling memangsa satu sama lain. Beberapa contoh zooplankton antara lain krill, ubur-ubur, belut conger, acetes, ostracoda, cladocera, dan lain-lain.

2. Nektonik, merupakan jenis biota laut dengan karakteristiknya yaitu perenang yang aktif, baik di daerah perairan air tawar atau air laut. Nekton adalah predator teratas pada sebagian besar rantai makanan di laut. Ikan merupakan spesies nekton terbesar dengan jumlah lebih dari 16.000 spesies.

Berdasarkan kelompok ikan, nekton bisa dibagi menjadi 2 jenis, diantaranya yaitu :

a. Mereopilagik

Mereopilagik adalah sekelompok ikan yang menghabiskan sebagian waktu hidupnya di wilayah laut epipelagik, yaitu wilayah laut dengan kedalaman antara 0 hingga 200 meter atau sekitar 656 kaki.

b. Holoepipelagik

Holoepipelagik adalah kelompok organisme perairan yang seluruh waktu hidupnya berada di zona epipelagik. Beberapa spesies yang

termasuk kelompok ini antara lain ikan hiu, ikan hiu mackerel, ikan hiu cucut biru, ikan cucut martil, ikan tuna, ikan cucut gergaji, setuthuk, lemuru, ikan duyung, dan lain sebagainya.

Berdasarkan kelasnya, nekton diklasifikasikan menjadi 3, antara lain :

#### 1. Vertebrata

Vertebrata adalah kelompok nekton yang terdiri dari berbagai hewan bertulang belakang seperti reptil, mamalia, dan berbagai jenis ikan.

#### 2. Mollusca

Mollusca adalah kelompok nekton yang terdiri dari hewan invertebrata yang memiliki tubuh lunak, seperti kerang, cumi-cumi, dan gurita.

#### 3. Crustacea

Crustacea adalah kelompok arthropoda yang memiliki kulit keras atau cangkang, contohnya seperti udang, kepiting, lobster, dan lain-lain.

3. Bentik adalah jenis biota yang mendiami daerah dasar perairan. Secara umum, biota ini cenderung bergerak merayap. Bentik terdiri dari beragam tumbuhan dan hewan. Bentik memiliki tiga macam karakteristik, yaitu:

- Menempel, contohnya sponge, teritip, tiram, dan lain-lain.
- Merayap, contohnya kepiting, udang karang kecil-kecil, dan lain-lain.
- Meliang, contohnya cacing, kerang, dan lain-lain.

Ganggang dan limpasan organik tanah menjadi sumber makanan bagi organisme bentik. Kelangsungan hidup bentik sangat dipengaruhi oleh kondisi suhu, salinitas, kedalaman air, dan jenis substrat regional di mana mereka hidup.

### 2. Kelompok Biota Laut

#### 1. Ikan

Ikan termasuk dalam kategori hewan vertebrata yang memiliki tulang belakang, berdarah dingin, dan memiliki insang. Mereka merupakan penghuni laut yang paling melimpah dengan sekitar 42,6% atau sekitar 5000 jenis ikan telah diidentifikasi. Ikan memiliki keanekaragaman jenis yang

tinggi, baik dalam bentuk, ukuran, maupun warna, dan banyak di antaranya hidup di daerah terumbu karang. Secara keseluruhan, ikan dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, Ikan tidak berahang (Agnatha), Ikan bertulang rawan (Chondrichthyes), Ikan bertulang keras (Osteichthyes):

Berikut adalah penjelasan mengenai ketiga klasifikasi ikan secara umum.

#### A. Ikan Tidak Berahang (Agnatha)

Agnatha merupakan kategori ikan yang tidak memiliki rahang, dan sebagian besar tersebar di wilayah antara daratan Amerika dan Eropa. Ikan ini dapat ditemukan di perairan air tawar maupun di dasar laut. Mereka memiliki tubuh berbentuk silindris yang memanjang dengan ukuran sekitar 76 cm hingga 90 cm. Meskipun tidak memiliki rahang, jenis ikan ini memiliki mulut berbentuk lingkaran dan berparut.

Contoh Agnatha sebagai berikut:

- Belut laut
- Lamprey sungai
- Lamprey laut
- Dll

#### B. Ikan Bertulang Rawan (*Chondrichthyes*)

Ikan bertulang rawan adalah jenis ikan yang mudah ditemui hampir di seluruh daratan di bumi ini. Mereka banyak hidup di lautan. Sebagian besar kulit tubuhnya ditutupi dengan sisik-sisik yang kasar. Salah satu ciri khas dari Chondrichthyes adalah memiliki mulut di bagian bawah tubuh dengan lidah dan rahangnya.

Contoh dari Chondrichthyes di antaranya adalah.

- Hiu
- Paus
- Pari
- dll

### C. Ikan Bertulang Keras (*Osteichthyes*)

Ikan bertulang keras, seperti halnya ikan bertulang rawan, ditemukan hampir di seluruh belahan bumi. Perbedaannya, ikan bertulang keras hidup di berbagai habitat, termasuk laut, air tawar, dan rawa-rawa.

Ukuran tubuhnya bervariasi, mulai dari 1 hingga 4 meter. *Osteichthyes* bernafas melalui insang yang ditutupi dengan tutup insang. Mereka merupakan ikan yang memiliki tulang sejati dengan matriks kalsium dan fosfat yang keras.

Contoh dari *Osteichthyes* diantaranya adalah.

- Ikan mas koki
- Koi
- Nila
- Cupang
- dll.

### 2. Krustasea

Krustasea merupakan kelompok besar arthropoda yang terdiri dari sekitar 52.000 spesies yang telah dideskripsikan dan umumnya dianggap sebagai subfilum. Kelompok ini mencakup hewan-hewan terkenal seperti lobster, kepiting, udang, dan heartworm. Sebagian besar dari mereka hidup di air, baik air tawar maupun laut, walaupun ada beberapa kelompok seperti kepiting darat yang telah beradaptasi dengan kehidupan di darat. Beberapa anggota kelompok ini berkeliaran secara bebas, namun beberapa taksonnya bersifat parasit dan hidup sebagai parasit pada inangnya. Salah satu ciri umum dari Crustacea adalah memiliki eksoskeleton yang keras, dan eksoskeleton ini harus diganti melalui proses moulting. Tubuh dari anggota subfilum Krustasea terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu kepala (cephalon), dada (thorax), dan perut (abdomen). Krustea merupakan hewan yang sudah mendekati punah di alamnya sehingga sangat wajib untuk kita lindungi.

### 3. Ekhinodermata



Echinodermata berasal dari bahasa Yunani, "echinos" yang berarti duri, dan "derma" yang berarti kulit. Oleh karena itu, Echinodermata adalah kelompok hewan yang memiliki duri pada kulitnya. Hewan-hewan ini banyak ditemukan di perairan laut Indonesia dan keberadaannya dipengaruhi oleh ekosistem terumbu karang, yang merupakan salah satu habitatnya. Secara umum, Echinodermata bergerak lambat dan tidak memiliki anggota kelompok yang hidup sebagai parasit. Beberapa spesies menetap. Kelompok hewan yang termasuk dalam echinodermata termasuk ular bintang, bulu babi, dan holothuria.

#### 4. Koral

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), koral adalah organisme karang yang ditumbuhkan oleh hewan karang di dasar laut dalam bentuk mikroorganisme. Bagian yang keras sebenarnya adalah cangkang karang yang terbuat dari kalsium  $\text{CaCO}_3$ . Bagian tubuh yang lunak disebut polip karang dan berbentuk tabung dengan 6 tentakel atau lebih, dan berlokasi di sekitar mulut. Tentakel dapat diperpanjang dan ditarik kembali. Karang keras termasuk dalam kelompok Coelenterata atau Cnidaria bersama dengan karang api, karang lunak, anemon, lili air, anemon, ubur-ubur dan hydrozoa (Hydrozoa). Karang batu dibagi dalam 2 kelompok yaitu :

- Kelompok hermatipik Karang yang dapat membentuk terumbu karang dengan bantuan sel ganggang (zooxanthelium) dalam jaringan tubuhnya. Zooxanthelium bertindak sebagai penyedia makanan untuk karang keras.
- Kelompok ahermatipik adalah Kelompok yang tidak memiliki zooxanthellae dan hidup di daerah yang dalam serta tidak membentuk terumbu karang.

Karang keras memiliki dua metode reproduksi, yaitu reproduksi seksual (dengan kawin) dan reproduksi aseksual (dengan pembelahan). Sel jantan dan betina bertemu, menyebabkan pembuahan dan pembentukan larva planula. Larva ini bersifat planktonik dan terbawa arus sebelum akhirnya melekat pada dasar laut yang sesuai. Setelah melekat pada substrat, terjadi reproduksi

aseksual, dimulai dengan pembelahan polip karang dan kemudian membentuk koloni. Pertumbuhan karang ini sangat lambat dan tergantung pada bentuk koloni karang dan kondisi lingkungan tempat mereka hidup. Batu karang datang dalam berbagai bentuk, seperti bercabang, berdaun, masif / keras, bulat, dan kenyal.

## 5. Moluska

Filum Mollusca mengambil akar dari bahasa Latin yang berarti "moluska," yang berarti "lunak." Filum Mollusca mencakup sekelompok hewan yang memiliki tubuh lunak. Beberapa moluska memiliki cangkang untuk melindungi tubuh lunak mereka, sementara yang lain tidak memiliki cangkang. Molluska dapat hidup di air maupun di darat. Molluska yang hidup di air menggunakan insang untuk bernapas, sedangkan yang hidup di darat bernapas melalui rongga mantel yang berisi pembuluh darah, berfungsi sebagai paru-paru. Filum Mollusca ini terbagi menjadi 7 kelas, antara lain:

- a. Monoplacophora: bercangkang keping tunggal dan sangat kecil, sehingga jarang ditemukan
- b. Polyplacophora: bercangkang keping banyak, misalnya Chiton (hidup di daerah pasang surut, melekat dengan kuat di batubatu)
- c. Aplacophora: tanpa keping cangkang, bersifat bentik, misalnya: Archannelida, cacing primitif (tubuhnya seperti cacing, tanpa cangkang).
- d. Gastropoda: bercangkang tunggal, berjalan dengan perutnya, misalnya jenis keong (Turbo sp, Conus sp dan Charonia sp.)
- e. Pelecypoda/Bivalvia: bercangkang setangkup, misalnya jenis kerang-kerangan (Tridacna sp atau Kima; Mytilus sp atau kerang hijau dan Pinctada sp atau kerang mutiara)
- f. Scaphopoda: bercangkang seperti tanduk/ gading yang berlubang di kedua ujungnya, misalnya Dentalium (hidup dengan menggali pasir)
- g. Cephalophoda: bercangkang di dalam (internal), misalnya cumi-cumi, sotong dan gurita.

Di perairan tawar, filum Mollusca hanya diwakili oleh kelas Pelecypoda dan Gastropoda, sementara di darat, mayoritas moluska diwakili oleh kelas Gastropoda. Siput banyak ditemukan di wilayah pasang surut, dimana mereka sering bersembunyi di balik batu, menempel pada tanaman air, atau bersembunyi dalam pasir. Kelas Gastropoda adalah kelompok terbesar moluska laut. Selain itu, ada kelompok Cephalophoda yang memiliki cangkang dalam seperti sotong, cumi-cumi, dan gurita. Sementara itu, Nautilus adalah kelompok yang memiliki cangkang luar. Nautilus memiliki kemampuan untuk mengubah warna sesuai dengan lingkungannya, sehingga sulit dikenali oleh pemangsanya.

#### 6. Sponge (Porifera)

Sponge termasuk dalam kelompok hewan Porifera, yang memiliki tubuh atau saluran berpori. Mayoritas spesies spons hidup di air laut dan tidak memiliki jaringan atau organ sejati, sehingga bentuk dan ukurannya sangat bervariasi. Sel-sel khusus yang disebut "sel kerah" menyerap air melalui pori-pori dan saluran dalam tubuhnya. Meskipun sebagian besar hidup di laut, beberapa spesies hidup di air tawar. Tahap larva hewan ini dapat menyebar luas karena terbawa arus dan sangat aktif, tetapi setelah dewasa, mereka lebih cenderung menetap di karang berbatu dan dasar laut. Makanan spons terdiri dari zooplankton (hewan kecil) dan bakteri yang terbawa arus dan masuk ke dalam tubuhnya. Spesies hewan ini sering memiliki beragam bentuk dan warna yang menarik, sebagian besar disebabkan oleh zooxanthellae yang hidup di dalam jaringan tubuhnya. Selain keindahannya, spons memiliki nilai ekonomi yang besar karena banyak digunakan sebagai bahan dasar kosmetik dan obat-obatan seperti antibiotik, antijamur, dan antitumor. Karena bentuk dan warnanya yang menarik, spons sering dijadikan subjek fotografi bawah air dan berperan penting dalam perkembangan industri selam, terutama di kawasan wisata.

