

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D BERBASIS MOTION
GRAPHIC PENTINGNYA MENCUCI TANGAN
DI TK NURUL IMAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :

ATIKA RAMADHANI PULUNGAN

NIM. 19152006

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

KONSENTRASI MULTIMEDIA

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

2022

LEMBAR PENGESAHAN


**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D BERBASIS MOTION GRAPHIC
PENTINGNYA MENCUCI TANGAN DI TK NURUL IMAN**

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Suhendra, S.T.,M.Kom
NIP. 198506252019031007



(.....)

Penguji 1 : Fitri Evita, S.Pd.,M.Sn
NIDN.0025078310

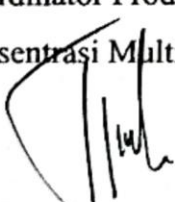


(.....)

Medan, 20 Juli 2022


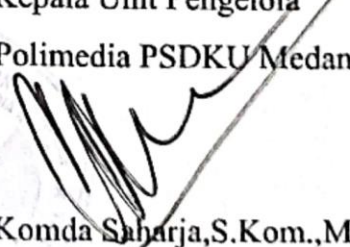
Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia



Suhendra, S.T., M.Kom
NIP. 198506252019031007

Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan



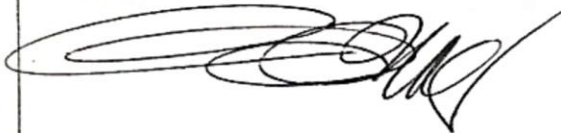
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 19771202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Animasi 2D Berbasis *Motion Graphic*
Pentingnya Mencuci Tangan Di TK Nurul Iman
Penulis : Atika Ramadhani Pulungan
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Medan*....., *12 Juli 2022*.....

Pembimbing I



Murtopo S.E, M.Si
NIP.197205282006041001

Pembimbing II



Parningotan Simamora, S.Sos.,M.Si
NIP. 195811051981031005

Diketahui,

Koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi
Multimedia



Suhendra, S.T, M.kom
NIP. 198506252019031007

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Atika Ramadhani Pulungan
NIM : 19152006
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Animasi 2D Berbasis Motion
Graphic Pentingnya Mencuci Tangan di TK Nurul
Iman

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari tugas akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas. Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 11 Juli 2022



Atika Ramadhani Pulungan
NIM. 19152006

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Atika Ramadhani Pulungan
NIM : 19152006
Program Studi Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2019

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : Perancangan Animasi 2D Berbasis *Motion Graphic* pentingnya mencuci tangan Di TK Nurul Iman beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 11 Juli 2022



ABSTRAK

Tugas Akhir ini merupakan perancangan *Motion Graphic* sebagai ilmu pengetahuan tentang pentingnya mencuci tangan. Penggunaan *motion graphic* ini sebagai video penyampai pesan dan informasi atau sebagai video edukasi yang telah banyak digunakan. Pesan atau ajakan tersebut dapat diterapkan melalui media yang sangat mudah di akses dengan perkembangan teknologi saat ini. Penulis membuat video Animasi 2D berbasis *motion graphic* pentingnya mencuci tangan, dimana meliputi seseorang yang bercerita bahwa bakteri dan kuman ada dimana-mana dan sebaiknya rajin mencuci tangan, serta cara mencuci tangan yang benar. Tujuan dari tugas akhir ini untuk menjabarkan bagaimana proses perancangan video Animasi 2D berbasis *motion graphic*, pada proses pengerjaan *motion graphic* ini menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2020, Adobe After Effect CC 2020, dan Adobe Premier Pro CC 2020.*

Kata Kunci : animasi 2D, *motion graphic*, mencuci tangan

ABSTRACT

This Final Project is a Motion Graphic design as a science about the importance of hand washing. The use of these motion graphics as video messages and information delivery or as educational videos has been widely used. The message or invitation can be applied through a medium that is very easily accessible with current technological developments. The author created a 2D animated video based on motion graphics about the importance of hand washing, including someone telling me that bacteria and germs are everywhere and should be diligent in hand washing, and how to wash hands properly. The purpose of this final project is to describe how the process of designing 2D animated videos based on motion graphics, in the process of working on these motion graphics using Adobe Illustrator CC 2020, Adobe After Effect CC 2020, and Adobe Premier Pro CC 2020.

