

TUGAS AKHIR

“PERANCANGAN MEDIA AUDIO VISUAL
SI GALANG YANG MENGENALKAN
KEBUDAYAAN DAERAH DI INDONESIA”



Diajukan Oleh :

WAHYU HILDA P.P
(0751010072)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2011-2012

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan berkah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan dengan baik laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan laporan ini saya banyak menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, atas bantuan dan dukungan tersebut penulis benar-benar mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melancarkan proses Tugas Akhir ini.
2. Ibu Ir. Naniek Ratni Jar., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Heru Subiyantoro, ST, MT., selaku KaProgdi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran”.
4. Mas Aditya R.Y, ST, M. Med. Kom. selaku dosen pembimbing tugas akhir ini.
5. Pak Ramok, pak Hans, pak Hendro, mbak Fenti, mas Bayu, mbak Nuna, dan bu Ami selaku dosen-dosen penguji dan dosen-dosen DKV yang sudah banyak membantu.
6. Kedua Orang Tua saya dan keluarga yang selalu mendukung dan memberi semangat dalam pembuatan laporan praktek profesi ini.
7. Teman-teman angkatan 2007-2008 di DKV UPN atas bantuan, supportnya, dan refrensinya.
8. Thanks Spesial buat Wieske’09, Satria’08, Arco’07, Sincan’07, terima kasih sudah mau saya reportkan dalam pembuatan tugas akhir ini.

Dalam pembuatan laporan ini pun tak luput dari kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu segala saran dan kritik dari pembaca dapat saya terima. Karena saran dan kritik itupun tujuannya untuk membangun DKV UPN agar nantinya dapat lebih maju lagi. Semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam penulisan laporan praktek profesi ini.

Hormat saya

Penulis

DAFTAR ISI

Abstraksi	i
Abstract	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xii

Bab I Pendahuluan

1.1. Latar Belakang	1
1.1.1 Pengertian dan Sejarah Animasi	1
1.1.2 Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Pada Anak- Anak	2
1.1.3 Animasi Sebagai Media Untuk Memperkenalkan Sejarah	3
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.6.1. Bagi Anak-anak	5
1.6.2. Bagi Rekan-Rekan Sefropesi dan Penulis	5
1.7. Ruang Lingkup	
1.7.1. Ruang Lingkup Studi	5
1.7.2. Output	6
1.8. Sistematika Penulisan	6

Bab II Tinjauan Pustaka

2.1 Kajian Tentang Animasi	8
2.1.1 Pengertian animasi	8
2.1.2 Jenis Animasi	8

2.1.2.1	Teknik Pembuatan	8
2.1.2.2	Jenis animasi berdasarkan Gaya Visual	11
2.1.3	12 Prinsip Dasar Animasi Karakter	13
2.2	The 'Grammar' of Television and Film	21
2.2.1	Camera Techniques: Distance and Angle	22
2.3	Teori Warna	29
2.4	Studi Eksisting	29
2.4.1	Naruto	29
2.4.1.1	Gaya Visual	30
2.4.1.2	Studi Cerita	30
2.4.1.3	Kelebihan Animasi Naruto	31
2.4.1.4	Kelemahan Animasi Naruto	31
2.4.2	Mulan	31
2.4.2.1	Gaya Visual	32
2.4.2.2	Studi Cerita	32
2.4.2.3	Kelebihan	33
2.4.2.4	Kekurangan	33

Bab III Metode Penelitian

3.1	Definisi Judul	35
3.2	Teknik Sampling	35
3.2.1	Target Audiens	35
3.2.2	Populasi	36
3.2.3	Sampel	36
3.3	Jenis dan Sumber Data	37
3.3.1	Data Primer	37
3.3.2	Data Sekunder	37
3.4	Metode Penelitian	37
3.5	Kerangka Berpikir	39