### 3. Kelompok Tumbuhan Laut

#### a. Alga (Rumput Laut)

Algae adalah nama umum untuk rumput laut. Meskipun mereka terlihat seperti tumbuhan bawah air – dalam beberapa kasus panjangnya mencapai lebih dari 150 kaki. Sebaliknya, ganggang adalah sekelompok spesies di kerajaan Protista, terbagi menjadi tiga kelompok terpisah. Meskipun ganggang bukan tanaman, mereka memiliki beberapa karakteristik dasar. Seperti tanaman, ganggang menggunakan klorofil untuk fotosintesis. Alga juga memiliki dinding sel seperti tumbuhan. Namun, tidak seperti tumbuhan, alga tidak memiliki akar atau sistem vaskular internal dan tidak menghasilkan biji atau bunga, keduanya harus diklasifikasikan sebagai tanaman. Berdasarkan warnanya maka algae dapat dibagi dalam 3 kelompok yaitu:

- Alga Hijau (Chlorophyta), Kandungan klorofil yang tinggi membuat alga berwarna hijau. Ganggang hijau adalah daun berserabut seperti lumut, misalnya: Halimeda, Caulerpa dan Ulva.
- Alga coklat (Phaeophyta) mengandung pigmen kuning dan coklat. Bentuk alga coklat menyerupai tanaman tingkat tinggi dengan struktur seperti batang, akar, dan daun. Tingginya bisa mencapai 60 meter, dan memiliki kantung udara yang berfungsi sebagai pelampung. Contohnya adalah Padina dan Sargassum.
- Alga Merah (Rhodophyta) yaitu algae yang mengandung pigmen merah dan pigmen biru yang memungkinkannya untuk berfotosintesis didalam laut yang hanya mendapat sedikit sinar matahari, misalnya: Gracilaria, Eucheuma, Gelidium dan Hypnea.
- Alga keemasan (Chrysophyta), warnanya keemasan yang berasal dari pigmen karoten dan xantofil. Kelompok alga, bersel satu atau uniseluler yang hidup sebagai fitoplankton. Dan tidak seperti alga merah, hijau, dan coklat, alga keemasan hidup di habitat air tawar, misalnya: Ochromonas dan Navicula.

Alga merupakan tumbuhan pipih yang tidak memiliki batas yang jelas antara batang, bunga, dan buah. Beberapa jenis alga, seperti Gracilaria dan Gelidium, memiliki potensi sebagai bahan pembuatan agar-agar dan sering ditemukan di lamun dan terumbu karang terbuka. Selain sebagai sumber agar-

agar, alga juga mengandung karagenan yang digunakan dalam berbagai industri seperti kosmetik dan obat-obatan. Selain itu, alga juga memiliki potensi sebagai sumber pupuk dan pakan.

b. Lamun (Seagrass)

Rumput laut adalah tumbuhan air berbunga yang mayoritas berhabitat di perairan dangkal hingga mencapai kedalaman 90 meter. Terdapat 15 spesies rumput laut di Indonesia dari total 60 spesies rumput laut di seluruh dunia. Rumput laut kini menjadi sebutan untuk tumbuhan laut yang menutupi wilayah laut dangkal yang dapat terdiri dari satu atau lebih spesies lamun. Padang lamun dapat disebut sebagai ekosistem karena adanya hubungan timbal balik antara lamun sebagai tumbuhan dengan berbagai biota laut.

Di perairan Indonesia hanya dikenal 12 jenis, di antaranya adalah:

- *Thalassia hemprichii*
- *Halodule univervis*
- *Thalassodendron ciliatum*
- *Cymodocea serrulate*
- *Halophila ovalis*
- *Enhalus acoroides*
- *Syringodium isoetifolium*

Selain bermanfaat bagi seluruh ekosistem laut, rumput laut dimanfaatkan oleh banyak orang untuk membuat kerajinan tangan dan barang ekonomi lainnya. Misalnya dianyam menjadi keranjang, tikar dan tas untuk membuat pupuk. Kemudian mereka dapat menggunakan benda-benda tersebut untuk digunakan sendiri atau menjualnya kepada wisatawan.

c. Tumbuhan Bakau (Mangrove)

Mangrove atau sering disebut juga sebagai hutan bakau, merupakan jenis tumbuhan berbunga lainnya selain lamun. Tumbuhan ini memiliki kemampuan untuk bertahan hidup di perairan dengan salinitas tinggi dan ketersediaan oksigen yang terbatas. Beberapa khasiatnya adalah akar pernafasan dan akar lutut yang berfungsi untuk bernafas atau menyerap oksigen sebanyak-

banyaknya agar tetap hidup di dalam air. Daunnya biasanya memiliki ketebalan yang cukup untuk menyerap air secara optimal dan mampu bertahan di lingkungan dengan tingkat salinitas yang tinggi. Beberapa jenis pohon mangrove yang umum ditemui adalah *Avecinnia*, *Bruguiera*, *Sonneratia*, *Ceriops*, dan *Rhizophora*.

Keunikan kawasan mangrove terletak pada kemampuannya untuk mendukung produksi makanan laut dengan memberikan nutrisi bagi gobo atau danau pesisir serta perairan pesisir sekitarnya, juga menjadi tempat berkembang biak bagi berbagai hewan, terutama krustasea dan ikan. Selain itu, secara fisik, mangrove berfungsi sebagai penahan gelombang laut yang membantu melestarikan struktur tanah yang terkait dengan habitat mangrove. Tambahan lainnya adalah kemampuannya sebagai filter untuk mencegah penetrasi air laut ke dalam tanah.

#### 4. Pengertian Anak-anak Usia 11-15 Tahun

Masa remaja adalah periode dalam kehidupan seseorang yang berlangsung dari usia 10 hingga 19 tahun (Sarwono, 2006). Masa remaja ini terbagi menjadi tiga kategori, yaitu masa remaja awal (usia 10-12 tahun), masa remaja tengah (usia 13-15 tahun), dan masa remaja akhir (usia 16-19 tahun). Selama bertahun-tahun, seorang individu mengalami perkembangan psikologis dan identifikasi diri dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Selama masa remaja, individu mengalami perubahan fisik yang menandai perkembangan seksual sekunder pertama hingga mencapai kematangan seksual. Selain itu, mereka juga mengalami perubahan sosial dan ekonomi, bergerak dari ketergantungan total pada orang lain ke keadaan kemandirian yang relatif.

Pada fase ini, remaja usia 10 hingga 12 tahun masih sangat tertarik dan mengagumi perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri. Mereka mulai mengembangkan ide-ide baru dan dengan cepat tertarik pada lawan jenis. Selain itu, mereka juga mudah merespons rangsangan yang bersifat erotis. Hanya karena dia dipeluk oleh lawan jenis, dia memiliki fantasi erotis. Hipersensitivitas ini disertai dengan kurangnya kontrol "ego". Hal ini

menyulitkan orang dewasa untuk memahami remaja dewasa sebelum waktunya. Tahap ini berusia 13-15 tahun. Pada fase ini, remaja sangat membutuhkan pergaulan dan pertemanan. Mereka akan merasa senang jika banyak teman yang menyukai mereka. Terdapat kecenderungan untuk ingin "memikat" teman-teman dengan kualitas yang mirip dengannya. Namun, remaja juga sering bingung dalam memilih teman yang sesuai dengan kepribadian mereka, seperti mencari seseorang yang sensitif atau acuh tak acuh, sibuk atau kesepian, optimis atau pesimis, idealis atau materialistis, dan sebagainya. Pada masa remaja, laki-laki biasanya melepaskan diri dari kompleks Oedipus (perasaan cinta yang kekanak-kanakan terhadap ibu) dengan memperkuat hubungan dengan teman-teman lawan jenis.

#### 5. Animasi 2D

Dalam video animasi ini, penggunaan animasi 2 dimensi digunakan, yang mengandalkan gambar-gambar berbentuk lingkaran 2 dimensi yang disusun dalam urutan yang berurutan. Setiap gambar membentuk frame dengan latar belakang 2 dimensi. Animasi 2D adalah teknik animasi yang menggunakan gambar sketsa yang kemudian dianimasikan secara berurutan, menciptakan ilusi gerakan yang nyata. Animasi 2 dimensi juga dikenal sebagai animasi dwi matra atau flat animation. Dalam proses pembuatannya, digunakan beberapa teknik tertentu.

### **B. Kementerian, Institusi atau Lembaga Terkait**

Berikut adalah beberapa kementerian, institusi, dan Lembaga di Indonesia yang terkait dengan pengelolaan dan perlindungan biota laut:

- a. Kementerian kelautan dan perikanan (KKP): Kementerian ini bertanggung jawab atas pengelolaan sumber daya kelautan dan perikanan di Indonesia. Mereka berperan dalam pemantauan, perlindungan dan pemulihan ekosistem laut serta pengelolaan sumber daya perikanan.
- b. Badan Pengelolaan Sumber Daya Kelautan dan Perikanan (BPSDKP): BPSDKP adalah badan dibawah KKP yang bertugas merumuskan

kebijakan, mengkoordinasikan, dan melaksanakan pengelolaan sumber daya kelautan dan perikanan, termasuk perlindungan biota laut.

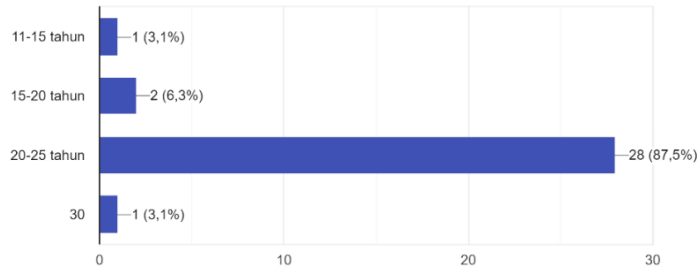
- c. Badan Riset Kelautan dan Perikanan (BRKP): Badan ini berfokus pada penelitian ilmiah, pemantauan dan pemetaan sumber daya kelautan dan perikanan, termasuk kajian tentang biota laut.
- d. Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB): BNPB bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan penanggulangan bencana alam, termasuk bencana yang terkait dengan kerusakan ekosistem laut dan dampaknya pada biota laut.
- e. Balai Besar Riset Sosial Ekonomi Kelautan dan Perikanan (BRSEKP): Balai ini melakukan penelitian terkait aspek sosial dan ekonomi sektor kelautan dan perikanan, termasuk dampak kegiatan manusia terhadap biota laut
- f. Balai Taman Nasional Laut (BTNL): Balai ini bertugas mengelola dan melindungi taman nasional laut di Indonesia, termasuk pemantauan dan konsevasi biota laut yang ada didalamnya.
- g. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI): Lipi memiliki beberapa pusat penelitian terkait dengan kelautan dan perikanan, termasuk penelitian tentang biota laut dan ekosistemnya.
- h. Yayasan Konservasi Alam Nusantara (YKAN): YKAN adalah organisasi nirlaba yang bekerja dalam konservasi lingkungan, termasuk upaya perlindungan biota laut di Indonesia.

### **C. Hasil Penelitian**



1.

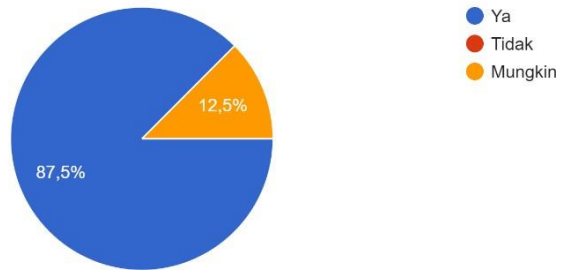
Usia  
32 jawaban



Gambar 1 Gambar 1 Diagram Usia  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

2.

Apakah anda tertarik tentang biota laut?  
32 jawaban

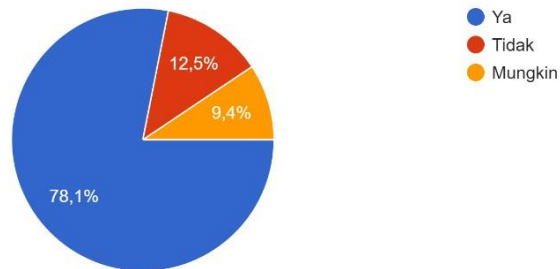


Gambar 2 Ketertarikan tentang Biota Laut  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

3.

