

**PERANCANGAN GERAK ANIMASI PADA IKLAN PETUALANGAN
KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV**



TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program
Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal

Disusun Oleh

Nama : Bunaya Fallah Muyassar

NIM : 22120038

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL**

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bunaya Fallah Muyassar

NIM : 22120038

Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : “PERANCANGAN GERAK ANIMASI PADA IKLAN PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV”

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang saya buat adalah hasil karya sendiri, bukan hasil penjiplakan atau meniru dari karya orang lain. Jika dikemudian hari ditemukan adanya unsur plagiarisme atau ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku di Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh tanggung jawab.

Tegal, 20 Juli 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini



Bunaya Fallah Muyassar

Nim 22120038

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bunaya Fallah Muyassar

NIM : 2212003

Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Tugas Akhir

Dengan ini menyatakan bahwa saya Laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan oleh perpustakaan Politeknik Harapan Bersama Tegal Sebagai Sumber informasi akademik. Saya juga memberi izin kepada pihak kampus untuk menyimpan dan menyebarluaskan Laporan Tugas Akhir ini dalam bentuk digital atau cetak untuk keperluan pendidikan, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Tegal, 20 Juli 2025

Yang menyatakan,



Bunaya Fallah Muyassar

Nim 22120038

HALAMAN PERSETUJUAN

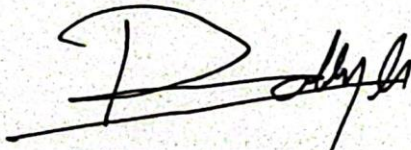
Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Bunaya fallah muyassar
NIM : 22120038
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **“Perancangan gerak animasi pada iklan petualangan kreatif sebagai media promosi”**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2024/2025.

Tegal,

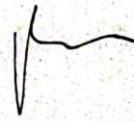
Pembimbing I,



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.416

Pembimbing II,



Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum

NIPY. 12.020.481

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Bunaya Fallah Muyassar
NIM : 22120038
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN GERAK ANIMASI PADA IKLAN
PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DKV

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima
sebagai persyaratan mendapat gelar **Amd.Ds.**

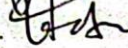
Tegal, 29 Juli 2025

Dewan Penguji :

Nama:

1. Ketua : Ahmad Ramdhani, S. Kom., M. Ds
2. Anggota 1 : Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum
3. Anggota II : Nadia Safina Faradis, S. Ds., M.I.kom

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Robby Hardian, S. IP., M. Ds

NIPY. 07.019.416

**"Tidak mustahil bagi orang biasa untuk memutuskan menjadi luar biasa." -
Elon Musk**

Ku persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tua
2. Teman – Teman Seperjuangan
3. Keluarga Besar DKV

PERANCANGAN GERAK ANIMASI PADA IKLAN PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Politeknik Harapan Bersama menjadi kendala dalam menarik minat calon mahasiswa, meskipun kebutuhan akan tenaga kreatif di bidang desain terus meningkat. Penelitian ini bertujuan merancang media promosi berupa iklan animasi 3D berjudul Petualangan Kreatif yang efektif dan menarik. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan Ketua Program Studi DKV, dan penyebaran kuesioner kepada 31 siswa MK di Tegal dan Brebes. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar responden belum mengenal jurusan DKV (52%), tidak berminat masuk DKV (58%), serta belum memahami prospek kerja lulusan DKV (68%). Hal ini menunjukkan perlunya strategi komunikasi visual yang lebih kuat dan persuasif. Proses produksi animasi mengikuti tahapan MDLC: konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Animasi menggunakan konsep karakter LEGO dengan teknik parenting, yaitu menjadikan badan sebagai pusat kontrol dan bagian tubuh lain sebagai anak, serta bergaya stop motion. Meskipun gerak terbatas, prinsip animasi seperti *pose to pose*, *timing*, *exaggeration*, dan *staging* tetap diterapkan agar animasi tetap hidup dan komunikatif. Produksi dilakukan mulai dari pengembangan cerita dan karakter, pengaturan pivot point, hingga proses finalisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik parenting efektif menciptakan animasi sederhana namun khas. Pendekatan ini mendorong kreativitas dalam menyampaikan pesan promosi yang menarik, serta berpotensi meningkatkan minat terhadap Program Studi DKV.

Kata Kunci : Desain Gerak, Gerakan Lego, 12 Prinsip Animasi, Media Promosi, Periklanan.

