

**PERANCANGAN *PITCH BIBLE* PADA ANIMASI *HYBRID* “KARDINAH:
CAHAYA YANG TERSEMBUNYI” SEBAGAI MEDIA INFORMASI
UNTUK ANAK USIA 13 – 17 TAHUN**



TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program
Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Nama : Nikmatul Rizqi

NIM : 22120035

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nikmatul Rizqi

NIM : 22120035

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul,

“PERANCANGAN PITCH BIBLE PADA ANIMASI *HYBRID* “KARDINAH: CAHAYA YANG TERSEMBUNYI” SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK ANAK USIA 13-17 TAHUN ”

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada Laporan Tugas Akhir ini juga bukan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persyaratan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 8 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Nikmatul Rizqi

22120035

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Nikmatul Rizqi
NIM : 22120035
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*None Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

**“PERANCANGAN *PITCH BIBLE* PADA ANIMASI *HYBIRD*
“KARDINAH: CAHAYA YANG TERSEMBUNYI” SEBAGAI MEDIA
INFORMASI UNTUK ANAK USIA 13 – 17 TAHUN”.**

Beserta perangkat yang ada (jika di perlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 11 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Nikmatul Rizqi

22120035

HALAMAN PERSETUJUAN

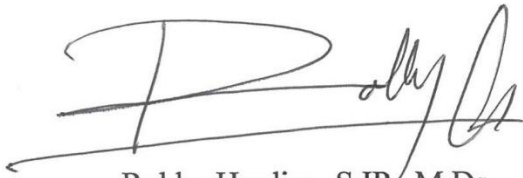
Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Nikmatul Rizqi
NIM : 22120035
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **“Perancangan *Pitch Bible* Pada Animasi *Hybird*
“Kardinah: Cahaya Yang Tersembunyi” Sebagai Media
Informasi Untuk Anak Usia 13 – 17 Tahun”**

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

Tegal, 11 Juli 2025

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 : Nikmatul Rizqi
NIM : 22120035
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **“Perancangan *Pitch Bible* Pada Animasi *Hybird*
“Kardinah: Cahaya Yang Tersembunyi” Sebagai
Media Informasi Untuk Anak Usia 13 – 17
Tahun”**

Telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan di hadapan dewan
penguji, serta diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
A.Md.Ds.

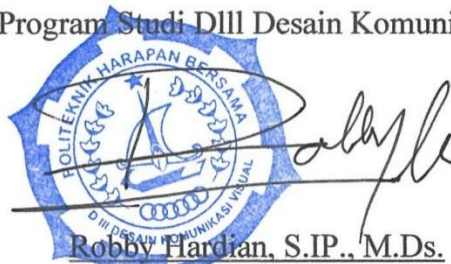
Tegal, 28 Juli 2025

Dewan Penguji :

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

Mengetahui,

Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual


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

NIPY. 07.019.416

MOTTO DAN PESEMBAHAN

Motto :

“Ditulis dengan rasa, diselesaikan dengan doa.”

(Penulis)

Persembahan:

Dengan segala bentuk rasa syukur ke hadirat Allah SWT saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk:

1. Mending ayah saya, yang senantiasa menjadi sumber inspirasi.
2. Ibu dan kakak tercinta yang senantiasa menyertai setiap langkah dengan doa dan dukungan yang tak pernah putus.
3. Diri saya sendiri, yang tak pernah berhenti berjuang, meski lelah, tetap melangkah sampai sejauh ini.
4. Sahabat dan teman terdekat yang senantiasa memberikan dukungan moral dan motivasi di setiap tahap proses ini.
5. Seseorang yang begitu berarti, yang senantiasa mendampingi, memberikan dukungan, dan menjadi tempat berbagi dalam suka maupun duka.
6. Serta kepada dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi DKV yang telah dengan sabar membagikan ilmu dan bimbingannya.

**PERANCANGAN *PITCH BIBLE* PADA ANIMASI *HYBRID*
“KARDINAH: CAHAYA YANG TERSEMBUNYI” SEBAGAI MEDIA
INFORMASI UNTUK ANAK USIA 13 – 17 TAHUN**