Apakah anda pernah menonton video animasi tentang biota laut sebelumnya?

32 jawaban



Gambar 3 Pernah atau tidak menonton Animasi Biota Laut  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

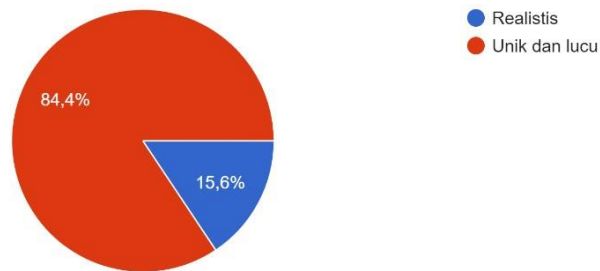
4. Jika ya, apa faktor yang menarik perhatian anda dalam video animasi tersebut?

- Bisa lebih mengetahui beragam aneka biota laut sesungguhnya
- Gambar dan penjelasannya yang unik dan menarik
- Selain karena informasi baru terkait biota laut, yang membuat menarik adalah melihat warna dan bentuk dalam video animasi tersebut.
- Tampilan yang menarik dan pesan yang terkandung dalam animasi tersebut.
- Saya sangat tertarik terhadap biota laut karena menurut beberapa jurnal yang pernah saya baca, manusia di bumi ini baru menjelajah perairan ataupun lautan sekitar 5% kevalidannya. Sedangkan bumi ini hampir 70% adalah lautan (perairan).

5.

Apakah anda lebih suka video animasi yang menggambarkan biota laut secara realistis atau dengan gaya animasi yang unik dan lucu?

32 jawaban



Gambar 4 Gambar 4 Menyukai realistis atau unik dan lucu

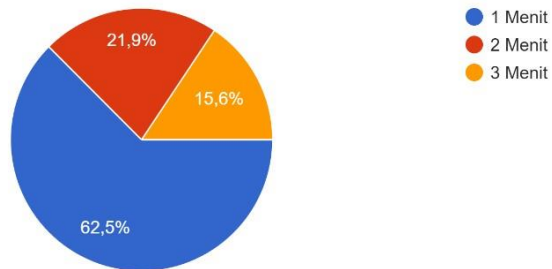
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

6. Apa topik biota laut yang paling menarik untuk anda? dan, sertakan alasannya

- Kehidupan biota-biota laut, akan sangat menarik bila animasi menceritakan biota-biota laut dengan menampilkan animasi yang menarik.
- Topik terkait hewan laut karena menurut saya hewan laut memiliki cara bertahan hidup yang unik
- Saya sangat tertarik biota-biota laut yang berada jauh didasar permukaan, contoh angelfish, ikan viper pasifik (*chauliodus macouni*), ikan blobfish (*psychrolutes microporosus*), ikan blobfish (*psychrolutes microporosus*)
- Topik terumbu karang, memiliki warna dan bentuk beranekaragam membuatnya sangat cocok jika divisualisasikan di animasi, dan memiliki manfaatnya sendiri bagi rumah untuk biota laut lainnya
- Cumi- cumi bermata juling, karena cumi cuminya aneh berukuran sekitar 8cm dan punya 1 mata yang lebih besar dibandingkan mata lainnya. Biota ini berenang dengan mata besarnya buat cari makan, kalau mata kecilnya menatap keatas buat ngawasin predator dikedalaman 300m
- Paus, ikan hias dan bintang laut

7.

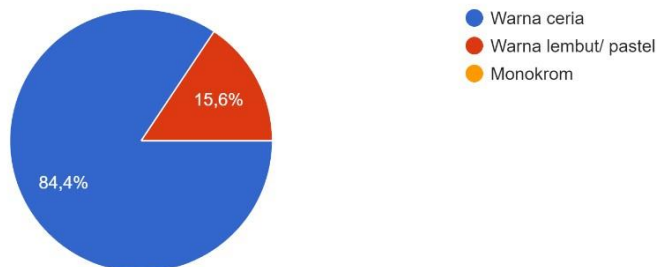
Berapa lama durasi video yang anda anggap ideal untuk menarik minat anda?  
32 jawaban



Gambar 5 Durasi Video Animasi  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

8.

Apa jenis warna yang menarik bagi anda dalam suatu video animasi biota laut untuk anak usia 11-15 tahun?  
32 jawaban



Gambar 6 Gambar 6 Jenis Warna  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

9. Apa alasan pilihan anda untuk pertanyaan diatas?

- Anak usia 11-15 pada umumnya masih memiliki pengelihatn yang abstrak terkait biota laut karena biota laut memiliki bentuk dan warna yang asing bagi anak, selain itu juga pengalaman menghabiskan hidup lebih lama didarat dibandingkan dilaut menjadi dasar anak sulit mencerna hal yang berkaitan dengan biota laut. Oleh karena itu warna ceria dapat

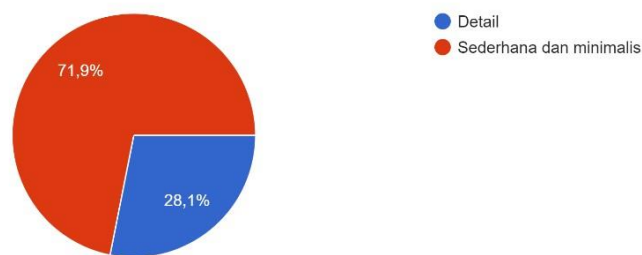
mempermudah dan menstimulasi anak agar dapat memahami biota laut melalui pengelihatannya.

- Visual yang bagus/ ceria, berpengaruh terhadap masuknya informasi ke otak, mudah diingat dan dipahami.
- Karena anak kecil lebih menyukai warna lucu sehingga penonton tertarik dan tidak bosan
- Karena akan lebih menarik jika warnanya mencolok dan akan lebih banyak hal yang dapat diperhatikan (mencuri perhatian)

10.

Apakah anda lebih menyukai latar belakang yang detail atau latar belakang yang sederhana dan minimalis?

32 jawaban

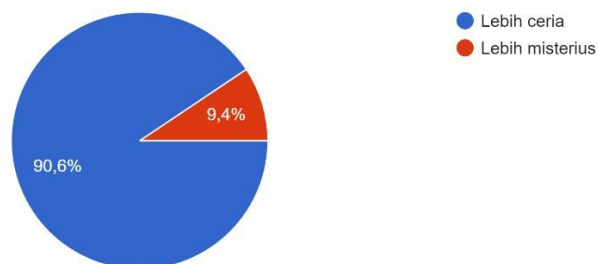


Gambar 7 Pemilihan desain latar belakang  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

11.

Apakah anda lebih suka tampilan visual yang lebih cerah atau suasana yang lebih misterius dan gelap dalam video animasi biota laut?

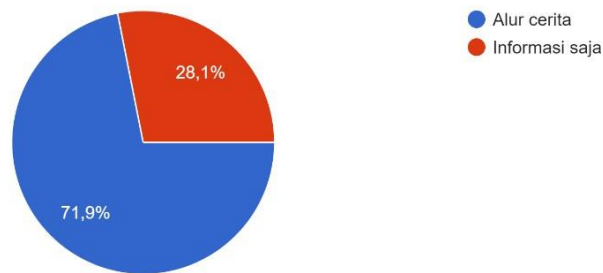
32 jawaban



Gambar 8 Pemilihan Suasana video  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

12.

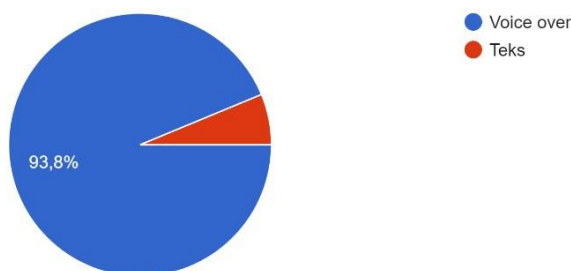
Apakah anda lebih menyukai video animasi yang memiliki alur cerita atau informasi seputar biota laut saja?  
32 jawaban



Gambar 9 Pemilihan alur cerita atau informasi saja  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

13.

Apakah anda lebih menyukai penjelasan menggunakan voice over atau teks yang ditampilkan di video animasi?  
32 jawaban



Gambar 10 Pemilihan Voice over atau teks  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

14. Bagaimana menurut anda penggunaan animasi atau gerakan dalam desain visual dapat meningkatkan daya tarik keterbacaan vidio animasi ini?

- Iya dapat, karena membuat menarik untuk dibaca

- Iya, hal itu meningkatkan daya tarik dalam video animasi tersebut
- Karena penggunaan animasi dapat menarik daya tarik agar tidak boring dalam menonton
- Jelas dikarenakan animasi tipis-tipis dapat memperindah ataupun menjadi daya tarik terhadap suatu konsep supaya tidak monoton dan sangat membosankan,
- Menurut saya benar, agar membuat teks lebih menarik sehingga menjadi highlight pada objek tersebut.

15. Bagaimana menurut anda penggunaan music atau suara alam dalam video animasi ini dapat meningkatkan pengalaman menonton?

- Menurut saya penggunaan musik atau suara alam dapat meningkatkan suasana
- Wajib karena jika tidak akan kosong dan membosankan
- Ya betul harus ditambahkan musik atau suara yang tenang untuk menambahkan ketertarikan para penonton
- Penggunaan musik boleh saja, tapi jangan terlalu besar agar anak-anak fokus terhadap edukasi tersebut
- Baksound sangat penting didalam suatu video animasi untuk mendukung vibe dari objek atau tontonan agar tidak bosan

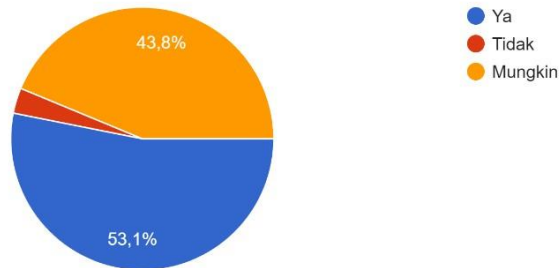
16. Bagaimana menurut anda penggunaan animasi karakter video animasi informasi ini dapat membantu menghidupkan informasi tentang biota laut?

- Iya, karena animasi karakter lebih di butuhkan agar informasi yang diberikan lebih hidup
- Menurut Saya, penggunaan animasi karakter membantu menghidupkan informasi karena ada pembawaan dalam animasi tersebut
- Setuju agar video semakin menarik

17.

Apakah anda ingin melihat penggunaan tipografi khusus atau gaya huruf yang menarik dalam desain visual video animasi ini?

32 jawaban



Gambar 11 Pemilihan typografi khusus  
(Sumber : Google Form, Kuisisioner Penulis)

18. Bagaimana kamu berpikir teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan edukasi tentang biota laut di Indonesia?

- Dengan adanya teknologi mempermudah informasi tanpa harus pergi ke suatu tempat yang berisikan biota laut
- Teknologi dapat membuat gambaran sesungguhnya tentang biota laut (tidak perlu hanya membayangkan/ sekedar melihat gambar)
- Teknologi sudah semakin canggih dan banyak hal yang bisa dicari, jadi dengan teknologi bisa menciptakan sebuah video animasi tentang edukasi tersebut
- Karena jaman sekarang orang-orang mengakses semuanya melalui gadget dan internet untuk keperluan edukasi. Dan jaman sekarang pun anak-anak lebih memilih menonton sebuah video daripada membaca buku
- Teknologi itu sangat penting bagi perkembangan jaman dan teknologi pun sangat membantu manusia dalam melakukan edukasi ataupun riset-riset tentang suatu penelitian secara valid ataupun detail.

19. Apa yang anda harapkan terhadap dampak video animasi ini pada pemahaman dan kesadaran anak-anak usia 11-15 tahun tentang biota laut?



- Ya, saya harap anak-anak dapat menonton sambil belajar secara tidak monoton lewat video animasi agar menambah wawasan
- Agar anak-anak lebih mengenali biota laut dan menjaga kelestarian biota laut
- Anak-anak akan lebih aware dengan laut dan bisa semakin sadar pentingnya menjaga ekosistem laut
- Saya harap anak-anak lebih tertarik dan ingin mengetahui kehidupan didalam laut, lebih cinta dengan alam, contohnya laut
- Yang saya harapkan anak-anak dapat lebih mencintai lingkungan laut dan merawat biota laut diIndonesia, serta menambah pengetahuan terhadap hal tersebut.