Bab IV Analisa Dan Konsep Desain

4.1	Penelusuran Masalah	40
-----	---------------------------	----

4.2	Identifikasi Masalah	41
4.3	Target Audiens	41
4.4	Kuisisioner	42
4.5	Unique Selling Preposition	43
4.6	Bagan Konsep	43
4.7	Definisi Konsep	44
4.8	Sinopsis Pangeran Diponegoro	44
4.9	Alternatif Karakter	45
4.9.1	Pangeran Diponegoro	45
4.9.2	Jendral De Kock	46
4.10	Karakter terpilih	47
4.10.1	Diponegoro Muda.....	47
4.11	Karakter Dalam Film Animasi	47
4.12	Warna	51
4.13	Ukuran Media	51
4.14	Proses Desain	51
4.14.1	Tahap Storyboard	51
4.15	Alternatif Cover	54
4.15.1	Cover Terpilih	55
4.16	Analisa Media	55
4.16.1	Media Primer	55
4.16.2	Media Sekunder	56

Bab V Implementasi Desain

5.1	Typografi	57
5.1.1	Untuk Judul Cover Diponegoro	57
5.1.2	Untuk Judul Cover The Movie	57
5.1.3	Untuk Keterangan Dalam Cover	57
5.2	Desain Cover Terpilih	58
5.2.1	Cover Tempat CD	58
5.2.2	Cover CD	59
5.3.	Animasi Film Diponegoro The Movie	
5.3.1	Opening	59

5.3.2	Scene Film Animasi	60
5.4	X-Banner Promosi	69
5.5	Poster dan Pin	70
Bab VI Kesimpulan dan Saran		
6.1	Kesimpulan	71
6.2	Saran	73
	Daftar Pustaka	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Contoh film animasi 2D Doraemon the movie	9
Gambar 2.2	: Contoh film animasi 3D Meraih Mimpi	10
Gambar 2.3	: Contoh film animasi dari clay	11
Gambar 2.4	: Naruto adalah animasi dari jepang	11
Gambar 2.5	: Spongebob SquarePants	12
Gambar 2.6	: Prinsip animasi pada bouncing ball	14
Gambar 2.7	: Pose to pose dan inbetween pada animasi	14
Gambar 2.8	: Berbagai pose Muti dalam adegan berjalan	15
Gambar 2.9	: Semua benda yang bergerak akan mengalami proses akselerasi	16
Gambar 2.10	: Serangkaian pose Mimi saat adegan meloncat	17
Gambar 2.11	: Setelah meloncat, Mimi tidak langsung berdiri tegak	18
Gambar 2.12	: Garis lengkung ditunjukkan oleh lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola ke udara	18
Gambar 2.13	: Contoh adegan Tupi dan Pingping yang didramatisir	19
Gambar 2.14	: Bouncing	20
Gambar 2.15	: Berbagai penempatan kamera dari sudut yang berbeda akan membuat karakter terlihat berbeda pula	20
Gambar 2.16	: Contoh Beberapa Shot Sizes	21
Gambar 2.17	: Contoh Beberapa Shot Angles	23
Gambar 2.18	: Contoh Pergerakan Kamera	25
Gambar 2.19	: Anime Naruto	30
Gambar 2.20	: Film Walt Disney Mulan	32
Gambar 2.21	: Salah satu adegan saat Mulan menjadi seorang prajurit	34
Gambar 4.2	: Pangeran Diponegoro	45
Gambar 4.3	: Alternatif Karakter Diponegoro	46
Gambar 4.4	: Jendral De Kock	46

Gambar 4.5	: Alternatif Karakter Jendral De Kock	46
Gambar 4.6	: Karakter Terpilih Diponegoro Muda	47
Gambar 4.7	: Karakter Terpilih De Kock	47
Gambar 4.8	: Karakter Diponegoro	48
Gambar 4.9	: Karakter De Kock	48
Gambar 4.10	: Karakter Kolonel Cleerens	49
Gambar 4.11	: Karakter Kyai Mojo	49
Gambar 4.12	: Karakter Sentot Alibasya	49
Gambar 4.13	: Karakter Tentara Belanda dan Rakyat	50
Gambar 4.14	: Karakter Raden Ayu Retnaningsih	50
Gambar 4.15	: Karakter Patih Danurejo	50
Gambar 4.16	: Warna	51
Gambar 4.17	: Beberapa halaman Storyboard	53
Gambar 4.18	: Alternatif Cover1	54
Gambar 4.19	: Alternatif Cover 2	54
Gambar 4.20	: Alternatif Cover 3	55
Gambar 4.21	: Cover Terpilih	55
Gambar 5.1	: Cover terpilih	58
Gambar 5.2	: Cover CD	59
Gambar 5.3	: Bumper Opnening	59
Gambar 5.4	: Bumper Opnening	60
Gambar 5.6	: X-Banner	69
Gambar 5.7	: Pin	70
Gambar 5.8	: Poster	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kerangka Berpikir	39
Tabel 4.1 Bagan Kosep	43
Tabel 5.5 Sinopsis Cerita	69

ABSTRAKSI

Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Animasi juga merupakan sebuah rangkaian gambar yang di tampilkan secara bergantian melalui beberapa frame yang disusun secara urut sehingga menghasilkan sebuah gambar yang bergerak. Sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih.