Keywords : *2D animation, motion graphic, hand washing*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, SE,M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., PLT Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, S.T, M.kom., Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Murtopo, SE, M.Si., Sebagai Pembimbing I
6. Parningotan Simamora S.Sos., M.Si., Sebagai Pembimbing II
7. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani dan membimbing mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
8. Orang Tua saya, Gulmad Pulungan dan Nursalmiah Siregar yang telah memberikan semangat dan dukungan, serta do'a.
9. Kepada Pihak TK Nurul Iman yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Sahabat-sahabat yang menyemangati dan menjadi inspirasi saya untuk mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan saya motivasi sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 11 Juli 2022



Atika Ramadhani Pulungan

NIM. 19152006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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 Penulisan	4
1.6 Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Perancangan.....	6
2.2 Video Edukasi.....	7
2.3 Animasi 2D.....	8

2.3.1 Jenis-Jenis Animasi.....	9
2.4 <i>Motion Graphic</i>	10
2.4.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	10
2.4.2 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	11
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	13
3.1 Data atau Objek Penulisan.....	13
3.1.1 Sejarah Instansi	13
3.1.2 Visi dan Misi.....	15
3.1.3 Struktur Organisasi	15
3.2 Teknik Pengumpulan Data	16
3.3 Ruang Lingkup Penulisan.....	17
3.4 Langkah Kerja	19
3.5 Target Pasar	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Perancangan <i>Motion Graphic</i>	28
4.1.1 Konsep	28
4.1.2 <i>Skenario</i>	29
4.1.3 <i>Storyboard</i>	30
4.1.4 Desain Visual Komponen <i>Motion Graphic</i>	32
4.1.5 <i>Animating</i>	40
4.1.6 <i>Rendering Motion Graphic</i>	42
4.1.7 <i>Compositing</i>	43
4.1.8 <i>Final Rendering</i>	43
4.2 Hasil Karya.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50

5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Pra Produksi	19
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Produksi	25
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Pasca Produksi	26
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses Belajar Siswa TK Nurul Iman	14
Gambar 3.2 Siswa Memasuki Sekolah dan Mencuci Tangan	14
Gambar 3.3 Sturktur Organisasi TK Nurul Iman	15
Gambar 3.4 Tampilan Awal Referensi Video	17
Gambar 4.1 Desain Karakter	33
Gambar 4.2 Desain Aset Pendukung Kursi dan Meja	34
Gambar 4.3 Desain Aset Pendukung Papan Tulis	35
Gambar 4.4 Desain Aset Pendukung Permainan	35
Gambar 4.5 Desain Aset Pendukung <i>Virus</i>	36
Gambar 4.6 Desain Aset Pendukung Tangan 1	36
Gambar 4.7 Desain Aset Pendukung Tangan 2	37
Gambar 4.8 Desain Aset Pendukung Tangan 3	37
Gambar 4.9 Desain Aset Pendukung Tangan 4	38
Gambar 4.10 Desain Aset Pendukung Tangan 5	38
Gambar 4.11 Desain Aset Pendukung Tangan 6	39
Gambar 4.12 <i>Background</i> Pertama	40
Gambar 4.13 <i>Background</i> Kedua	40
Gambar 4.14 <i>Animating</i> Karakter	41
Gambar 4.15 <i>Animating</i> Tangan	42
Gambar 4.16 <i>Rendering Motion Graphic</i>	42
Gambar 4.17 <i>Compositing</i>	43
Gambar 4.18 <i>Final Rendering</i>	43
Gambar 4.19 <i>Scene</i> 1	44

Gambar 4.20 <i>Scene 2</i>	44
Gambar 4.21 <i>Scene 3</i>	45
Gambar 4.22 <i>Scene 4</i>	45
Gambar 4.23 <i>Scene 5</i>	46
Gambar 4.24 <i>Scene 6</i>	46
Gambar 4.25 <i>Scene 7</i>	47
Gambar 4.26 <i>Scene 8</i>	47
Gambar 4.27 <i>Scene 9</i>	48
Gambar 4.28 <i>Scene 10</i>	48
Gambar 4.29 <i>Scene 11</i>	49
Gambar 4.30 <i>Scene 12</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : (Biodata)

Lampiran 2 : (Buku Bimbingan Tugas Akhir)

Lampiran 3 : (Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir)

Lampiran 4 : (Surat Izin Melakukan Tugas Akhir)

Lampiran 5 : (Transkrip Wawancara)