DESIGNING MOTION-BASED ANIMATION FOR “CREATIVE ADVENTURE” AS A PROMOTIONAL MEDIA

ABSTRACT

The public's lack of awareness regarding the Visual Communication Design (DKV) Study Program at Harapan Bersama Polytechnic is a barrier to attracting potential students, despite the rising demand for creative professionals in the design sector. This research aims to create a promotional medium in the form of an engaging 3D animated advertisement titled Petualangan Kreatif. We adopted a descriptive qualitative approach, collecting data through observations, interviews with the Head of the DKV Study Program, and surveys distributed to 31 vocational high school students in Tegal and Brebes. The results from the questionnaires indicated that a majority of respondents were not acquainted with the DKV major (52%), lacked interest in pursuing DKV (58%), and were unaware of the career prospects for DKV graduates (68%). This underscores the necessity for a more effective and persuasive visual communication strategy. The animation production process adheres to the MDLC stages: concept, design, material collection, creation, testing, and distribution. The animation employs a LEGO character concept with a parenting technique, where the body serves as the control center and other body parts act as children, all in a stop-motion style. Despite the limited movement, we still incorporate animation principles such as pose to pose, timing, exaggeration, and staging to maintain a lively and communicative feel. The production process encompasses story and character development, establishing pivot points, and finalizing the project. The study's outcomes suggest that the parenting technique is effective in producing simple yet distinctive animations. This approach fosters creativity in delivering attractive promotional messages and has the potential to boost interest in the Visual Communication Design Study Program.

Keywords: *Motion Design, Lego Movement, 12 Principles of Animation, Promotional Media, Advertising.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas Rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di Politeknik Harapan Bersama.

Dalam Proses penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I
4. Ibu Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum. Selaku Dosen Pembimbing II
5. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu serta mendoakan penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak pihak yang berkepentingan.

Tegal,

Penulis



Bunaya Fallah Muyassar

NIM 22120038

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan	
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Sejarah	6
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Gerak Animasi dalam Iklan Menurut Para Ahli dan Fungsi Gerak Animasi 3D.....	7
2.2.2 Prinsip Gerak Dalam Animasi 3D	9
2.2.3 Pengertian, Tujuan, Jenis-Jenis, dan Karakteristik Media Promosi.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian	20
3.2 Bahan Penelitian	21

3.3 Alat Penelitian.....	22
3.4 Prosedur Penelitian	23
3.5 Tahap Perancangan	24
3.6 Tahap Pelaporan.....	25
3.7 Kerangka Berfikir	26
BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Objek Penelitian	27
4.2 Konsep Dasar Perancangan	26
4.3 Hasil Perancangan	30
4.4 Media Pendukung	39
4.5 Feedback	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 <i>Solid Drawing</i> 12 Prinsip Animasi.....	9
Gambar 2.2.2 <i>Solid Drawing</i> 12 Prinsip Animasi.....	10
Gambar 2.2.3 <i>Squash & Stretch</i> 12 Prinsip Animasi	10
Gambar 2.2.4 <i>Anticipation</i> 12 Prinsip Animasi	11
Gambar 2.2.5 <i>Slow In dan Slow Out</i> 12 Prinsip Animasi	11
Gambar 2.2.6 <i>Arcs</i> 12 Prinsip Animasi	12
Gambar 2.2.7 <i>Secondary Action</i> 12 Prinsip Animasi	12
Gambar 2.2.8 <i>Follow Through dan Overlapping Action</i> 12 Prinsip Animasi.....	13
Gambar 2.2.9 <i>Straight Ahead Action dan Pose to Pose</i> 12 Prinsip Animasi.....	13
Gambar 2.3.0 <i>Staging</i> 12 Prinsip Animasi	14
Gambar 2.3.1 <i>Appeal</i> 12 Prinsip Animasi	14
Gambar 2.3.2 <i>Exaggeration</i> 12 Prinsip Animasi	15
Gambar 3.7.1 Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 4.1.1 Diagram Hasil Kuesioner Yang Sudah atau Belum Mengetahui Jurusan Desain Komunikasi Visual (Sumber: Hasil observasi kuesioner pribadi)	27
Gambar 4.1.2 Diagram Hasil Kuesioner Yang Sudah atau Belum Mengetahui Jurusan Desain Komunikasi Visual (Sumber:Hasil observasi kuesioner Pribadi.....	28
Gambar 4.2.1 Referensi Gerakan	31
Gambar 4.2.2 Referensi Gerakan	31
Gambar 4.2.3 contoh menggerakkan karakter	31
Gambar 4.2.4 contoh menggerakkan karakter	32
Gambar 4.2.5 contoh menggerakkan karakter	32
Gambar 4.2.6 contoh menggerakkan karakter	33
Gambar 4.2.7 contoh menggerakkan karakter	33
Gambar 4.2.8 contoh menggerakkan karakter	34

Gambar 4.2.9 contoh menggerakkan karakter	34
Gambar 4.3.0 contoh menggerakkan karakter	35
Gambar 4.3.1 contoh menggerakkan karakter	35
Gambar 4.3.2 Produk Luaran	36
Gambar 4.3.4 Produk Luaran	36
Gambar Akun 4.4.1 Instagram Petualangan Kreatif	40
Gambar 4.4.2 Poster Petualangan Kreatif.....	40
Gambar 4.4.3 X Banner Petualangan Kreatif.....	41
Gambar 4.4.4 <i>merchandise</i> Petualangan Kreatif.....	41
Gambar 4.4.5 Konsep Display Petualangan Kreatif	42
Gambar 5.1.1 Diagram Kepuasan Iklan Animasi Petualangan Kreatif.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.1 Waktu Penelitian.....	20
Tabel 3.1.2 Tempat Penelitian	20
Tabel 4.1.1 Hasil Wawancara	29