Masyarakat awam kini sering lupa apabila ditanya tentang sejarah nasional. Apalagi seiring dengan banyaknya budaya asing yang masuk ke negara kita, budaya dan sejarah nasional kita pun jadi ikut dilupakan. Masyarakat dan anak-anak di zaman sekarang ini malah lebih mengenal sejarah negara lain lewat animasi-animasi luar yang banyak beredar di televisi. Apabila anak-anak di tanya pahlawan seperti apakah yang mereka kenal. Mereka pasti lebih mengenal pahlawan animasi Jepang dan Amerika daripada tokoh pahlawan nasional.

Dengan gaya visual yang lebih mudah dipahami dan di padu dengan warna-warna yang colourfull ternyata membuat mereka lebih tertarik mengenal tokoh fiktif dalam serial atau film-film animasi yang tayang di televisi. Maka dirasa peran animasi ternyata punya andil besar dalam perkembangan anak-anak. Dan pelajaran sejarah juga sangat penting,apalagi anak-anak zaman sekarang kurang begitu mengenal apalagi tertarik mengenai pahlawan-pahlawan perjuangan. Maka dirasa melalui media animasi ini dapat memberikan sesuatu yang berbeda dengan merancang film animasi 2D dengan cerita yang menarik dan sesuai dengan anak-anak tentang kisah perjuangan Pangeran Diponegoro. Konsep yang dipakai adalah “Diponegoro Is My Hero”. Disini di ceritakan seolah Diponegoro adalah seorang

pahlawan super hero. Agar dapat menarik minat anak-anak untuk lebih mengenal Pangeran Diponegoro nantinya.

Kata Kunci : Animasi, Pahlawan Nasional, Diponegoro Is My Hero

ABSTRACT

Based on the literal sense, Animation is animating. The attempt to move something that can not move themselves. Animation is also a series of images in the show through a few frames are alternately arranged in sequence so as to produce a moving picture. Since ancient times, humans have tried to \neg animated motion pictures of animals they are, as found by the archaeologist in the Lascaux cave Northern Spain, had lived two hundred thousand years more.

Ordinary people are now often forgotten when asked about the national history. Moreover, as many foreign cultures into our country, our culture and national history became part forgotten. Community and the children in this day and age even more familiar with the history of other countries through out the animation-animation widely circulated on television. If the children in question as whether the heroes they know. They are certainly more familiar with Japanese animation and American hero rather than a national hero.

With a visual style that is more easily understood and coherent with colourful colors turned out to make them more interested to know a fictional character in the series or animated movies that aired on television. Then the perceived role of the animation turned out to have a big hand in the development of children. And the lesson of history is also very important, especially the children today are less interested to know much less about the heroes of the struggle. So this is felt through the medium of animation can provide something different by designing a 2D animated film with an interesting story and in accordance with the children about the story of the struggle Diponegoro. The concept used is "Diponegoro Is My Hero". Here at Diponegoro tell me as a super hero is a hero. In order to attract children's interest in knowing more about Prince Diponegoro later.

Keywords: Animation, National Hero, Diponegoro Is My Hero

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

1.1.1. Kebudayaan Daerah di Masyarakat

Kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak.¹ Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Dewasa ini, arus globalisasi semakin berkembang dengan pesat di Indonesia. Hal ini menyebabkan perubahan yang sangat signifikan di segala bidang kehidupan, khususnya di bidang sosial budaya. Perkembangan budaya ini tak selalu ke arah yang positif, terkandung perkembangan ini membawa perilaku yang cenderung ke arah yang negatif. Banyak anak bangsa jaman sekarang yang justru lebih bangga menggunakan pakaian-pakaian trendy ala Amerika, dan malu bila memakai baju kebaya, yang justru merupakan kebudayaan Indonesia².

