

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI ANAK TENTANG PENGENALAN PANCA INDRA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

DINDA ROSE OKTAVIANI

19010038

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

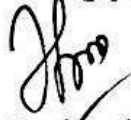
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic sebagai Media Edukasi Anak
tentang pengenalan Panca Indra
Penulis : Dinda Rose Oktaviani
NIM : 19010038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

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

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Jati Raharjo, M.Sn
NIP. 198107201010121002

Anggota 2



Yayah Nurasih, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl.Ing
NIP. 198010313014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic sebagai Media Edukasi anak
tentang pengenalan Panca Indra
Penulis : Dinda Rose Oktaviani
NIM : 19010038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

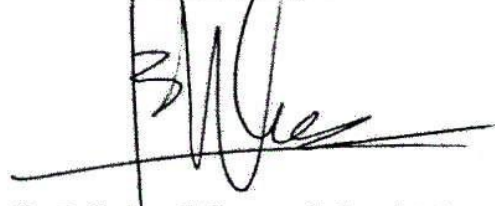
Ditandatangani di Jakarta, 4 Oktober 2022.

Pembimbing I



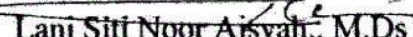
Dr. Benget Simamora, M.M.
NIP. 195907061986031002

Pembimbing II



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

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 Mahasiswa : Dinda Rose Oktaviani
NIM : 19010038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Perancangan Motion Graphic sebagai media Edukasi anak tentang pengenalan Panca Indra* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 29 September 2022

Yang menyatakan,



Dinda Rose Oktaviani
19010038

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dinda Rose Oktaviani
NIM : 19010038
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Desain Grafis)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Motion Graphic sebagai media Edukasi anak tentang pengenalan Panca Indra*. 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.

Jakarta, 29 September 2022

Yang menyatakan,



Dinda Rose Oktaviani
19010038

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic sebagai Media Edukasi anak tentang pengenalan Panca Indra
Penulis : Dinda Rose Oktaviani
Pembimbing I : Dr. Benget Simamora, M.M.
Pembimbing II : R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn

Basically, a child's ability to recognize the five senses has been learned in everyday life when he was a child or before entering school. This proves that indirectly children use their five senses. In learning the ability to recognize the five senses, appropriate, efficient and attractive media are needed that help teachers deliver subject matter and help students understand the material. The learning process can be improved in various ways. One common way is to incorporate various technologies into the learning process. For example, learning is assisted by audio-visual media. One of them is Motion Graphic. Therefore, the author wants to design a Motion Graphic as a medium to explain about the five senses. Motion Graphic was chosen because of its continuity with the topics raised in this Final Project. The continuity in question is, Motion Graphics tend to be easy to see and easy to accept. Through this Final Project, the author will design a media in the form of Motion Graphics to assist Kindergarten/Paud students in carrying out learning activities so that students are more interested and easy to understand the introduction of the five senses and their functions.

Keywords: Five senses, educational media, Motion Graphic.

Pada dasarnya kemampuan seorang anak mengenal panca indera sudah pelajari di dalam kehidupan sehari ketika masih kecil atau sebelum memasuki masa sekolah. Ini membuktikan bahwa secara tidak langsung anak-anak menggunakan panca inderanya. Dalam mempelajari kemampuan mengenal panca indera dibutuhkan media yang tepat, efisien dan menarik yang membantu pengajar menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa memahami materi tersebut. Proses pembelajaran bisa ditingkatkan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang umum dilakukan adalah memasukan berbagai teknologi ke dalam proses pembelajaran. Misalnya pembelajaran yang dibantu dengan media audio visual Salah satunya adalah *Motion Graphic*. Oleh karena itu, penulis ingin merancang *Motion Graphic* sebagai Media untuk menjelaskan Tentang panca indera. *Motion Graphic* dipilih karena kesinambungan dengan topik yang diangkat pada Tugas Akhir ini. Kesinambungan yang dimaksud ialah, *Motion Graphic* cenderung dapat mudah dilihat dan diterima dengan mudah. Lewat Tugas Akhir ini, penulis akan merancang media berupa *Motion Graphic* untuk Membantu siswa TK/Paud dalam melakukan kegiatan belajar agar siswa tersebut lebih tertarik dan mudah memahami pengenalan Panca indera beserta fungsinya.

Kata Kunci: Panca Indra, Media Edukasi, *Motion Graphic*.

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 Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai ilustrator telah membuat karya produk *Motion Graphic* informasi anak tentang Panca Indra Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Motion Graphic sebagai media Edukasi anak tentang pengenalan Panca Indra”

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. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Deddy Stevano Tobing, Dipi, Ing, Ketua Jurusan Desain
4. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT, Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Dr. Benget Simamora, M.M., Pembimbing I
7. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
Instansi terkait
9. Keluarga penulis yang selalu memberi dukungan secara materi maupun moral selama kegiatan Praktik Industri ini.

10. Teman-teman seperjuangan kelas DGB Program Studi Desain Grafis, dan Teman-teman Desain Grafis Angkatan 12 yang telah berjuang Bersama

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



Dinda Rose Oktaviani

19010038

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4
G. Metode Pengumpulan Data	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Anak Usia Dini.....	6
B. Motion Graphic	7
C. Ilustrasi.....	9
D. Animasi	11
E. Naratif	12
F. Alat Indra	12
G. Edukasi.....	14
BAB III	16
METODE PELAKSANAAN	16
A. Data/Objek Penulisan.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data	18
C. Ruang Lingkup.....	20
D. Langkah Kerja.....	22
BAB VI	25
PEMBAHASAN	25
A. Pra Produksi	25

B. Produksi	35
C. Pasca Produksi	39
D. Perancangan Media Promosi.....	40
BAB V.....	45
PENUTUP.....	45
A. Simpulan	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
Lampiran Hasil Kuisisioner.....	48
Lampiran Biodata.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Logo Littlebee Montessori & Daycare	17
Gambar 3.2. <i>Mindmap</i>	21
Gambar 3.3. <i>Moodboard</i>	22
Gambar 4.1. Karakter Toni, Ibu dan Kakek	36
Gambar 4.2. <i>Background</i> untuk Motion	37
Gambar 4.3. Proses pembuatan <i>Motion</i>	39
Gambar 4.4. <i>Voice Over</i>	40
Gambar 4.5. Poster	42
Gambar 4.6. <i>Totebag</i>	42
Gambar 4.7. gantungan kunci	43
Gambar 4.8. Stiker	43
Gambar 4.9. <i>Handbook</i>	44

DAFTAR TABEL

4.1. <i>Storyline, Script dan Storyboard</i>	25
--	----