20. Apakah kamu percaya bahwa pengetahuan tentang biota laut dapat menginspirasi anak-anak untuk menjaga lingkungan dan menjadi pelindung alam?

- Tentu, dengan memperkenalkan alam secara lebih luas anak akan sadar bahwa memang ada kehidupan dari makhluk hidup yang lain. Ketika anak mengetahui hal ini maka anak akan berusaha menjaganya.
- Saya rasa hal tersebut mungkin dapat menginspirasi anak-anak
- Percaya, karena video animasi yang dibuat menarik sehingga membuat anak-anak mengerti bahwa kekayaan di Indonesia sangat indah dan wajib dilindungi
- Ya, saya percaya

21. Apa saran mu untuk meningkatkan edukasi tentang biota laut bagi anak-anak usia 11-15 tahun?

- Berikan pemahaman edukasi yang lebih sederhana dan tidak hanya berfokus terhadap informasi namun juga terhadap penyajiannya terutama dalam bentuk video.

- Saran saya, terus memberikan video animasi dengan teknologi dan tidak monoton agar anak usia tersebut tidak bosan dan bisa terus menginspirasi
- Saran saya untuk meningkatkan edukasi tentang biota laut bagi anak-anak dan perbanyak membuat konten animasi seperti kartun yang menceritakan tentang kehidupan didasar laut yang menarik.
- Saran saya memperbanyak edukasi tentang biota laut baik video animasi ataupun hal lain agar mereka memahaminya sedari kini.
- Saran saya memberikan informasi yang unik ataupun lucu tentang biota laut yang berada dilaut, supaya menjadi daya tarik ataupun jiwa-jiwa penasaran dalam keinginan untuk mengetahui tentang biota-biota laut di dunia ini.

Penulis juga melakukan wawancara terhadap salah satu karyawan yang bekerja di Seaworld Ancol, Jakarta Utara yang bernama Risky Icksan Priandika, berikut adalah pertanyaan dan jawabannya:

1. Apa yang menurutmu menarik tentang biota laut?  
Di lautan tersimpan banyak sekali jutaan spesies biota biota laut yang eksotis dan menarik yang menarik untuk dipelajari dan dikenal
2. Apa spesias biota laut favorit kamu? Dan mengapa?  
Penyu, karena penyu adalah salah satu biota laut yang sudah dinobatkan sebagai biota langka dan terancam kepunahannya.
3. Bagaimana kamu melihat peran biota laut untuk keseimbangan ekosistem?  
Peran biota laut itu beragam
  - 1) menjaga keseimbangan iklim di bumi
  - 2) sebagai sumber pangan dan perikanan terbesar
  - 3)Penyerap karbon Dioksida
  - 4) mengurangi polusi
4. Apakah kamu memiliki pemahaman tentang ancaman atau tantangan yang dihadapi oleh biota laut saat ini?  
Ancaman terbesar saat ini adalah sampah di lautan dan perburuan ikan menggunakan Bom atau pukot harimau

5. Apakah ada hal yang dapat kita lakukan sebagai individu untuk membantu melindungi biota laut?  
Dengan tidak membuang sampah di lautan
6. Bagaimana pengaruh biota laut terhadap kehidupan manusia, seperti perekonomian, makanan atau pariwisata?  
Dapat memberikan lapangan pekerjaan
7. Apakah menurutmu edukasi tentang biota laut penting untuk generasi muda? Mengapa?  
Agar lebih mencintai biota biota lautan dan agar jauh lebih mengenal biota biota laut itu sendiri
8. Apa pendapat kamu tentang pentingnya edukasi tentang biota laut bagi anak-anak usia 11-15 tahun?  
Agar mereka mengenal biota biota laut, dan membuat mereka jauh lebih mencintai lautan beserta biotanya
9. Apa pendapatmu tentang penggunaan video animasi sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak usia 11-15 tahun?  
Karena anak anak lebih menyukai informasi bergambar atau gambar gerak daripada membaca.
10. Bagaimana kamu berpikir teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan edukasi tentang biota laut di Indonesia?  
Dunia semakin modern.
11. Hal menarik apa saja yang bisa diangkat menjadi edukasi terkait biota laut di Indonesia?  
Siklus perjalanan kehidupan biota, dan jenis2 biota
12. Apa yang menurutmu menjadi tantangan dalam mengedukasi anak-anak tentang biota laut?  
Minat anak2 itu sendiri
13. Bagaimana desain visual dan gaya animasi yang dapat membantu menyampaikan informasi biota laut secara menarik dan mudah dimengerti oleh anak-anak usia 11-15 tahun?  
Animasi bergerak atau AR (animasi reality)

14. Apakah ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengadaptasi Bahasa dan konten video animasi agar sesuai dengan pemahaman anak-anak usia 11-15 tahun?  
Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Menggunakan bahasa yang menarik dan bersifat ceria
15. Bagaimana pendapatmu tentang durasi yang tepat untuk video animasi biota laut agar tetap menarik bagi anak-anak?  
Durasi tidak terlalu panjang atau terlalu pendek
16. Apakah kamu percaya bahwa pengetahuan tentang biota laut dapat menginspirasi anak-anak untuk menjaga lingkungan dan menjadi pelindung alam?  
Percaya
17. Apakah video animasi tentang biota laut dapat mendukung misi ancol dalam memberikan edukasi untuk anak-anak usia 11-15 tahun?  
Bisa
18. Apa harapan kamu terhadap dampak video animasi ini pada pemahaman dan kesadaran anak-anak usia 11-15 tahun tentang biota laut?  
Supaya mereka lebih mengenal apa saja yang ada di laut
19. Apa saran mu untuk meningkatkan edukasi tentang biota laut bagi anak-anak usia 11-15 tahun?  
Mengunjungi tempat wisata edukasi mengenai kehidupan di laut
20. Apakah ada pesan khusus yang kamu sampaikan kepada anak-anak melalui video animasi biota laut ini?  
Dengan pengenalan biota menggunakan teknologi animasi semoga menjadi inovasi baru untuk mengenalkan adik-adik kepada biota

#### **D. Analisis Target Audience**

##### a. Segi Demografis :

Usia : 11-15 tahun

Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Pendidikan : Sd s/d SMP

Pekerjaan : Pelajar

Status ekonomi : Menengah ke atas

b. Segi Geografis :

Ditinjau dari segi geografis sasaran utama dari perancangan Vidio Animasi ini adalah masyarakat Indonesia di segala daerah, baik itu yang berdomisili, pendatang dari wilayah lain, maupun sebagai wisatawan luar maupun domestik.

c. Segi Psikograsis :

Gaya hidupnya sangat cenderung pada hal-hal instan dengan kebiasaan menggunakan teknologi media yang menyajikan informasi dalam waktu yang sangat cepat, dan ia juga memiliki minat yang besar terhadap biota laut.

## E. Analisis SWOT

Metode yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah pada Video Animasi Biota Laut adalah menggunakan analisis SWOT. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana kekuatan (strengths) dapat dimanfaatkan untuk mengambil keuntungan dari peluang (opportunities) yang ada, bagaimana mengatasi kelemahan (weaknesses) yang menghambat pemanfaatan peluang, serta bagaimana kekuatan (strengths) dapat menghadapi ancaman (threats) yang muncul. Selain itu, metode ini juga berfokus pada cara mengatasi kelemahan (weaknesses) yang dapat menyebabkan ancaman (threats) menjadi nyata atau bahkan menciptakan ancaman baru.

Berikut ini adalah penerapan SWOT dalam perancangan video animasi biota laut :

### 1. Kekuatan (Strengths)

- Vidio Animasi biota laut dapat menjadi alat pembelajaran untuk usia 11-15 tahun yang efektif dengan mempresentasikan visual yang menarik dan mudah dipahami.
- Animasi dapat memvisualisasikan proses dan konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh penonton.

- Vidio ini dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya melindungi biota laut dan merangsang tindakan positif untuk kehidupan ekosistem dilaut.
- Vidio animasi dapat dengan mudah diakses dan dibagikan melalui berbagai platform digital, mencapai audiens lebih luas.

## 2. Kelemahan (Weaknesses)

- Untuk mengakses Vidio Animasi ini harus memiliki Gadget/ Handphone, Laptop/ Notebook/ Komputer agar bisa menontonnya di Youtube.
- Dalam membuat video animasi perlu memastikan keakuratan informasi agar hal yang disampaikan benar dan dapat diandalkan.
- Topik biota laut memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi sehingga mungkin tidak dapat mencakup semua spesies dan aspek mendalam mengenai biota laut.
- Keterbatasan durasi sehingga tidak dapat mencakup semua detail mengenai biota laut.

## 3. Peluang (Opportunities)

- Vidio animasi ini dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat dan khususnya anak usia 11-15 tahun tentang keberagaman biota laut di Indonesia.
- Video ini dapat digunakan oleh Lembaga Pendidikan sebagai alternatif pembelajaran dikelas maupun sebagai materi Pendidikan tentang biota laut.
- Dengan video yang diunggah di platform maka dapat disebarluaskan melalui web maupun sosial media lainnya dan mencapai audiens yang lebih luas dibelahan dunia.

## 4. Ancaman (Threats)

- Vidio animasi tentang biota laut mungkin bersaing dengan jenis konten lainnya yang populer dimedia sosial, sehingga mempengaruhi tingkat keterlibatan dan jangkauan audiens.

- Kesalahan dalam animasi atau informasi yang disampaikan dalam video dapat menyebabkan miskonsepsi atau kebingungan diantara penonton.
- Penonton mungkin lebih tertarik pada konten yang lebih menarik secara sosial atau hiburan. Sehingga membutuhkan pendekatan kreatif dalam desain dan penyampaian video untuk tetap mempertahankan minat mereka.

## **BAB IV**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **A. Dasar Perancangan**

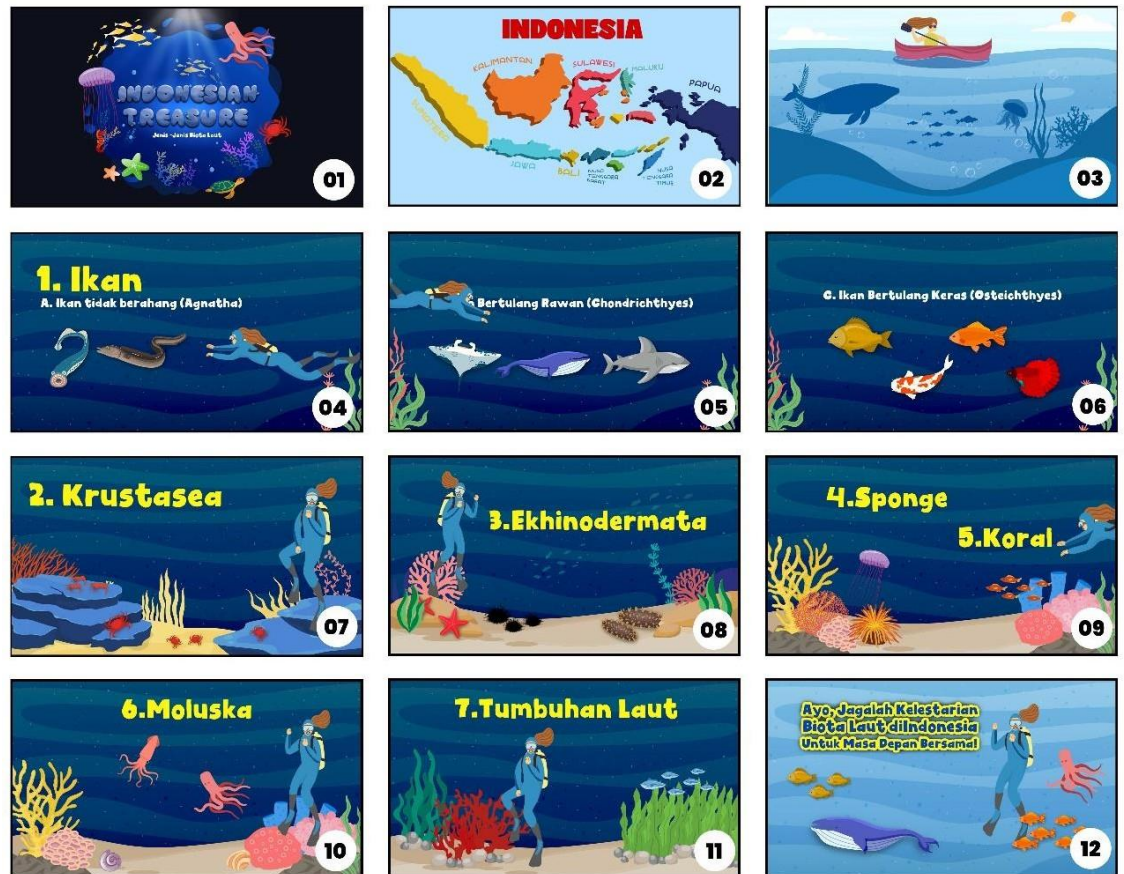
Perancangan Video animasi ini dibuat 2 Dimensi, dengan nama lain flat animation, ada point-point penting yang akan dilakukan, yaitu:

##### **A. Perancangan Konsep Story Line**

Pada konsep dalam video animasi ini penulis membuat alur cerita didalamnya sehingga membuat video ini tidak membosankan dan semakin menarik. Diawali dengan pembuka judul yaitu *Indonesian Treasure*, yang berarti untuk menjelaskan harta karun biota-biota laut yang ada di Indonesia. Lalu discene selanjutnya terdapat peta Indonesia yang menceritakan bahwa Indonesia merupakan negara yang besar dan memiliki 17.001 pulau. Discene ke3 yaitu awal mula sebelum penyelaman ke laut, Perempuan bernama tris berperahu menelusuri lautan dan terdapat beberapa siluet hewan berenang didalamnya. Scene selanjutnya yaitu memulai penyelaman dan menjelaskan jenis biota laut di Indonesia mulai dari ikan, krustasea, ekhinodermata, sponge, koral, moluska dan tumbuhan laut. Scene terakhir yaitu penutupan dengan beberapa hewan laut yang berenang bersama tris lalu pesan yang ingin disampaikan untuk semua yang menonton video animasi ini.