Melihat fenomena yang sedang terjadi saat ini, para pengamat kebudayaan menilai bahwa kebudayaan Indonesia kini sedang mengalami masa yang sangat kritis, bila tidak segera diselamatkan, maka bisa jadi kebudayaan Indonesia akan hilang.

Untuk mengatasi fenomena ini, kini mulai banyak hadir media-media yang mengajak anak Bangsa kita untuk mulai lagi mencintai dan mengenal kebudayaan bangsanya. Media-media yang digunakan sangat beraneka ragam, ada yang melakukan pendekatan melalui komunikasi di bidang pendidikan, trend busana sampai dengan musik.

¹ Dunia baca.com, "definisi budaya – pengertian kebudayaan", edisi 1 maret 2011

² Harian Umum PELITA, edisi Kamis, 07 Oktober 2010

Salah satu pendekatan yang efektif dan akan menjadi akar bertahannya kebudayaan Indonesia ini adalah dibidang pendidikan. Seperti yang dikatakan oleh Budayawan H. Hardi, bahwa “Jika kebudayaan di kembalikan ke unsur pendidikan, maka kebudayaan akan lebih terkelola dan lebih maju, kekayaan sastra, peninggalan sejarah, hingga budaya–budaya lain akan bisa berkembang, jika disandingkan dengan pendidikan”.³ Pendidikan yang diberikan akan jauh lebih efektif jika diajarkan kepada anak–anak sejak dini. Karena masa kanak–kanak adalah masa dimana pembentukan karakter dan kecerdasan otaknya . Dimasa ini pula anak–anak dapat dengan mudah menyerap semua informasi yang diberikan kepadanya, dan informasi–informasi yang diterimanya akan tersimpan dengan baik dalam memori dan akan tersimpan didalam memori mereka sampai mereka dewasa.

Kini banyak kita temui media pengenalan kebudayaan pada anak-anak mulai dari buku bergambar sampai animasi yang bercerita mengenai kebudayaan Indonesia. Namun, materi yang disampaikan belum cukup, materi yang disampaikan pada media–media tersebut hanya sebatas mengenai cerita–cerita rakyat yang ada didaerah–daerah yang ada di Indonesia. Padahal, materi mengenai kebudayaan tak hanya itu saja, masih banyak materi–materi lain yang perlu dikenalkan dan diajarkan pada mereka, seperti rumah adat , pakaian adat masing–masing daerah , dll.

Oleh karena itu, perlu diadakan media yang dapat mencakup materi–materi seperti yang tersebut diatas. Agar anak–anak dapat mengenal kebudayaan yang terdapat didaerah–daerah yang ada di Indonesia dengan baik.

1.1.2. Audio Visual sebagai Media Edukasi

Komunikasi Audio Visual adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan cara

³ Harian Seputar Indonesia , edisi Sabtu , 02 Oktober 2010

memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi kepada penerima dengan melalui media yang menunjangnya. Media yang menunjangnya itu adalah media elektronik.⁴ Contohnya seperti televisi, VCD player, DVD player, computer dan lain-lainnya yang bisa digunakan untuk memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan dan informasi tersebut. Bentuk aplikasinya dari komunikasi visual itu bisa berbentuk film yang bersifat entertain maupun informatif dan iklan seperti yang kita sering lihat di televisi.

Awalnya media film ini hanya digunakan untuk hiburan atau hanya untuk menyampaikan informasi mengenai hal-hal yang berbau komersial. Namun, seiring dengan berkembangnya jaman, film yang memiliki nilai edukasi di Indonesia pun semakin berkembang, Kini, film tak hanya digunakan sebagai media hiburan untuk anak-anak, tapi juga sebagai media alternatif dalam penyampaian materi pendidikan. Seperti “Si Unyil” dan “si Bolang” yang mencoba menyampaikan materi tentang bagaimana cara hidup dengan norma-norma yang benar sesuai dengan kebudayaan Indonesia dan juga terdapat materi pengetahuan umum. Dan ternyata perhatian yang diberikan oleh anak-anak sangat baik. Mereka dapat menangkap materi yang diberikan dan mereka juga sangat terhibur oleh cerita dan tokoh-tokoh yang ada didalam film tersebut, dan film ini pun menjadi salah satu favorit untuk anak-anak. Sehingga, kedua film ini mendapatkan rating tertinggi untuk kategori film hiburan.⁵ Berikut adalah table rating untuk kategori film hiburan :

