

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN
TRANSPORTASI KERETA REL LISTRIK BAGI ANAK PAUD**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh
LULUK NUR HAKIKI
NIM: 19010081**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022**

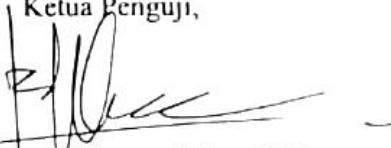
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Pengenalan
Transportasi Kereta Rel Listrik Bagi Anak PAUD
Penulis : Luluk Nur Hakiki
NIM : 19010081
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Pengaji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 4 Oktober 2022.

Disahkan oleh:

Ketua Pengaji,


R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197906242006041001

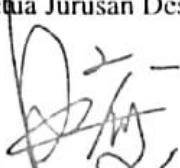
Anggota 1


Jati Raharjo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198107201010121002

Anggota 2


Budi Utomo, M.Ikom
NIDN. 0024017504

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis


Dipl. Ing Dedy Stevano H Tobing, M.Si. (Han)
NIP. 198010313014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Kereta Rel Listrik Pada Anak PAUD
Penulis : Luluk Nur Hakiki
NIM : 19010081
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 28 September 2022

Pembimbing I



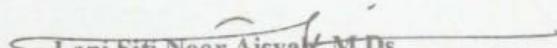
Dip.-ing Dedy Stevano H Tobing, M.Si. (Han)
NIP. 198010313014041001

Pembimbing II



Budi Utomo, M.Ikom
NIDN. 0024017504

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis


Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP 198501122019032016

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Nur Hakiki
NIM : 19010081
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 - 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Transportasi Kereta Rel Listrik Bagi Anak PAUD* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarbenarnya.

Jakarta, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Luluk Nur Hakiki

NIM: 19010081

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Luluk Nur Hakiki
NIM : 19010081
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 - 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Transportasi Kereta Rel Listrik Bagi Anak PAUD* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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

Jakarta, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Luluk Nur Hakiki

NIM: 19010081

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Motion Graphic Pengenalan Transportasi Kereta Rel Listrik Bagi Anak PAUD
Penulis	: Luluk Nur Hakiki
Pembimbing I	: Deddy Stevano Tobing, Dipl.ing
Pembimbing II	: Budi Utomo, M.Ikom

The level of early childhood education can teach many things to stimulate children's brains, one of which is the introduction of existing means of transportation such as the Electric Rail Train, because it is the first step to get children to know about various things that are around them. It will not be separated from the media delivery. But in fact the delivery media used is still not very effective because the media used is intended for the child's brain to hoard the information contained in the media so that it inhibits children's creativity. Therefore, the author wants to design the concept of introducing the Electric Rail Train (KRL) which is packaged in a main media in the form of motion graphics. Motion graphics are a combination of images, text, sound, and motion. The selection of the main media is intended to be more dancing and more optimal in conveying the message to be conveyed.

Keywords: *Introduction of KRL, , PAUD Children, Motion Graphic*

Tingkat pendidikan anak usia dini banyak hal yang dapat diajarkan untuk merangsang otak anak, salah satunya adalah pengenalan alat transportasi yang ada seperti Kereta Rel Listrik bisa dikatakan penting, karena merupakan langkah awal untuk membuat anak-anak mengenal mengenai berbagai hal yang ada di sekitar mereka. Hal tersebut tidak akan lepas dari media penyampaiannya. Tetapi nyatanya media penyampaian yang digunakan masihlah kurah efektif karena media yang digunakan memaksudkan otak anak untuk menimbun informasi yang ada di dalam media tersebut sehingga menghambat kreatifitas anak. Oleh karena itu penulis ingin merancang konsep pengenalan Kereta Rel Listrik (KRL) yang dikemas dalam sebuah media utama berupa *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan gabungan dari gambar, tulisan, suara, dan gerak. Pemilihan media utama ini bermaksud agar lebih menarik dan lebih maksimal dalam menyampaikan pesan yang akan disampaikan.