## B. Perancangan Story Board



Gambar 12 Storyboard

(Sumber : Penulis)

## C. Pengisi Suara (Voice Over)

Animasi ini akan dilengkapi dengan voice over karena penulis memasukan alur cerita yang bertujuan agar video tidak membosankan dan menghidupkan tema yang diangkat, berikut merupakan teksnya :

- Scene Kedua : Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terletak di wilayah Asia Tenggara, yang dikelilingi oleh Samudra Hindia, Laut Cina Selatan, dan Samudra Pasifik. Kondisi geografisnya yang kaya akan laut dan perairan membuat Indonesia menjadi salah satu negara dengan keberagaman biota laut yang sangat tinggi. Yuk mari kita simak apa saja jenis-jenis biota laut bersama tris didermaga!

- Scene Ketiga : wih luas sekali lautan ini, kira-kira ada biota laut apa saja ya didalamnya. ayo kita menyelam dan mencari tau!
- Scene keempat : Biota laut yang pertama adalah ikan, terdapat 3 jenis ikan yang pertama adalah ikan tidak berahang atau agnatha, contohnya adalah belut laut dan lamprey Sungai
- Scene kelima : yang kedua adalah ikan bertulang rawan atau Chondrichthyes, contohnya adalah ikan hiu, ikan paus dan ikan pari
- Scene keenam : yang terakhir adalah ikan bertulang keras atau Osteichthyes dan contohnya adalah ikan mas koki, ikan koi, ikan nila dan ikan cupang
- Scene ketujuh : Jenis kedua biota laut adalah krustasea, kelompok biota laut yang memiliki kulit keras atau cangkang, contohnya adalah udang dan kepiting
- Scene delapan : Jenis Ketiga adalah Ekhinodermata, kelompok hewan ini biasanya mempunyai permukaan kulit yang berduri, tajam dan kasar. Contohnya bintang laut, bulu babi, timun laut.
- Scene sembilan : Jenis keempat adalah koral, kelompok hewan tetapi berbentuk bunga, contohnya Gorgonian Sea, anemon dan ubur-ubur . Jenis kelima adalah sponge, termasuk dalam filum Porifera yang mempunyai tubuh berpori-pori atau saluran. Contohnya adalah euplectella, cliona, spongia
- Scene sepuluh : Selanjutnya jenis keenam adalah moluska, hewan yang bertubuh lunak, ada yang bercangkang dan tidak bercangkang. Contohnya adalah cumi-cumi dan gurita
- Scene sebelas : Jenis yang terakhir adalah tumbuhan laut, jenis yang biasa sering ditemui adalah algae merah dan hijau, dan lamun.
- Scene dua belas: Dengan semua keberagaman biota laut yang ada diIndonesia, mari bersama-sama semakin peduli menciptakan laut yang sehat dan indah untuk kita nikmati dan cintai. Ayo, jagalah kelestarian biota laut diIndonesia untuk masa depan bersama!

#### D. Proses Editing

Seusai tahap persiapan selesai dengan story line dan storyboard, dan pengisi suara (Voice Over) sudah tertata, bagian animasi dapat dimulai. Panjangnya isi suara dan cerita ialah dua faktor yang menentukan durasi dari animasi tersebut, dan berikut adalah proses ditahap editing :

##### 1. Pembuatan Asset Animasi

Hal penting utama yang harus diselesaikan dalam tahap ini adalah rencana pembuatan sumber daya kegiatan. Membuat sumber daya ini sangat penting untuk bekerja dengan sistem berikut. Pada tahap ini, produksi sumber daya diselesaikan secara lebih detail sehingga nantinya dapat dikonsolidasikan dengan tepat selama waktu yang dihabiskan membuat keaktifan dan menjadi gerakan visual yang layak.

##### 2. Pembuatan Animasi

Dengan asumsi setiap sumber daya telah dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan gerakan. Gerakan adalah inti dari pembuatan film yang hidup. Pada tahap ini setiap resource yang telah disusun akan dijalankan sesuai dengan storyboard yang telah dibuat. Selama waktu yang dihabiskan untuk membuat aktivitas, pencipta membuatnya tetap sederhana dengan prosedur, misalnya memotong dan mengatur (cutting & trimming), kemajuan, visualisasi khusus, teks dan gerakan realistis, pergeseran objek,

##### 3. Pembuatan Voice Over

Setelah tahap animasi selesai, tahap selanjutnya adalah masuk ke voiceover. Hal ini dilakukan agar keadaan suara yang diberikan sesuai dengan visual yang ditampilkan. Pemilihan pengisi suara merupakan tahapan penting karena akan mempengaruhi karakter yang mainkan.

##### 4. Penambahan sound effect dan music

Efek audio adalah suara palsu untuk memiliki pilihan untuk menunjukkan pikiran kreatif dan pemahaman keterlibatan dengan keadaan yang diberikan. Hal ini dilakukan agar ada dampak yang membuat massa terlibat dengan lingkungan yang diberikan. Tanpa musik, rekaman yang

hidup akan terasa membosankan. Dengan sedikit impact dan musik, akan membuat penonton semakin larut dalam cerita yang telah dibuat.

Pasca produksi :

1. Editing

Semua proses dipoin-poin sebelumnya digabungkan bersamaan dengan semua elemen yang ada, termasuk suara voiceover, efek suara dan musik. Dalam proses ini juga untuk menentukan hasil dari video animasi sehingga sesuai dengan konsep yang ada.

2. Final rendering

Fase akhir dari seluruh produksi adalah final rendering, yang merupakan tahap editing penting yang menentukan apakah hasil editing sebelumnya dapat menjadi desain final atau tidak. Kualitas desain seringkali dipengaruhi oleh kelancaran proses rendering.

## **B. Strategi Komunikasi**

Target audience anak-anak usia 11-15 tahun pada video animasi biota laut ini memerlukan pendekatan komunikasi yang tepat agar berhasil menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan baik dengan tidak membosankan. Mulai dari visual yang ringan namun tetap menarik, warna-warna yang ceria, terdapat alur carita sehingga penonton tidak merasa bosan dan fokus pada video animasi tersebut, Efek suara dan penambahan voice over digunakan dengan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti untuk meningkatkan pengalaman menonton dan mendukung visual dengan baik. Selain itu, durasi yang disesuaikan dengan baik agar tidak terlalu lama atau terlalu cepat, sehingga penonton tetap tertarik dan tidak mudah bosan.

## **C. Strategi Pendekatan Komunikasi**

1. Profile Target

Target audience adalah sasaran yang dituju dalam suatu perancangan. Sasaran sangat diperlukan dalam menentukan keberhasilan sebuah pesan

yang akan disampaikan melalui animasi ini. Berikut adalah sasaran yang dituju :

a. Geografis :

Dalam perancangan Vidio Animasi ini, target audiens utamanya adalah anak-anak usia 11-15 tahun dan juga masyarakat Indonesia dari berbagai wilayah, baik itu yang berdomisili, pendatang dari wilayah lain, serta wisatawan dari luar negeri maupun dalam negeri.

b. Demografis :

Usia : 11-15 tahun

Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Pendidikan : Sd s/d SMP

Pekerjaan : Pelajar

Status ekonomi : Menengah ke atas

c. Sosiografis :

Status sosial : A,B

Pendidikan : Sd s/d SMP

Agama : Semua agama

Ras/etnis/suku : Semua ras, etnis dan suku

Kewarganegaraan : Indonesia

d. Segi Psikografis :

Gaya hidupnya sangat cenderung pada hal-hal instan dengan kebiasaan menggunakan teknologi media yang menyajikan informasi dalam waktu yang sangat cepat, dan ia juga memiliki minat yang besar terhadap biota laut.

e. Behaviour :

Perilaku : Cepat, dan mudah didapatkan

Karakteristik : Menyukai mencari informasi melalui media sosial

## 2. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari penulis adalah untuk memberikan Pendidikan dan kesadaran tentang keanekaragaman biota laut di Indonesia. Anak-anak usia 11-15 tahun akan belajar mengenai jenis-jenis biota laut di Indonesia dan pesan penting untuk menjaga keseimbangan ekosistem tersebut. Video ini memiliki beberapa tujuan, di antaranya adalah pendidikan dan kesadaran lingkungan. Selain itu, video ini juga bertujuan untuk menyajikan hiburan bagi anak-anak. Dengan visual yang menarik dan alur cerita yang ringan, diharapkan penonton akan tetap tertarik dan tidak merasa bosan. Diharapkan anak-anak akan menikmati menonton video ini tetap belajar dengan senang hati. Dimana di era sekarang yang semakin modern dan mendorong lahirnya berbagai inovasi untuk mempermudah aktivitas manusia, salah satunya yaitu penggunaan gadget. Anak-anak di era sekarang lebih sering menghabiskan waktunya dengan gadget dan berbagai sosial media yang ada, Saat ini Gadget memberikan pengaruh yang sangat besar bagi anak dalam dunia pendidikan, karena mudahnya mendapat informasi, mulai dari hiburan sampai edukasi. Oleh karena itu, penulis meyakini dengan video animasi ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan seputar biota laut di Indonesia.

#### **D. Strategi Perancangan**

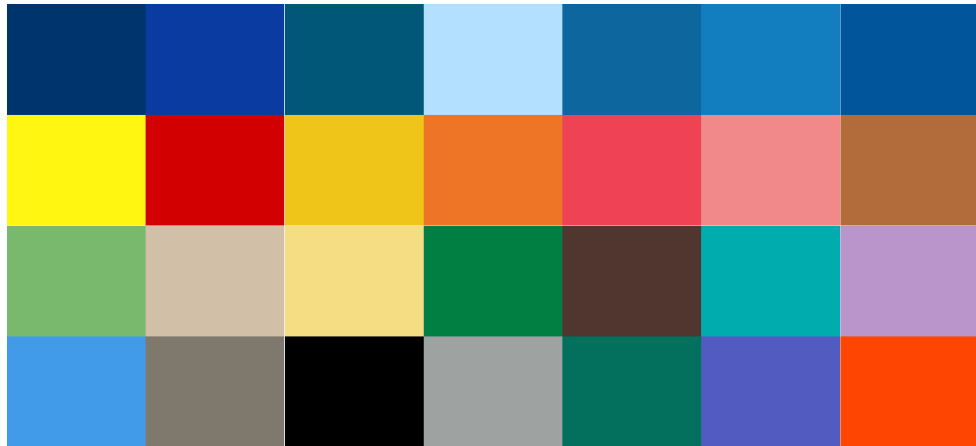
##### **1. Key Visual**

Key visual yang akan dirancang pada video animasi ini adalah visual yang menarik, mudah diingat dan dimengerti oleh anak-anak. Menciptakan karakter seorang Wanita yang bepetualang didalam laut untuk mempelajari jenis-jenis biota laut. Serta menyampaikan pesan untuk menjaga biota laut di Indonesia untuk masa depan bersama.