No	Acara	Rating
1	“Si Bolang” (Trans 7)	4.80
2	“laptop Si Unyil” (Trans 7)	4.75
3	“Sekolah Rumah” (TPI)	4.73
4	“Upin Ipin” (TPI)	4.53
5	“opera anak” (Trans 7)	4.00

Table 1.1 rating film hiburan anak tahun 2010

⁴ Nikiblogku.blogspot, pengertian audio visual dan penerapannya

⁵ Indoswara.com, “rating film”

Adapun film edukasi lainnya yang sangat terkenal didunia yang juga menjadi favorit anak-anak, yaitu “sesame street”. Film ini merupakan film yang didalamnya terdapat pendidikan dan hiburan untuk anak-anak. Hal tersebut dapat menjadi acuan dan masukan untuk dunia pendidikan kita, mengapa kita tidak menggunakan film sebagai media edukasi untuk mendukung materi yang disampaikan oleh pengajar disekolah. Sehingga, materi yang disampaikan disekolah dapat diulang kembali dengan pembelajaran dengan media yang lain dan yang lebih menyenangkan untuk anak-anak. Seperti yang dikatakan oleh ibu Wardhani, salah satu guru kelas 4 di SDN Pakis VIII di Surabaya, bahwa “anak-anak lebih suka dan akan lebih mudah untuk menyerap materi yang disampaikan dengan menggunakan media film atau media audio visual”.⁶ Karena selama ini, media yang mengenalkan mengenai kebudayaan Indonesia ini hanya terbatas dari buku pelajaran maupun buku yang dijual bebas dipasaran.

Oleh karena itu, perlu diciptakan film yang memiliki nilai edukasi yang memiliki konsep cerita seperti “sesame street”, “Si Unyil” dan “Si Bolang” yang berisikan pendidikan untuk anak-anak, khususnya yang mengajarkan dan mengenalkan mengenai kabudayaan di Indonesia, sehingga anak-anak dapat terhibur sambil belajar mengenal kebudayaannya sendiri.

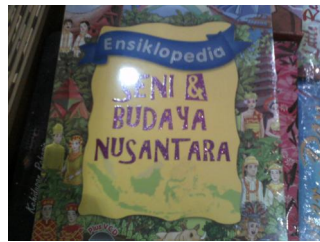
1.1.3. Kebudayaan Daerah yang akan Diberikan

Materi Kebudayaan Daerah yang akan diberikan dalam film edukasi ini adalah seluruh kebudayaan fisik (pakaian adat, makanan khas, tari-tarian, dll) yang terdapat diseluruh daerah yang ada di Indonesia. Materi yang disampaikan akan dibagi menjadi beberapa edisi atau volume, yang disetiap volumenya akan menjelaskan kebudayaan fisik yang terdapat pada masing-masing daerah yang ada di Indonesia. Untuk peluncuran awal (edisi 1) film edukasi ini adalah materi kebudayaan fisik dari daerah Jawa Timur.

⁶ Depth Interview ibu wardani, seorang guru kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Pakis VIII di Surabaya

1.2. Identifikasi Masalah

1. Bagi anak, bermain adalah sarana mengubah kekuatan potensial dalam diri mereka menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan.⁷
2. Kebudayaan perlu dikenalkan sejak dini pada anak-anak, sehingga mereka sudah mengenal kebudayaannya sendiri dan lebih bangga terhadap budayanya sendiri.
3. Anak-anak lebih suka dan akan lebih mudah untuk menyerap materi yang disampaikan dengan menggunakan media audio visual.⁸
4. Media-media yang mengenalkan kebudayaan Indonesia saat ini hanya sebatas dari buku, seperti :
 - Buku “Ayo Jelajah Indonesia”
 - Buku ensiklopedia “Seni Dan Budaya Nusantara”



Gb. 1.1. Buku ensiklopedia
“Seni Dan Budaya Nusantara”



Gb. 1.2. Buku
“Ayo Jelajah Indonesia”

5. Berdasarkan hasil quisioner, diketahui bahwa:
 - 93 dari 100 anak menjawab suka menonton film kartun (film animasi)
 - 100 dari 100 anak menjawab bangga terhadap kebudayaan daerah Indonesia
 - 88 dari 100 anak menjawab marah bila kebudayaan daerahnya direbut

⁷ Soekresno , Emmy, Panduan Memilih Mainan Terbaik Sepanjang Masa, Luxima , 2009, hal 9

⁸ Depth Interview ibu wardani, seorang guru kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Pakis VIII Surabaya

- 93 dari 100 anak menjawab setuju bila ada film yang mengenalkan kebudayaan daerah

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media audio visual yang tepat untuk anak-anak usia 8-12 tahun tentang kebudayaan daerah khususnya Jawa Timur, beserta promosinya melalui penokohan “Si Galang”.