ABSTRAK

Minimnya media informasi yang menyajikan sejarah lokal secara menarik menyebabkan kurangnya pengetahuan generasi muda, khususnya anak usia 13–17 tahun, tentang tokoh pahlawan daerah seperti RA Kardinah. Sebagai tokoh emansipasi wanita di Tegal, kisah perjuangan RA Kardinah sarat akan nilai kepahlawanan dan budaya yang perlu dikenalkan. Penelitian ini bertujuan merancang video animasi *hybrid* berjudul “*Kardinah: Cahaya yang Tersembunyi*” sebagai media edukatif sejarah lokal. Metode yang digunakan adalah metode campuran (*mixed methods*), yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui studi literatur dari 16 sumber, wawancara dengan guru sejarah, dan observasi konten edukatif. Data kuantitatif diperoleh dari survei terhadap 37 siswa SMP dan SMA di Kota Tegal mengenai minat mereka terhadap pelajaran sejarah dan media pembelajarannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap sejarah lokal, tetapi merasa jenuh dengan metode ceramah. Guru sejarah pun menilai perlunya inovasi dalam media pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan *Pitch Bible* sebagai panduan produksi animasi *hybrid* dengan pendekatan visual dan narasi yang sesuai minat remaja. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman sejarah, membangun imajinasi, dan menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya lokal. Dengan media informasi edukatif yang menarik dan visual modern, animasi ini menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kata kunci: *pitch bible*, animasi *hybrid*, sejarah, media informasi

**DEVELOPMENT OF A PITCH BIBLE AS AN EDUCATIONAL MEDIA TOOL IN
THE HYBRID ANIMATION “KARDINAH: CAHAYA YANG TERSEMBUNYI”**

ABSTRACT

The limited access to engaging media that effectively showcases local history has contributed to a notable lack of awareness among adolescents, particularly those between the ages of 13 and 17, about regional figures like RA Kardinah. As a significant advocate for women’s emancipation in Tegal, RA Kardinah’s narrative is rich in heroic and cultural significance that merits greater recognition. This study aimed to develop a hybrid animation video entitled “Kardinah: Cahaya yang Tersembunyi” as a pedagogical resource for local history. The research utilized a mixed methods strategy, combining qualitative and quantitative approaches. Qualitative data were gathered through a review of literature from 16 sources, interviews with history instructors, and observations of relevant educational materials. Quantitative data were collected through a survey of 37 junior and senior high school students in Tegal City to evaluate their interest in history subjects and the media employed for learning. The findings suggested that while students demonstrate a strong interest in local history, they often find traditional lecture-based methods unengaging. History teachers also recognize the imperative for innovation in educational media. Based on these insights, a Pitch Bible was created as a creative framework for producing the hybrid animation, integrating visuals and narratives that align with students’ preferences. This media is expected to enhance historical understanding, inspire creativity, and foster pride in local culture. With engaging educational content and modern visuals, the animation provides an innovative solution to combat students’ disinterest in history learning.

Keywords: *pitch bible, hybrid animation, history, informational media*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan *Pitch Bible* Pada Animasi *Hybird* “Kardinah: Cahaya Yang Tersembunyi” Sebagai Media Informasi Untuk Anak Usia 13 – 17 Tahun”**.

Tugas Akhir ini merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi syarat kelulusan dalam mencapai derajat Diploma pada Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Dr. apt. Heru Nur Cahyo, 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. Bapak Mas Andi Novia Budi S.Pd., Bapak Yono Daryono, dan Bang Bijak Soekarno selaku narasumber.
6. Seluruh dosen Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal yang telah memberikan ilmu selama di bangku kuliah.
7. Mendiang ayah saya, yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan penuntun dalam setiap langkah hidup saya.
8. Ibu dan kakak tercinta, atas cinta, doa, serta dukungan yang tak pernah putus. Tanpa restu dan pengorbanan mereka, pencapaian ini tak akan menjadi nyata.

9. Teman – teman, sahabat terdekat, dan orang terkasih atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah mengiringi proses penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Seluruh individu yang telah memberikan kontribusi, dukungan moral, bantuan nyata, serta doa dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini, saya sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 2025

Penulis



Nikmatul Rizqi

22120035

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PESEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Perancangan	9
1.6 Manfaat Perancangan	10
1.7 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Penelitian Sejenis	12
2.2 Landasan Teori	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	21
3.2 Bahan Penelitian.....	22
3.3 Alat Penelitian	24
3.4 Prosedur Penelitian.....	25
3.5 Kerangka Berfikir.....	43
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	44
4.1 Objek Penelitian	44
4.2 Konsep Dasar Perancangan	45

4.3	Proses Perancangan	50
4.4	Hasil Perancangan	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		85
5.1.	Kesimpulan.....	85
5.2.	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN.....		89