##### **2. Warna**

Ragam variasi yang digunakan adalah warna ceria karena anak-anak lebih menyukai variasi ceria dan membuatnya menarik untuk ditonton. Mulai dari lautan yang berwarna biru, dan hewan-hewan laut yang memiliki beranekaragam warna. Tujuan pemilihan warna ini agar kesesuaian tema yang disampaikan dengan warna menjadi selaras sehingga mensugesti

penonton sehingga dapat mudah mendapatkan atau mengerti tema yang disampaikan berdasarkan warna yang ditampilkan.



Gambar 13 Variasi Warna  
(Sumber : Penulis)

### 3. Tipografi

Menurut Sari (2019), tipografi sangat penting dalam menyampaikan pesan yang berkaitan dengan kelas atau mata pelajaran tertentu. Seorang fashioner biasanya menggunakan tipografi untuk membuat tema atau karakter tertentu dalam sebuah tulisan, misalnya seorang desainer menggunakan tipografi yang memiliki bentuk yang kuat atau mencolok dan berukuran besar untuk membuat suasana atau kesan yang gagah dan menggunakan tipografi yang tipis dan tipis. disesuaikan untuk membuat kesan feminin. Tipografi yang paling banyak digunakan di video animasi ini adalah Kids Rock DEMO, penulis menggunakan font ini karena cocok untuk jelas dibaca. Lalu pada bagian peta menggunakan font VVDSSunshineBridge-Sans dan Gerhaus, penulis menggunakan font ini karena menyesuaikan pada scene peta Indonesia yang ingin disampaikan dengan tegas namun tetap ringan dan ceria dengan memberikan beraneka ragam warna pada gambarnya.

**ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ**  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 123567890

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ

**ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ**

Gambar 14 Variasi Jenis Font  
(Sumber : Penulis)

Pada bagian judul “Indonesian Treasure” penulis menciptakan typografi khusus dari sketsa untuk memberikan identitas yang ingin disampaikan sekaligus mendalami tema yang akan diangkat yaitu Biota laut diIndonesia.

**INDONESIAN  
TREASURE**

Gambar 15 Typografi khusus untuk Judul  
(Sumber : Penulis)

## **E. Pemilihan Media Promosi**

### 1. Media Lini Atas

Media Lini Atas (Above The Line) merupakan jenis promosi yang memerlukan pembayaran atau komisi kepada lembaga pewarta sebagai bagian dari distribusi atau penyebarannya. Pemberitahuan media dalam kategori ini dapat disiarkan melalui berbagai media, terutama media elektronik, media



cetak, dan media luar. Konsep top-line media adalah media yang tidak secara langsung mempengaruhi khalayak, karena terbatas pada pengakuan khalayak. Dan berikut beberapa Media Lini Atas yang digunakan untuk mempromosikan Vidio Animasi ini:

#### 1) Instagram

Instagram adalah salah satu platform media sosial yang paling populer di dunia, terutama di kalangan generasi muda. Para pebisnis sering menggunakan Instagram sebagai sarana untuk memasarkan produk atau layanan mereka, karena popularitasnya yang tinggi. Instagram menyediakan fitur utama berupa berbagi gambar dan video, yang memudahkan pengguna untuk melihat konten visual tanpa kesulitan. Sudah banyak sekali pengguna yang membagikan karyanya melalui Instagram sehingga semakin memperluas jangkauan dan akhirnya menjadikan itu sebagai profesi sebagai content creator, karena di Instagram akan menemukan penikmatnya sendiri sekaligus membangun branding yang ingin diciptakan.

Menurut laporan dari We Are Social, pada awal tahun ini, Indonesia menempati peringkat keempat di dunia sebagai negara dengan jumlah pengguna Instagram terbanyak, yaitu mencapai 89,15 juta pengguna. Dari jumlah tersebut, sekitar 12,2% pengguna Instagram di Indonesia berusia antara 13 hingga 17 tahun.

#### 2) Facebook

Facebook menyediakan platform bagi pengguna untuk bertemu dan berkomunikasi dengan orang lain. Di Facebook, pengguna juga memiliki kesempatan untuk memasang iklan sebagai sarana untuk mempromosikan berbagai hal. Hal ini membuat Facebook menjadi sebuah media promosi yang efektif dan terjangkau bagi industri kreatif, karena iklan dapat menjangkau pasar secara global. Dengan facebook maka karya video animasi ini dapat dijangkau lebih luas dan menemukan penikmatnya sendiri, pengguna yang tertarik maka akan mudah mengklik tautan video animasi tersebut, dan terdapat pula

peluang jika penonton menyukai maka mereka pun bisa mempromosikannya dengan membagikan ke orang lain.

Menurut laporan We Are Social yang dirilis pada April 2023, Facebook memiliki total 2,25 miliar pengguna di seluruh dunia. Angka ini mengalami peningkatan sebesar 5% dibandingkan dengan periode yang sama tahun sebelumnya. Di Indonesia, tercatat sebagai negara dengan jumlah pengguna Facebook terbanyak di dunia ketiga, mencapai 135,05 juta orang pada periode tersebut. Berdasarkan kelompok usia, mayoritas pengguna Facebook di tingkat global berusia antara 13 hingga 17 tahun, dengan presentase laki-laki sebesar 2,8% dan perempuan sebesar 2,1%. Sedangkan kelompok usia dengan pengguna terbanyak adalah 25 hingga 34 tahun, dengan laki-laki mencapai 17,5% dan perempuan sebesar 12%.

### 3) Youtube

Youtube merupakan platform berbagi video terbesar dan paling terkenal di dunia yang berbasis web. Saat ini, pengguna YouTube berasal dari berbagai kalangan usia di seluruh dunia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pengguna YouTube dapat mengunggah video, mencari video, menonton video, berinteraksi dengan komentar dan diskusi mengenai video, serta berbagi potongan video secara gratis. Media promosi utama dalam perancangan video animasi ini adalah Youtube, karena youtube akan menjadi rumah untuk karya ini. Mempromosikannya dengan membagikan link ke dalam sosial media lain sehingga audience akan mudah mendapatkan sumber video animasi ini. Bukan hanya konten yang berisi hiburan, youtube juga merupakan sosial media yang sangat efektif untuk edukasi di jaman sekarang. Salah satu keunggulan YouTube adalah memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran tanpa harus bertemu langsung di sekolah. Konten pembelajaran dapat diakses dan ditonton berulang kali, sehingga sangat efektif dalam proses belajar mengajar.

#### 4) Video Tron

Videotron merupakan sebuah layar panel yang menggunakan teknologi lampu LED (Light Emitting Diode) untuk menampilkan gambar, rekaman, grafik, atau diagram. Prosesor dalam videotron memilah seri LED sehingga menghasilkan gambar yang teratur dan membentuk layar besar. Terdapat dua jenis videotron yaitu videotron indoor dan videotron outdoor. Penggunaan videotron sebagai media periklanan memiliki keunggulan dalam tampilan gambar yang bergerak, sehingga memberikan kesan yang menarik dan indah bagi penonton. Menggunakan video tron akan banyak menarik perhatian masyarakat yang lalu lalang disekitarnya. Melalui video anak-anak juga lebih mudah dalam mempelajari emosi serta pengembangan ingatan terhadap video animasi tersebut.

#### 5) Video Wall

Video wall adalah penggabungan beberapa screen LCD sehingga menjadi suatu kesatuan screen yang lebih besar dengan menggunakan video wall controller sebagai media konfigurasinya. Video wall memiliki ukuran besar dan tampilan visual yang mencolok, yang membuatnya menarik perhatian secara efektif. Ini membantu video animasi biota laut menonjol di antara berbagai promosi lainnya dan menarik minat target audiens, juga menciptakan pengalaman menonton yang imersif dan mendalam bagi penonton. Video wall sering dipasang di lokasi-lokasi umum seperti pusat perbelanjaan, pusat hiburan, atau objek wisata, sehingga memiliki potensi untuk mencapai khalayak yang luas. Hal ini berarti video animasi dapat dinikmati oleh banyak orang dari beragam usia dan latar belakang, termasuk juga mencakup audiens muda usia 11-15 tahun yang menjadi target utama. Video wall juga dapat memperkuat pesan edukasi yang ingin disampaikan melalui video animasi tersebut, dan pengulangan penayangan yang rutin dilakukan dapat membantu meningkatkan daya ingat yang melihatnya.

## 2. Media Lini Bawah

Media promosi ini mencakup semua elemen yang terkait dengan direct mail, pameran, materi display point of sale, kalender, agenda, gantungan kunci, dan lain sebagainya. Media Lini Bawah merupakan jenis media yang langsung menjangkau audiens karena sifatnya yang memudahkan audiens untuk langsung menerima informasi mengenai suatu produk atau pesan.

Pada dasarnya, "below the line" merujuk pada jenis promosi yang tidak dilakukan melalui saluran komunikasi dan promosi yang luas dan umum. Pemberitahuan garis bawah ini sering dilakukan pada acara-acara organisasi untuk pelanggan sehingga organisasi dapat berdiskusi langsung dengan pembeli mereka.

### 1) T-shirt

T-shirt adalah salah satu bentuk media promosi yang efektif dan dengan mudah diterima oleh khalayak. Mulai dari biaya yang terjangkau. Kita dapat mempertimbangkan dari jenis bahan serta pencetakan pada t-shirt tersebut dengan menyesuaikan budget yang ada. Dengan menggunakan desain kaos yang mengangkat tema animasi biota laut dan menyertakan informasi seperti link YouTube dan media sosial, kita telah secara langsung maupun tidak langsung mempromosikan karya ini kepada banyak orang.

### 2) Pin

Pin banyak digunakan sebagai alat promosi dalam melakukan event sebagai hadiah merchandise yang dibagikan kepada audience. Harganya yang murah membuat pin tersebut menjadi produk merchandise dan alat media promosi yang banyak digunakan serta banyak manfaat. Hampir semua orang yang membagikan flyer hanya membacanya sekilas kemudian dibuang. Tapi pin punya banyak fungsi dibandingkan sekedar media promosi. Orang bisa menggunakannya sebagai tempelan aksesoris pada tas, pakaian, dan juga bisa digunakan sebagai pin jilbab. Dengan begitu media promosi akan selalu berjalan.

### 3) Stiker

Stiker telah menjadi media promosi yang umum dan dikenal oleh banyak orang. Fungsinya sangat beragam, banyak orang menggunakan stiker untuk memberi sentuhan menarik pada berbagai benda dengan menempelkannya. Dengan membuat stiker gambar-gambar biota laut, besar kemungkinan anak kecil akan menyukainya dan meningkatkan penyebaran video animasi dengan mencantumkan info untuk menonton pada sumbernya yaitu Youtube. Sehingga semakin banyak yang mengetahui dan promosi akan selalu berjalan.

### 4) Tote Bag

Salah satu cara promosi yang sederhana dan efektif adalah melalui penggunaan tote bag. Tote bag merupakan media promosi yang cenderung tahan lama karena terbuat dari bahan kain.. Oleh karena itu, ketika berbelanja pun tidak perlu menggunakan plastik yang sifatnya tidak ramah lingkungan, sehingga semakin mengurangi sampah plastik yang juga termasuk satu gerakan untuk menyelamatkan ekosistem laut untuk biota-biota laut di Indonesia. Design yang lucu dan menarik juga akan semakin memikat target yaitu pelajar & anak-anak.

### 5) Gantungan kunci

Setiap orang pasti mengenal gantungan kunci. Barang ini sangat familiar dan dapat ditemukan di berbagai tempat karena sering digunakan oleh banyak orang sebagai hiasan atau gantungan untuk barang-barang kecil agar tidak mudah hilang. Selain itu dengan design gantungan kunci berbentuk biota laut akan membuat anak-anak tertarik. Harga yang terjangkau dari gantungan kunci adalah salah satu media yang menarik. Gantungan kunci juga dapat bertahan dalam waktu yang lama, tidak seperti brosur, poster dan media cetak lainnya, sehingga proses promosi pun dapat bertahan lama.