Kata Kunci: *Pengenalan KRL, Anak PAUD, Motion Grafis*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis merancang media berupa karya *motion graphic* tentang Pengenalan Kereta Rel Listrik Bagi Anak Paud . Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “**Perancangan Motion Graphic Pengenalan Kereta Rel Listrik Bagi Anak PAUD**”. Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tripti Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dipl. Ing Dedy Stevano H Tobing, M.Si. (Han), Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Tri Fajar Yurmama Suprianti, M. T. Sekretaris Jurusan Desain
5. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds, Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Dipl. Ing Dedy Stevano H Tobing, M.Si. (Han), Pembimbing I
7. Budi Utomo, M.Ikom, Pembimbing II
8. Kedua orang tua penulis yang tercinta beserta keluarga besar.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Teman-teman angkatan 12 dari Program Studi Desain Grafis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 29 September 2022

Penulis,



Luluk Nur Hakiki

NIM 19010081

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERSYARATAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Desain Grafis	5
B. Pendidikan Anak Usia Dini	5
C. Teori Kereta Rel Listrik (KRL)	6
D. Teori Motion Graphic.....	7
BAB III METODE PELAKSANAAN	8
A. Data Objek Penyusunan	8
B. Teknik Pengumpulan Data	8
C. Ruang Lingkup	9
1. Peran Penulis	9
2. Kategori Karya	10
3. Ide Kreatif	10
4. Analisis SWOT	12
5. Strategi Perancangan Karya	13

D. Langkah Kerja	15
1. Pra Produksi	15
2. Produksi.....	19
3. Pasca Produksi	24
BAB IV PEMBAHASAN	26
A. Media Utama	26
B. Media Pendukung.....	39
BAB V PENUTUP	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Mindmapping</i>	11
Gambar 3.2 <i>Moodboard</i>	12
Gambar 3.3 Warna Pilihan	13
Gambar 3.4 Font Kimbab	14
Gambar 3.5 Gaya Ilustrasi	15
Gambar 3.6 Sketsa <i>Storyboard</i>	18
Gambar 3.7 Digitalisasi Ilustrasi karakter	20
Gambar 3.8 Digitalisasi <i>Storyboard</i>	22
Gambar 3.9 Proses Animasi dengan Adobe After Effect	23
Gambar 3.10 Hasil Rekaman Narasi	24
Gambar 3.11 Proses <i>Compossing</i> Audio & Video Adobe Premier	24
Gambar 3.12 Rendering Video Adobe Premier.....	25
Gambar 4.1 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 1</i>	26
Gambar 4.2 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 2</i>	27
Gambar 4.3 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 3</i>	27
Gambar 4.4 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 4</i>	28
Gambar 4.5 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 5</i>	29
Gambar 4.6 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 6</i>	29
Gambar 4.7 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 7</i>	30
Gambar 4.8 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 8</i>	30
Gambar 4.9 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 9</i>	31
Gambar 4.10 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 10</i>	31
Gambar 4.11 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 11</i>	32
Gambar 4.12 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 12</i>	32
Gambar 4.13 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 13</i>	33
Gambar 4.14 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 14</i>	33
Gambar 4.15 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 15</i>	34
Gambar 4.16 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 16</i>	34
Gambar 4.17 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene 17</i>	35

Gambar 4.18 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene</i> 18	35
Gambar 4.19 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene</i> 19	36
Gambar 4.20 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene</i> 20	36
Gambar 4.21 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene</i> 21	37
Gambar 4.22 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene</i> 22	37
Gambar 4.23 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene</i> 23	38
Gambar 4.24 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene</i> 24	39
Gambar 4.25 Digitalisasi Ilustrasi <i>Scene</i> 25	39
Gambar 4.26 Desain <i>Poster</i> (1)	40
Gambar 4.27 Desain <i>Poster</i> (2)	41
Gambar 4.28 Desain <i>Banner</i>	42
Gambar 4.29 Desain Gantungan Kunci Petugas KRL.....	42
Gambar 4.30 Desain Gantungan Kunci Kereta dan Kartu Kereta.....	43
Gambar 4.31 Desain Gantungan Stiker Petugas KRL.....	44
Gambar 4.32 Desain Gantungan Stiker Lainnya	44
Gambar 4.33 Desain Pin	46
Gambar 4.34 Desain <i>Tote Bag</i>	46