

**PERANCANGAN VIDEO *PROFILE* TENTANG PENGENALAN
KAMPUNG SATWA DI SLEMAN**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh:

ALMAS AWANIS

11181011

STRATA I

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN VIDEO *PROFILE* TENTANG PENGENALAN
KAMPUNG SATWA DI SLEMAN**

TUGAS AKHIR



Untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Desain
Program Studi Desain Komunikasi Visual

ALMAS AWANIS

11181011

STRATA I

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN VIDEO *PROFILE* TENTANG PENGENALAN
KAMPUNG SATWA DI SLEMAN**

Disusun Oleh:

ALMAS AWANIS

11181011

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA I
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal:



Wahyu Tri Widadyo, M.Sn
NIK. 98093052

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN VIDEO *PROFILE* TENTANG PENGENALAN KAMPUNG SATWA DI SLEMAN

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 17 Januari 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

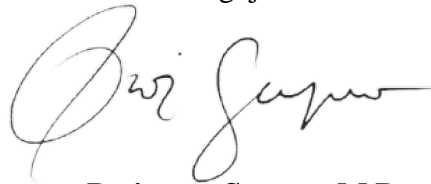
Dewan Penguji

Pembimbing



Wahyu Tri Widadyo, M.Sn
NIK. 98093052

Ketua Penguji



Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIK. 09123113

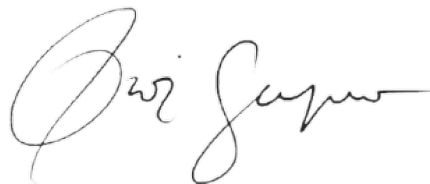
Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Sudjadi Tjipto R, M.Ds
NIP. 197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIK. 09123113

LEMBAR PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada mereka yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Halaman ini akan saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis, yaitu Bapak Juliardi dan Ibu Hadi Wasparini yang selalu mendukung untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
2. Bapak Hanif Kurniawan selaku pemilik Kampung Satwa yang telah mempersilahkan dan membantu penulis dalam hal konsep maupun teknis.
3. Adik-adik Zhafira Mutiara Azzahra dan Keiko Ziva Calligenia sebagai pengisi suara Iggo dan Ophi yang mau diajak kerjasama dan sangat membantu.
4. Serta sahabat-sahabat penulis, yaitu Ayu T.P, Taufik, Ogi, Wahyudi, Gian, Bayu, Fandi, Zaki, Vera, Oliv, Faza, Udin, Iwan. yang selalu memberikan motivasi, bantuan langsung serta menjadi wadah untuk bertukar pikiran dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, Tugas Akhir ini dapat terselesaikan oleh penulis dengan baik. Perancangan ini diajukan sebagai syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual di STSRD Visi Indonesia.

Dalam merancang Tugas Akhir ini, penulis mendapat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya.
2. Bapak Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds selaku ketua STSRD VISI Indonesia.
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Sn selaku ketua jurusan Desain Komunikasi Visual di STSRD VISI Indonesia.
4. Bapak Wahyu Tri Widadijo M.Sn selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa, dukungan serta fasilitas sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
6. Rekan-rekan mahasiswa khususnya dari program studi Desain Komunikasi Visual.
7. Serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Saya menyadari bahwa perancangan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna serta masih memerlukan banyak masukan, kritik, dan saran yang membangun untuk memperbaiki tugas akhir ini. Akhir kata, penulis berharap semoga perancangan ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi semua pihak. Terimakasih.