## **F. Biaya Produksi dan Media**

### 1. Media Lini Atas (Above The Line)

<b>Biaya Produksi Media Lini Atas</b>		
<b>Instagram</b>	<b>Ads Instagram</b>	<b>Budget perhari Rp. 20.000 x 1 bulan 31 = Rp. 620.000</b>
<b>Facebook</b>	<b>Ads Facebook</b>	<b>Budget perhari Rp. 14.500 x 1 bulan 31 = Rp. 449.500</b>
<b>Video Wall</b>	<b>Jasa Pembuatan</b>	<b>Rp. 50.000.000 / Screen Video Wall 2x2 dengan 4 screen = Rp. 200.000.000</b>
<b>Video Tron</b>	<b>Jasa Pembuatan</b>	<b>30 detik = Rp.10.000 100 kali penayangan x Rp.10.000 = Rp. 1.000.000</b>

Gambar 16 Biaya Produksi Media Lini Atas

(Sumber : Penulis)

### 2. Media Lini Bawah

<b>Biaya Produksi Media Lini Bawah</b>		
<b>T-shirt</b>	<b>Jasa</b>	Rp. 35.000 (printing + kaos) Rp.35.000 x 100 (pcs) = Rp. 3.500.000
<b>Pin</b>	<b>Jasa</b>	Rp. 1.600 (printing + pin) Rp.1.600 x 100 (pcs) = Rp. 160.000
<b>Stiker</b>	<b>Jasa</b>	1 lot = 40 pcs 1-9 lot = Rp.12.000 (Rp. 300/ pcs)
<b>Tote Bag</b>	<b>Jasa</b>	Rp. 15.000 (Tote Bag + Printing) Rp. 15.000 x 100 9pcs) = Rp. 1.500.000
<b>Gantungan kunci</b>	<b>Jasa</b>	Rp. 3.500 ( Gantungan + Printing) Rp. 3.500x 100 (pcs) = Rp. 350.000

Gambar 17 Biaya Produksi Media Lini Bawah  
(Sumber : Penulis)

### **G. Jadwal Program Kegiatan**

Tim akan mencari mitra sponsor yang berminat untuk berkolaborasi dan membantu program kegiatan ini. Kemudian, tim akan mengumpulkan ide-ide kreatif untuk desain dari berbagai media promosi, baik media lini atas maupun media lini bawah. Setelah itu, tim akan mencari vendor yang menawarkan harga sesuai dengan anggaran yang telah ditetapkan. Langkah terakhir adalah proses pembuatan yang akan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun berdasarkan ide-ide kreatif yang telah dikumpulkan sebelumnya.

## BAB V

### VISUALISASI KONSEP PERANCANGAN

#### A. Media Lini Atas (Above The Line)

##### 1. Feeds Carousel Instagram



Gambar 18 Feeds Carousel Instagram

(Sumber : Penulis)

Media : Feeds Carousel Instagram

Ukuran : 1080x1080 pixel

- Konsep : Konsep konten promosi ini tetap mengutamakan unsur biota laut sesuai dengan tema yang diangkat, dibuat sederhana hanya dengan memasukan beberapa biota laut dan 2 teks kalimat, namun tetap penuh warna.
- Warna : Biru, kuning, hijau, merah jambu, abu-abu
- Desain : Pada desain carousel ini, terdapat headline dibagian tengah (slide ke2) yaitu berisi judul video animasi. Lalu slide pertama dengan visual utama ikan pari dan penyelam, dan terdapat teks Bahasa inggris dibawah kiri dengan arti “Jaga kelestarian biota laut di Indonesia untuk masa depan bersama”. Lalu slide ketiga dengan visual utama ikan Hiu dan juga kalimat Bahasa inggris di kanan atas dengan arti “ Bersama-sama kita bisa melindungi dunia kita”



untuk memberi kesan seimbang dengan slide pertama. Lalu beberapa biota laut sebagai penyambung pada setiap slidennya.

## 2. Fanpage Facebook



Gambar 19 Fanpage Facebook

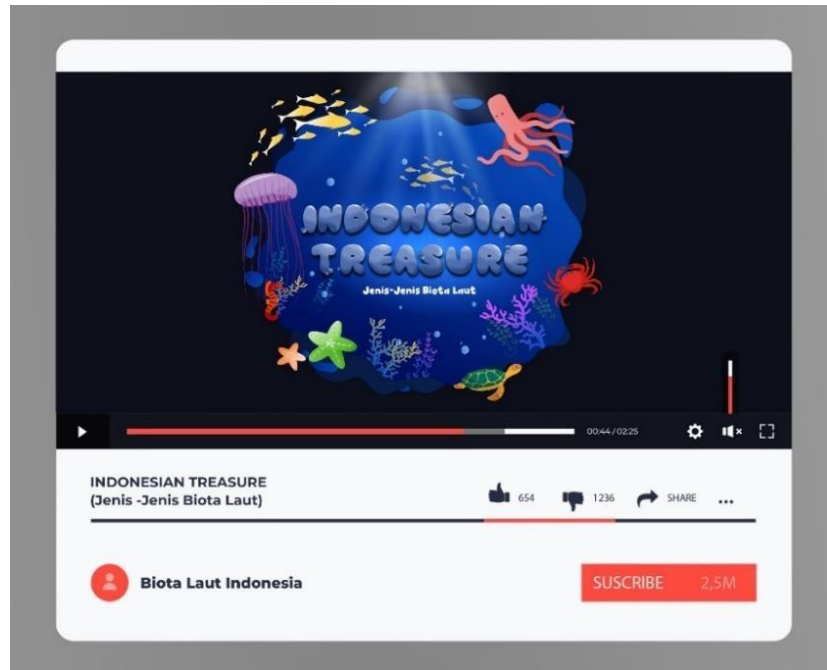
(Sumber : Penulis)

Media : Fanpage Facebook

Ukuran : 22,5cm x 8,3 cm

- a. Konsep : Konsep konten promosi ini tetap mengutamakan unsur biota laut sesuai dengan tema yang diangkat, dibuat sederhana hanya dengan memasukan beberapa biota laut dan 2 teks kalimat, namun tetap penuh warna.
- b. Warna : Biru, kuning, hijau, merah jambu, abu-abu
- c. Desain : Pada desain ini, terdapat headline dibagian tengah yaitu judul video animasi. Lalu dibagian kiri visual ikan pari dan penyelam, dan terdapat teks Bahasa Inggris dibawah kiri dengan arti “Jaga kelestarian biota laut di Indonesia untuk masa depan bersama”. Lalu bagian kanan visual ikan Hiu dan juga kalimat Bahasa Inggris di kanan atas dengan arti “ Bersama-sama kita bisa melindungi dunia kita” untuk memberi kesan seimbang pada desain. Lalu beberapa biota laut lainnya yang mengelilingi judul.

### 3. Youtube



Gambar 20 Tampilan Youtube

(Sumber : Penulis)

Media : Youtube

Ukuran : 1920x1080 pixel

Youtube adalah media promosi utama dalam perancangan ini, karena semua media promosi akan dipusatkan ke sumbernya yaitu pada youtube, yang berisi karya video animasi jenis-jenis biota laut.

#### 4. Thumbnail Youtube



Gambar 21 Thumbnail Youtube

(Sumber: Penulis)

Media : Thumbnail Youtube

Ukuran : 1280px x 720px

- a. Konsep : Konsep konten promosi ini tetap mengutamakan unsur biota laut sesuai dengan tema yang diangkat, dibuat sederhana hanya dengan memasukan beberapa biota laut
- b. Warna : Biru, kuning, hijau, merah jambu, abu-abu
- c. Desain : Pada desain ini, terdapat headline dibagian tengah yaitu berisi judul video animasi. Lalu beberapa biota laut yang mengelilingi judul tersebut yaitu ikan pari, ubur-ubur, kepiting,dll. Juga terdapat karakter tris yang menyelam, dan beberapa tumbuhan laut.

## 5. Video Tron



Gambar 22 Tampilan Video Tron

(Sumber : Penulis)

Media : Video Tron

Ukuran : 3x4 meter

Video Tron merupakan media promosi berupa panel layar besar yang menggunakan teknologi lampu LED (Light Emitting Diode) dan biasa terdapat di area public. Video tron akan menampilkan karya video animasi biota laut dengan menarik sehingga efektif untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

## 6. Video Wall



Gambar 23 Tampilan Video Wall

(Sumber : Penulis)

Media : Video Wall

Ukuran : 3x2 meter

Video Wall hampir mirip dengan video tron yang akan menampilkan karya video animasi, dan biasa ditemukan digedung maupun area public lainnya sehingga memiliki daya tarik yang kuat dan merupakan media promosi yang efektif juga.

## B. Media Lini Bawah

### 1. T-shirt



Gambar 24 T-shirt  
(Sumber : Penulis)

Media : T-shirt berbahan cotton combed 30s

Ukuran : S-XL

a. Konsep Desain : Konsep design pada t-shirt pada bagian depan yaitu hanya menampilkan scene awal yang juga judul dalam video animasi. Lalu pada bagian kerah yang berwarna biru. Pada bagian belakang t-shirt terdapat kata-kata yang juga ada diakhir video untuk disampaikan pada Masyarakat yaitu menjaga biota laut di Indonesia.

b. Warna : Putih, biru

## 2. Pin



Gambar 25 Pin  
(Sumber : Penulis)

Media : Pin

Ukuran : 5,8cm x 6,95cm

a. Konsep Desain : Pada pin memiliki 6 konsep desain, desain utama adalah judul pada video animasi, 5 sisanya adalah golongan biota laut dan jenis biota laut yaitu koi dan pari. Masing-masing desain merupakan scene yang juga terdapat di dalam video animasi.

b. Warna : Putih, biru, merah, hijau, kuning, ungu, putih, coklat.

### 3. Stiker



Gambar 26 Stiker  
(Sumber : Penulis)

- Media : Stiker berbahan kertas vinyl
- Ukuran : 1 lembar A4 dengan berbagai stiker didalamnya
- a. Konsep Desain : Konsep pada stiker yaitu berbagai jenis biota laut di Indonesia dan juga nama biota laut itu sendiri.
- b. Warna : Putih, biru, merah, hijau, kuning, ungu, putih, coklat.



#### 4. Tote Bag



Gambar 27 Tote Bag  
(Sumber : Penulis)

- Media : Totebag bahan kanvas
- Ukuran : 35x40 cm
- a. Konsep Desain : Pada totebag terdapat desain visual utama yaitu judul pada video animasi, lalu warna biru pada pegangan totebag untuk tetap senada dengan t-shirt yang memberikan unsur biru.
- b. Warna : Putih, biru, merah, hijau, kuning, ungu, putih.

## 5. Gantungan kunci



Gambar 28 **Gantungan Kunci**

(Sumber : Penulis)

- Media : Gantungan kunci berbahan akrilik resin
- Ukuran : 4x 5,5 cm
- a. Konsep Desain : Pada gantungan kunci juga berkonsep sama dengan t-shirt yaitu terdapat 2 desain. Desain judul video animasi dan pesan yang ingin disampaikan untuk masyarakat untuk menjaga Biota Laut di Indonesia.
- b. Warna : Putih, biru, merah, hijau, kuning, ungu, putih, coklat.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Sebagai akhir dari pembahasan Laporan tugas akhir ini, penulis menarik beberapa kesimpulan bahwa Perancangan video animasi biota laut memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dengan menggunakan teknologi visual yang menarik, video ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat pelajar terhadap biota laut dan ekosistemnya. Video ini dapat memberikan pemahaman awal yang lebih baik kepada pelajar tentang keanekaragaman biota laut di Indonesia. Hal ini penting untuk membangun kesadaran lingkungan dan konservasi sejak dini. Video animasi juga dapat diakses oleh pelajar di berbagai daerah Indonesia dan dari latar belakang yang berbeda. Ini membantu mengatasi hambatan geografis dan menyediakan kesempatan pendidikan yang lebih merata.

Kesimpulan ini menggarisbawahi pentingnya perancangan video animasi biota laut sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi pelajar usia 11-15 tahun. Dengan pendekatan visual yang menarik, konten yang informatif, serta penerapan teknologi yang tepat, video animasi ini memiliki potensi untuk menginspirasi dan membentuk generasi yang lebih peduli terhadap keanekaragaman biota laut Indonesia dan kelestariannya.

#### **B. Saran**

Selama proses pembuatan tugas akhir ini penulis memiliki beberapa saran yaitu, untuk mengembangkan lagi konten-konten video animasi yang bertujuan untuk mengedukasi dan peningkatan kesadaran lingkungan terhadap anak-anak sejak usia dini. Animasi yang menarik secara visual akan lebih efektif dalam menarik perhatian pelajar, juga mengembangkan desain karakter dan latar belakang yang atraktif dan estetis. Pastikan bahwa gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan target usia pelajar. Akan lebih baik lagi jika bekerja sama dengan pihak-pihak terkait untuk mengintegrasikan animasi ke dalam program-program Pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber buku

- Agus Suheri. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran. Jakarta: Elec media Komputindo.
- Ariyo Hidayat, (2017). Ruang DK3A Wajah desain komunikasi visual: Antara Ruang publik dan kepentingan
- Asyhar, R. (2010). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. Muallimuna, 2(1), 47-66.
- Enterprise, J. 2020. Dasar-Dasar Animasi Komputer. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Hamalik, Oemar. (2008). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Heinich, R., et. al. (1996). Instructional Media and Technologies for Learning. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Iyam. (2007) Keanekaragaman Biota Laut
- M. Al Wustho. (2019) Hewan Laut yang Dilindungi
- Sukirman dan Irma Yuliana (2018). Prinsip Dasar pembenbangan animasi 2d & 3d menggunakan opentoonz dan blender
- Sharifuddin Bin Andy Omar. (2022) Dunia Ikan
- Wati, Ega Rima. (2016). Ragam Media Pembelajaran: Visual-Audio VisualKomputer-Power Point-Internet-Interactive Video. Jakarta: Kata Pena.