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	21
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Dokumentasi wawancara dengan narasumber 1	27
Gambar 3. 2 Dokumentasi wawancara dengan narasumber 2	29
Gambar 3. 3 Hasil Kuesioner 1	31
Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner 2	31
Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner 3	32
Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner 4	32
Gambar 3. 7 Hasil Kuesioner 5	33
Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner 6	33
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner 7	34
Gambar 3. 10 Hasil Kuesioner 8	34
Gambar 3. 11 Hasil Kuesioner 9	35
Gambar 3. 12 Hasil Kuesioner 10	35
Gambar 3. 13 Hasil Kuesioner 11	36
Gambar 3. 14 Hasil Kuesioner 12	36
Gambar 3. 15 Hasil Kuesioner 13	37
Gambar 3. 16 Hasil Kuesioner 14	37
Gambar 3. 17 Hasil Kuesioner 15	38
Gambar 3. 18 Hasil Kuesioner 16	38
Gambar 3. 19 Hasil Kuesioner 17	39
Gambar 3. 20 Hasil Kuesioner 18	40
Gambar 3. 21 Hasil Kuesioner 19	40
Gambar 3. 22 Hasil Kuesioner 20	41
Gambar 3. 23 Hasil Kuesioner 21	41
Gambar 4. 1 Referensi 1, sumber : Pinterest.....	48
Gambar 4. 2 Referensi 2, sumber : Pinterest.....	49
Gambar 4. 3 Referensi 3, sumber : Pinterest.....	49
Gambar 4. 4 Sketsa karakter kardinah	51
Gambar 4. 5 Sketsa karakter Srikandi.....	51
Gambar 4. 6 Tracing di Adobe Illustrator	52

Gambar 4. 7 PenTool di Adobe Illustrator	52
Gambar 4. 8 Eyedropper tool di Adobe Illustrator	53
Gambar 4. 9 Color Pallet Kardinah.....	53
Gambar 4. 10 Color Pallet Srikandi	54
Gambar 4. 11 Langkah membuat pattern 1	55
Gambar 4. 12 Langkah membuat pattern 2	55
Gambar 4. 13 Hasil pattern (swatches)	55
Gambar 4. 14 Action pose Kardinah.....	56
Gambar 4. 15 Action pose Srikandi	57
Gambar 4. 16 Proses pembuatan ekspresi karakter.....	58
Gambar 4. 17 Rekam voice over menggunakan ponsel.....	59
Gambar 4. 18 Proses rekaman 1	60
Gambar 4. 19 Proses rekaman 2.....	60
Gambar 4. 20 Proses digitalisasi storyboard.....	61
Gambar 4. 21 Proses animatic storyboard 1.....	61
Gambar 4. 22 Proses animatic storyboard 2.....	62
Gambar 4. 23 Referensi konsep art	63
Gambar 4. 24 Platform mencari sound	64
Gambar 4. 25 Proses layouting buku pitch bible	65
Gambar 4. 26 Proses cover buku pitch bible	66
Gambar 4. 27 Hasil final karakter Kardinah	67
Gambar 4. 28 Hasil final karakter Srikandi	67
Gambar 4. 29 Hasil final color pallet Srikandi	67
Gambar 4. 30 Hasil final color pallet Kardinah	68
Gambar 4. 31 Hasil final pattern Kardinah	68
Gambar 4. 32 Hasil final pattern Srikandi	68
Gambar 4. 33 Hasil final action pose Srikandi	69
Gambar 4. 34 Hasil final action pose Kardinah	69
Gambar 4. 35 Hasil final ekspresi Srikandi	69
Gambar 4. 36 Hasil final ekspresi Kardinah	70
Gambar 4. 37 Hasil final voice over	70

Gambar 4. 38 Hasil animatic storyboard.....	71
Gambar 4. 39 Hasil final konsep art.....	72
Gambar 4. 40 Hasil final sound yang pilih	72
Gambar 4. 41 Folder final sound	73
Gambar 4. 42 Dokumentasi hasil cetak cover buku pitch bible.....	73
Gambar 4. 43 Dokumentasi hasil cetak buku pitch bible.....	73
Gambar 4. 44 Hasil feed Instagram.....	74
Gambar 4. 45 Hasil Instagram Story.....	75
Gambar 4. 46 Design banner.....	76
Gambar 4. 48 Konsep stand pameran	77
Gambar 4. 49 Dokumentasi dengan pegiat sejarah Tegal, Yono Daryono	78
Gambar 4. 50 Dokumentasi : SMK N 1 Pemalang	79
Gambar 4. 51 Dokumentasi : pengunjung nama Luis (16 tahun)	79
Gambar 4. 52 Hasil kuesioner 1	80
Gambar 4. 53 Hasil kuesioner 1	81
Gambar 4. 54 Hasil kuesioner 3	81
Gambar 4. 55 Hasil kuesioner 4	82
Gambar 4. 56 Hasil kuesioner 5	82
Gambar 4. 57 Hasil Kuesioner 6	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I.....	90
Lampiran 2 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II	91
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I	92
Lampiran 4 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II.....	95
Lampiran 5 Dokumentasi Pameran.....	97
Lampiran 6 Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir.....	98