Yogyakarta, 10 Januari 2022



Almas Awanis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar.....	viii
Abstrak	x
<i>Abstract</i>	xi
BAB. I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Perancangan.....	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Skema Perancangan	6
BAB. II DATA DAN ANALISA	7
2.1 Data Objek	7
2.1.1 Sarana dan Prasarana Kampung Satwa	8
2.1.2 Data Pengelola Kampung Satwa	12
2.1.3 Pilihan Ekowisata Kampung Satwa	12
2.1.4 Letak Kondisi Alami Kampung Satwa	14
2.1.5 Data Media	16
2.1.6 Aneka Satwa.....	17
2.2 Analisa Objek dan Target <i>Audience</i>	19
2.2.1 Analisis SWOT	19
2.2.2 Analisis Target <i>Audience</i>	20
2.3 Referensi Perancangan	21
2.4 Landasan Teori.....	22
2.4.1 Video <i>Profile</i>	22
2.4.2 Animasi	22

2.4.3	Warna	23
2.4.4	Media Bantu Pembelajaran	23
BAB. III KONSEP PERANCANGAN		25
3.1	Konsep Verbal.....	25
3.1.1	Plot	25
3.1.2	<i>Storyline</i> (Alur Cerita.....)	26
3.2	Konsep Visual	34
3.2.1	Karakter.....	34
3.2.2	<i>Setting</i>	35
3.2.3	Warna	36
3.2.4	Font	37
3.2.5	Teknik Visualisasi dan Animasi.....	39
BAB. IV DESAIN		41
4.1	Desain Karakter.....	41
4.1.1	Sketsa Karakter	41
4.1.2	Final Desain Karakter	42
4.2	Desain <i>Set</i>	43
4.3	Desain <i>Text Box</i>	45
4.4	<i>Storyboard</i>	45
4.5	Animasi	50
4.5.1	Gerakan Berjalan.....	50
4.5.2	Gerakan <i>Lipsync</i>	50
4.6	Finalisasi	51
4.6.1	Teknik <i>Editing</i>	51
4.6.2	<i>Movie Board</i>	52
4.6.3	Respon <i>Audiens</i>	53
BAB. V PENUTUPAN		55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN.....		57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kampung Satwa	2
Gambar 1.2 Beberapa Satwa di Kampung Satwa	3
Gambar 1.3 Kegiatan Kunjungan Sekolah di Kampung Satwa	3
Gambar 2.1 Logo Kampung Satwa	7
Gambar 2.2 Ruang Sekretariat Kampung Satwa.....	9
Gambar 2.3 Masjid At Tabligh	9
Gambar 2.4 Panggung Sasana Toya Wening	10
Gambar 2.5 Panggung Propoganda.....	10
Gambar 2.6 <i>Homestay</i> Kampung Satwa	11
Gambar 2.7 Arena Kuliner Kandang Boyo	11
Gambar 2.8 Peta Google Kampung Satwa.....	14
Gambar 2.9 Denah Lokasi Kampung Satwa	15
Gambar 2.10 Instagram Kampung Satwa	16
Gambar 2.11 Facebook Kampung Satwa.....	16
Gambar 2.12 Youtube Kampung Satwa.....	16
Gambar 2.13 Pamflet Kampung Satwa	16
Gambar 2.14 Aneka Mamalia Kampung Satwa.....	17
Gambar 2.15 Aneka Reptile Kampung Satwa	18
Gambar 2.16 Aneka Ular Kampung Satwa	18
Gambar 2.17 Aneka Burung Kampung Satwa	19
Gambar 2.18 Aneka Ikan Kampung Satwa.....	19
Gambar 2.19 Referensi Perancangan	21
Gambar 3.1 Karakter Iggo.....	34
Gambar 3.2 Referensi Iguana Hijau	34
Gambar 3.3 Karakter Ophi	35
Gambar 3.4 Referensi Ular King Cobra.....	35
Gambar 3.5 Warna Karakter Iggo dan Ophi	36
Gambar 3.6 Iggo dan Ophi <i>Color Palette</i>	36
Gambar 3.7 Font Poppins.....	37
Gambar 3.8 Font Abril Fatface	37
Gambar 3.9 Font Arial	38