1.4. Batasan Masalah

- Studi penelitian ini dalam lingkup Kota Surabaya dan sekitarnya
- Yang dimaksud dengan Audio Visual adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan cara memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi kepada penerima dengan melalui media yang menunjangnya.⁹
- Bentuk aplikasinya dari komunikasi visual ini adalah berupa film, yang menggabungkan antara video dan animasi stop motion.
- Materi yang disampaikan adalah materi ilmu pengetahuan umum untuk anak usia 8–12 tahun (SD kelas 3-6).
- Materi yang akan dibahas dalam film edukasi ini adalah materi–materi tentang kebudayaan daerah–daerah yang ada di Indonesia secara umum, yaitu berupa pakaian adat, rumah adat, nyayian tradisional, senjata tradisional, dan tarian adat, disetiap daerah atau provinsi yang ada di Indonesia, yang diambil dari isi buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4 SD dan buku yang dijual bebas, seperti buku ensiklopedia “Seni dan Budaya Nusantara”
- Media audio visual ini akan dibuat secara berseri. Setiap seri akan membahas satu provinsi saja. Dalam perancangan Tugas Akhir ini hanya Merancang seri ke-1 yaitu kebudayaan daerah Jawa Timur.

⁹ Nikiblogku.blogspot, pengertian audio visual dan penerapannya

1.5. Ruang Lingkup

1.5.1. Ruang Lingkup Studi

- Studi tentang bermacam–macam media audio visual yang disukai dan sering ditonton oleh anak–anak.
- Riset target segment.
- Studi tentang Gaya Visual (Gaya Bahasa, studi warna , komposisi).
- Studi eksisting dan komparator.

1.5.2. Implementasi Desain

- Media audio visual ini akan ditayangkan pada stasiun televisi , Adapun content yang akan dibahas dalam media audio visual ini adalah pakaian adat daerah Jawa Timur , tarian adat daerah Jawa Timur, rumah adat, dan nyanyian khas daerah Jawa Timur .
- Media Pendukung dari film edukasi ini, berupa VCD , dan mainan berupa puzzle, rubik dan kartu.
- Media Promosi yang akan digunakan pada saat launching media audio visual ini berupa banner promosi dan brosur–brosur yang di letakkan di toko–toko buku dan minimarket, Gimmick berupa notes, stiker, pin, kaos, pembatas buku, dan peralatan tulis.

1.6. Tujuan Perancangan

- Untuk mengenalkan kebudayaan daerah diIndonesia kepada anak
- Untuk melestarikan kebudayaan daerah diIndonesia
- Menambah sarana komunikasi dan pembelajaran yang baru untuk anak–anak.

1.7. Manfaat Perancangan

- Anak–anak dapat lebih mudah untuk mengenal kebudayaan daerah diIndonesia, khususnya daerah Jawa Timur.
- Menambah referensi dalam bidang pendidikan dalam pengajaran dan pengenalan kebudayaan daerah diIndonesia, khususnya Jawa Timur.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang pemilihan judul, permasalahan, ruang lingkup, serta tujuan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada tinjauan pustaka mengenai hal yang mencakup teori dasar yang melatar belakangi konsep yang akan dibuat serta studi yang diperoleh dari data eksisting, sehingga mendapatkan data yang valid, guna menghasilkan output yang diinginkan.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan tentang definisi judul dan sub judul serta keabsahan riset, dan serta tahapan dan logika pikir dalam menyelesaikan judul ini.

BAB IV KONSEP DESAIN

Konsep yang menjadi acuan tiap output desainnya secara menyeluruh

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

Pembahasan terhadap keluaran desain (output) sebagai perwujudan dari konsep dan teori yang dipakai.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan. saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan.