PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

" DUNIA ANAK - ANAK DIGITAL "
SEBUAH IKLAN LAYANAN MASYARAKAT

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III
JURUSAN DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Oleh :

YUDHATAMA FAJAR NUGRAHA
NIM : DG-K 31897903

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
BANDUNG
2000

Persetujuan dan Pengesahan

Judul : "Dunia Anak-anak Digital" Sebuah Iklan Layanan Masyarakat

Penyusun : Yudhatama Fajar N

Program : Desain Grafis dan Publish

Nim : Dg-k 31897903

Bandung 28 September 2000

Menyetujui dan Mensahkan,

Ketua Jurusan Desain Grafis dan Publish

Ir. HERRY YUSTIANA YUSUF

Pembimbing

TIARA ISFIATY.Ssn

LEMBAR KETERANGAN SIDANG

Nama : Yudhatama Fajar Nugraha

Nim : Dg-k 31897903

Judul TA : "Dunia Anak-anak Digital" Sebua Iklan Layanan Masyarakat

Telah **Lulus** Sidang Tugas akhir

Pada Tanggal **3 Oktober 2000**

Penguji I

Ir.Herry Yustiana Yusuf

Penguji II

Ir. Suryanto Tabrani. MM

LEMBAR PENGESAHAN

Pembimbing	Ketua Jurusan
Tiara Isfiaty, S.Sn	**Ir. Herry Yustiana Yusuf**

Mengetahui,

Direktur Utama

Ir. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc.


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
I G I

Kata Pengantar

Segala puji bagi Allah, yang telah memberikan segala ilmu yang hamba-hambanya punyai. Doa selamat dan sholawat kepada nabi Muhammad Saw beserta keluarganya, dan para sahabat serta para alim ulama.

Akhirnya selesai tugas akhir yang penuh dengan perjuangan dan pengorbanan (he he he). Tapi langkah tidak akan berhenti sampai disini, masih banyak cita-cita dan obsesi yang belum terpenuhi.

Semoga ini adalah awal dari sebuah keberhasilan....yeah !

Ucapan terimakasih pada :

1. Allah SWT, semoga selalu dalam ridho-Mu
2. *Bapak-Ibu*, terimakasih untuk semua kasih dan bimbingan yang telah diberikan.
3. *M'dewi, M'anna, M'maya* (trimakasih bukunya), *Bimo*, terimakasih untuk semua kasih dan bimbingan yang telah diberikan.
4. Teman seperjuangan; *Yudhi* (trimakasih komp-nya), Uyat, Lieta, Ekovita, Idjah"ijo", Oqi (trimakasih printnya) hore lulus...
5. Teman di kampung; *Ivan, adikku Septi, Alie, Joko, Ragil, Ika* (?), sadar gak sadar telah memberi semangat....
6. Teman bukan di kampung; *Dinda, Tina*, sadar gak sadar telah memberi semangat....

7. Teman yang akan lulus tahun depan atau ....?; Dendy (+enno), Achiel, Toby, Aan (trimakasih Clip dan Pic-nya) , Teten, Ithoy (trimakasih gudegnya), Ferry, Nanang, Ai"babe", ayo cepetan.....
8. Teman red rocket animation Inonk, Udong, Aan, Kabag, Hendi, Nia, Oji kalian bantu ngapain ya...?
9. Teman bawah kelas; Gomier, Aris, Roni, C-joe, Adel ehm...siapa lagi ya... perasaan banyak deh...
10. *Ibu Tiara*, trimakasih bimbingannya ya....!
11. *M'Eka*, trimakasih telah sabar menerima mahasiswa seperti saya.
12. Dosen lain, Pak Suryanto, Pak Herry, Pak Agus Eko, Pak Tri.
13. Perpus red rocket (retno), ...he he he banyak banget bahan dari sana !
14. Dan lain-lain yang tak tersebut namanya.....

Bandung September 2000

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar.....i

Daftar Isi.....iii

Abstraksi.....v

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah.....1

1.2 Batasan Masalah.....4

1.3 Maksud dan Tujuan.....4

1.4 Metodologi Penulisan.....5

1.5 Sistematika Penulisan.....5

Bab II Tinjauan Pustaka

2.1 Desain.....7

2.2 Promosi/Iklan.....7

2.3 Animasi.....8

2.4 Anak.....8

Bab III Bahan dan Data Perancangan Produk

3.1 Alat dan Bahan.....10

3.2 Data Perancangan Produk.....11

Bab IV Analisa Pembuatan Produk

4.1 Konsep Perancangan.....18

4.2 Langkah-langkah Produksi.....24

PERPUSTAKAAN IKON BANDUNG

Bab V Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan.....35

5.2 Saran.....35

Lampiran


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
IGI

Abstraksi

Modernisasi dan pembangunan pada akhir abad millennium kedua menghantarkan manusia memasuki dunia baru, dunia digital.

Tehnologi informasi telah sedemikian maju dengan adanya televisi dan net, pertukaran informasi sekarang bukan lagi berupa atom-atom (surat atau koran) tapi hanya berupa bit-bit informasi yang dikirim melalui satelit keseluruh dunia. Seolah-olah manusia tidak perlu lagi berjalan mengelilingi dunia, tapi dunialah yang berputar mengelilingi manusia melalui sebuah layar monitor.

Dunia baru pun diciptakan, dunia semu atau dunia maya. Dunia ini muncul dalam games-games interaktif ataupun komunikasi di internet atau robot yang merupakan manusia-manusia semu.

Anak-anak generasi masyarakat kontemporer ini diasuh oleh dunia semu yang diciptakan manusia, baik melalui televisi, games atau net. Mereka telah sangat terbiasa berkomunikasi, bermain, belajar dengan realita buatan yang didesain dengan antarmuka yang sangat manusiawi dan memanjakan imajinasi.

Ruang tumbuh kembang baru yang diberikan pada anak-anak oleh abad baru inilah yang akan dibahas dan digambarkan dengan animasi 3d berupa sebuah iklan layanan masyarakat.


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
I G I