Gambar 3.10 Font Hemi Head	38
Gambar 3.11 Referensi Gaya 2 Dimensi.....	39
Gambar 3.12 Referensi Gabungan <i>Live Shoot</i> dan Animasi 1	40
Gambar 3.13 Referensi Gabungan <i>Live Shoot</i> dan Animasi 2.....	40
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Iggo	41
Gambar 4.2 Sketsa Karakter Ophi	41
Gambar 4.3 Final Desain Karakter Iggo	42
Gambar 4.4 Final Desain Karakter Ophi.....	42
Gambar 4.5 Desain Set <i>Foreground Scene</i> 3.....	43
Gambar 4.6 Desain Set <i>Foreground Scene</i> 6	43
Gambar 4.7 Desain Set <i>Foreground Scene</i> 8	44
Gambar 4.8 Desain Set <i>Foreground Scene</i> 10	44
Gambar 4.9 Desain <i>Text Box</i> Biawak	45
Gambar 4.10 Desain <i>Text Box</i> Ular.....	45
Gambar 4.11 <i>Storyboard Scene</i> Kandang Kura-kura.....	46
Gambar 4.12 <i>Storyboard Scene</i> Kandang Musang	47
Gambar 4.13 <i>Storyboard Scene</i> Kandang Kadal.....	48
Gambar 4.14 <i>Storyboard Scene</i> Kandang Ular	49
Gambar 4.15 Gerakan Animasi Berjalan	50
Gambar 4.16 Gerakan Animasi Lipsync.....	50
Gambar 4.17 Teknik <i>Editing</i> Video	51
Gambar 4.18 Teknik <i>Editing</i> Animasi	51
Gambar 4.19 Final <i>Movie Board</i>	52
Gambar 4.20 <i>Movie Board</i> di Kampung Satwa	52
Gambar 4.21 <i>Movie Board</i> Penjelasan Satwa	53
Gambar 4.22 <i>Movie Board</i> Interaksi Iggo dan Ophi.....	53
Gambar 4.23 Video Analytics Channel Youtube.....	54
Gambar 4.24 Komentar di Channel Youtube 1	54
Gambar 4.25 Komentar di Channel Youtube 2.....	54

PERANCANGAN VIDEO *PROFILE* TENTANG PENGENALAN KAMPUNG SATWA DI SLEMAN

**Oleh: Almas Awanis 11181011
Jurusan Desain Komunikasi Visual,
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
almasawanis@gmail.com**

ABSTRAK

Kedung Banteng memiliki makna sebagai Wadahnya Ilmu pengetahuan yang harus diraih dalam semangat kebersamaan. Kampung Satwa dibentuk dan dihadirkan sebagai pelengkap untuk ngaji ayat-ayat Tuhan yang tersirat di alam semesta, baik yang berupa alam itu sendiri maupun satwa dan tumbuhannya. Oleh karena itu Kampung satwa dibangun sebagai sarana Edukasi (ngaji) bersama sekaligus Rekreasi (menata pikiran dan hati untuk berkreasi kembali). Kampung Satwa sendiri merupakan sebuah desa wisata yang menawarkan wisata edukasi dan rekreasi tentang satwa. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang *video profile* untuk mengenalkan tentang desa wisata ini beserta dengan pengetahuan-pengetahuan menarik tentang satwa. Perancangan ini menghasilkan tayangan dengan judul “Bermain dan Belajar di Kampung Satwa”. Pada *video profile* ini menampilkan gabungan video asli dan dua karakter animasi sebagai pembawa acara.

Kata Kunci: Kampung Satwa, Video *Profile*, Edukasi.

VIDEO PROFILE DESIGN ABOUT INTRODUCTION OF KAMPUNG SATWA IN SLEMAN

By: Almas Awanis 11181011
Majoring in Visual Communication Design
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
almasawanis@gmail.com

ABSTRACT

Kedung Banteng has the meaning as a place for knowledge that we have to achieve in the spirit of togetherness. Kampung Satwa was created and presented as a complement for study the verses of God that are implied in the universe, both in the form of nature itself and its animals and plants. Therefore, Kampung Satwa was built as a means for education (studying) and also recreation (organize our mind and heart to be creative again). Kampung Satwa is a tourist village that offers educational and recreational tourism about animals. The purpose of this project is to design a profile video to introduce this tourist village along with interesting knowledge about animals. This project produced a Youtube video with the title “Bermain dan Belajar di Kampung Satwa”. This video profile shows a combination of real video with two animation character as a narrator.

Keywords: Kampung Satwa, Profile Video, Education.