## **Sumber Website**

Pengertian Layout, Prinsip dan Tujuan Pembuatannya (2023) ( Diakses pada 15 Mei 2023) <https://abiphone.com/pengertian-layout/>

Layout: Pengertian, Elemen, dan Manfaat dalam Desain Grafis (2022) ( Diakses pada 15 Mei 2023) <https://kumparan.com/berita-terkini/layout-pengertian-elemen-dan-manfaat-dalam-desain-grafis-1zWlQU1iSc4/full>

Prinsip-Prinsip Desain (2023) ( Diakses pada 15 Mei 2023) <https://vriske.com/prinsip-prinsip-desain/>

Pengertian Tipografi adalah: Elemen, Fungsi, Tips Penyusunan (2022) ( Diakses pada 15 Mei 2023) <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/tipografi-adalah/>

Biota Laut (2023) ( Diakses pada 8 Juni 2023) <https://www.dosenpendidikan.co.id/biota-laut/>

Biota Laut – Definisi, Jenis, Manfaat, dan Cara Melindunginya (2022) ( Diakses pada 8 Juni 2023) <https://mediatani.co/biota-laut-definisi-jenis-manfaat-dan-cara-melindunginya/>

Pengertian Animasi beserta Konsep Dasar, Prinsip, Proses Produksi, dan Jenisnya (2023) ( Diakses pada 7 Juli 2023) <https://dianisa.com/pengertian-animasi/>

Apa Itu Storyboard Dan Cara Menggunakannya Dalam Produksi (2023) ( Diakses pada 7 Juli 2023) <https://studioantelope.com/apa-itu-storyboard/>

12 Prinsip Animasi Yang Wajib Kamu Ketahui (2021) ) (Diakses pada 7 Juli 2023) <https://www.linkedin.com/pulse/12-prinsip-animasi-yang-wajib-kamu-ketahui-istarhouse/?originalSubdomain=id>

Pengguna Facebook di Indonesia Tembus 135 Juta Orang hingga April 2023, Peringkat Berapa di Dunia? (2023) (Diakses pada 21 Juli 2023) <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/29/pengguna-facebook-di-indonesia-tembus-135-juta-orang-hingga-april-2023-peringkat-berapa-di-dunia>

Pin Sebagai Produk Merchandise Yang Banyak Fungsinya (2016) (Diakses pada 21 Juli 2023) <https://www.creohouse.co.id/pin-sebagai-produk-merchandise-yang-banyak-fungsinya/>

Ini Untungnya Menggunakan Pin Sebagai Media Promosi Dan Kampanye (2016) (Diakses pada 21 Juli 2023) <http://www.hasanahpin.com/ini-untungnya-menggunakan-pin-sebagai-media-promosi-dan-kampanye/>

Fungsi Stiker Label Untuk Usaha dan Promosi (2022) (Diakses pada 21 Juli 2023) <https://maxipro.co.id/fungsi-stiker-usaha-promosi/>

Fungsi dan Keunggulan Gantungan Kunci Souvenir (2021) (Diakses pada 21 Juli 2023) <https://www.narsisdigitalprinting.com/fungsi-dan-keunggulan-gantungan-kunci-souvenir>

Pengertian Studi Pustaka dan Ciri-cirinya dalam Penelitian (2022) (Diakses pada 25 Juli 2023) <https://kumparan.com/berita-hari-ini/pengertian-studi-pustaka-dan-ciri-cirinya-dalam-penelitian-1zCska3BLdI/2>

Pengertian Pemasaran Menurut Para Ahli (2023) (Diakses pada 25 Juli 2023) <https://lspdigitalmarketing.id/pengertian-pemasaran-menurut-para-ahli/>

Pengertian Multimedia beserta Sejarah, Jenis, Fungsi, Prospek Karier, dst. (2023) (Diakses pada 25 Juli 2023) <https://dianisa.com/pengertian-multimedia/>

24 Pengertian Media Menurut Para Ahli (2023) (Diakses pada 25 Juli 2023) <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-media/>

Sejarah Desain Komunikasi Visual (2019) (Diakses pada 25 Juli 2023) <https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-visual>

Memahami Prinsip Tata Letak atau Lay Out dalam Desain Grafis (2022) (Diakses pada 26 Juli 2023) <https://mediaindonesia.com/teknologi/524484/memahami-prinsip-tata-letak-atau-lay-out-dalam-desain-grafis>

Tipografi: Pengertian, Sejarah, hingga Jenis-Jenisnya (2021) (Diakses pada 26 Juli 2023) <https://penerbitdepublish.com/tipografi/>

Teori Warna: Pengertian, Lingkaran Warna, dan Warna Dasar (2021) ) (Diakses pada 26 Juli 2023) <https://kumparan.com/berita-unik/teori-warna-pengertian-lingkaran-warna-dan-warna-dasar-1vvEiNYDqS4/2>

Storyboard: Pengertian, Fungsi, dan Tips Membuatnya (2023) (Diakses pada 26 Juli 2023) <https://dailysocial.id/post/storyboard>

Pengertian Biota Laut, Jenis dan Manfaatnya (2023) (Diakses pada 8 Juni 2023) <https://goodminds.id/biota-laut/>

Biota Laut (2023) (Diakses pada 26 Juli 2023) <https://pakdosen.co.id/biota-laut/>

Pengertian dan Ciri-Ciri Echinodermata yang Perlu Diketahui (2021) (Diakses pada 26 Juli 2023) <https://www.bola.com/ragam/read/4524501/pengertian-dan-ciri-ciri-echinodermata-yang-perlu-diketahui>

## DAFTAR LAMPIRAN

### Surat Penunjukan Dosen Pembimbing



#### UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

Kampus A: Jl. Diponegoro No. 74 Jakarta 10340, Indonesia  
Telp: +62 21 3928045 / 75 Fax : +62 21 3914591  
Website : [www.yai.ac.id](http://www.yai.ac.id) E-mail : [fikom.upi@yai.ac.id](mailto:fikom.upi@yai.ac.id)

Nomor : 014/TA/FIKOM UPI Y.A.I/III/2023 Jakarta, 15 Maret 2023  
Lamp : -  
Hal : Penunjukan Sebagai Pembimbing Tugas Akhir  
Semester Genap 2022/2023

Kepada Yth.  
Bapak/Ibu : Win Rico. S.Ds., M.M  
Di  
Tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan Tugas Akhir mahasiswa/i Fakultas Ilmu Komunikasi UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I. untuk Semester Genap 2022/2023, kami mohon kesediaan Bapak / Ibu untuk menjadi pembimbing dalam penulisan Tugas Akhir kepada mahasiswa :

Nama : Lidiya Septiyanti  
NIM : 1954190024  
Judul Skripsi : Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Biota Laut Di Indonesia Untuk Anak Usia 11-15 Tahun

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak / Ibu kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami  
Fakultas Ilmu Komunikasi UPI Y.A.I



(Dra. Nur Idaman, M.Si) *grl*



## Kartu Kontrol Bimbingan Tugas Akhir



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
 FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
 UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA - YAI

### KARTU KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Lidiya Sephyanti  
 NIM : 1954190024  
 Judul Praktek Kerja Lapangan : Perancangan Video Animasi dan media promosi digital sebagai media edukasi bagi pelajar  
 Email : lidiya.sephyanti27@gmail.com  
 No. handphone : 080219708084  
 Dosen Pembimbing : Win KICO, S.Ps, M.M.

Tanggal	Deskripsi Bimbingan	Paraf Dosen	Paraf Mahasiswa
20/5/2023	Bimbingan bab 1-2.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
15/6/2023	Bimbingan Bab 1-3.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8/7/2023	Bimbingan Bab 1-4.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
13/7/2023	Revisi Bab 4	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
15/7/2023	Bimbingan Bab 4-5	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8/8/2023	Bimbingan & Revisi Bab 4-6.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

## Hasil Turnitin dan Surat Keterangan

Lidia S			
ORIGINALITY REPORT			
28%	28%	4%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	<a href="http://vdocuments.site">vdocuments.site</a> Internet Source	4%	
2	<a href="http://id.linkedin.com">id.linkedin.com</a> Internet Source	3%	
3	<a href="http://www.liputan6.com">www.liputan6.com</a> Internet Source	3%	
4	<a href="http://www.saturadar.com">www.saturadar.com</a> Internet Source	1%	
5	<a href="http://dianisa.com">dianisa.com</a> Internet Source	1%	
6	<a href="http://www.pinhome.id">www.pinhome.id</a> Internet Source	1%	
7	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	1%	
8	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%	
9	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1%	



**UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

Kampus A: Jl. Diponegoro No. 74 Jakarta 10340, Indonesia  
Telp: +62 21 3928045 / 75 Fax : +62 21 3914591  
Website : [www.yai.ac.id](http://www.yai.ac.id) E-mail : [ikom.npi@yai.ac.id](mailto:ikom.npi@yai.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

No. 159/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Ibnu Hamad, M.Si  
Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa benar nama mahasiswa dibawah ini telah melakukan Turnitin *Similarity* Karya Ilmiah pada Portal Mahasiswa UPI Y.A.I sebagai syarat Checklist Semester Genap 2022/2023 dengan data, sebagai berikut:

Nama : Lidia Septiyanti  
NIM : 1954190024  
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Semester : 8 (Delapan)  
Hasil *Similarity* Karya Ilmiah : 28 %

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 02 Agustus 2023  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Dekan,

(Prof. Dr. Ibnu Hamad, M.Si)

**Catatan:**

Batas Maksimal *Similarity*.

- Maksimal 30% bagi mahasiswa Program Diploma III & Sarjana
- Maksimal 20% bagi mahasiswa Program Magister/Magister Profesi
- Maksimal 20% bagi mahasiswa Program Doktor

## Curriculum Vitae

# LIDIYA SEPTIYANTI

🏠 Jl. Warakas 7 Gang 8 No 58b  
Tanjung Priuk - Jakarta Utara  
✉️ lidyaseptiyanti27@gmail.com  
☎️ 0882-1970-8084  
📷 @lidiyaspt

## Profile

Berbekal dengan ilmu yang saya miliki dan dari pengalaman kerja, saya yakin dan mampu mengerjakan yang menjadi tanggung jawab saya dengan pola pikir dan cara pandang yang positif. Saya mampu bekerja dengan optimal untuk mendapatkan hasil yang maksimal untuk perusahaan.

## Experience

- PKL (Pelatihan Kerja Lapangan)  
HR Operation 1 di PT Astra Daihatsu- Head Office  
**Human Resources**
- Widodari Coffee ( Juni 2021-Februari 2022)  
**Barista**
- Artee Group ( Oktober 2022-Januari 2023)  
**Graphic Designer Internship**
- Serba Mulia Auto ( Maret 2023- April 2023)  
**Graphic Designer Internship**

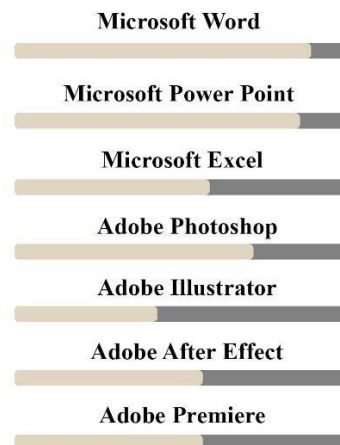
## Education

- **SEKOLAH DASAR** // 2007-2013  
Strada Santo Paulus
- **SEKOLAH MENENGAH PERTAMA** // 2013-2016  
Strada Santo Fransiskus Xaverius 1
- **SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN** // 2016-2019  
SMK Dharma Putra 1
- **KULIAH** // 2019 - 2023  
Universitas Persada Indonesia YAI

## Skills



## Software



## Hobby

Bernyanyi, olahraga, fotografi