

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MENGENAI**  
**PEMBELAJARAN HYBRID PASCA PANDEMI**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**  
**Untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)**



**Disusun Oleh :**  
**SYAHLUNGA RAKAPRILA**  
**NIM :**  
**20100153**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pembelajaran  
Hybrid Pasca Pandemi.

Penulis : Syahlunga Rakaprila

NIM : 20100153

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat tanggal 14 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Ds.  
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.  
NIP.198501122019032016

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,  
Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supianti, S.Kom., M.T  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pembelajaran  
Hybrid Pasca Pandemi.  
Penulis : Syahlunga Rakaprila  
NIM : 20100153  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta....., 1 Juli 2023.....

Pembimbing I



R. Sulistywo Wibowo, S.Sn., M.Sn  
NIP. 97906242006041001

Pembimbing II



Andriyana, S.Pd., M.Pd  
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



Yayah Nursih, M. Pd.  
NIP. 199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahlunga Rakaprila

NIM : 20100153

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pembelajaran Hybrid Pasca Pandemi. 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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



Syahlunga Rakaprila

20100153

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Syahlunga Rakaprila

NIM : 20100153

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022/2023

demi 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 *Motion Graphic* Mengenai Pembelajaran Hybrid Pasca Pandemi

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, 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



Syahlunga Rakaprila

20100153

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir	: Perancangan <i>Motion Graphic</i> Mengenai Pembelajaran Hybrid Pasca Pandemi
Penulis	: Syahlunga Rakaprila
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain Grafis
Pembimbing I	: R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
Pembimbing II	: Andriyana, S.Pd., M.Pd

Pembelajaran jarak jauh dan hybrid merupakan pendidikan yang diajarkan dari jarak jauh, tanpa ruang kelas secara fisik. Di sisi lain, hal ini menimbulkan beberapa masalah yang dihadapi, seperti kurang efektifnya pembelajaran karena jaringan internet yang kurang memadai, para siswa yang tidak fokus, dan orang tua murid diwajibkan membantu anaknya untuk memahami materi pembelajaran. Sebelum pembelajaran tatap muka, siswa/i sempat melaksanakan pembelajaran hybrid terlebih dahulu lalu selama beberapa bulan, seiring berjalannya waktu metode pembelajaran hybrid berubah menjadi pembelajaran tatap muka, tetapi masih tetap menimbulkan beberapa kendala yaitu mulai tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, dan tidak menerapkan protokol kesehatan saat memasuki ruang kelas, oleh karenanya penulis membuat *Motion Graphic* berupa video edukasi mengenai mekanisme yang benar saat Pembelajaran Jarak Jauh dan hybrid, yang mulai bertransisi menjadi Pembelajaran Tatap Muka dengan harapan siswa/i sekolah dasar mengerti mengenai video edukasi yang dibuat.. Perancangan yang dilakukan meliputi *Motion graphic*, media ATL, TTL, Poster, X-Banner, Brosur, Desain *Social media* 9 Feeds, dan *Gimmick*

**Kata Kunci:** Sekolah Dasar, Pembelajaran Jarak Jauh, Pembelajaran Hybrid, Pembelajaran Tatap Muka, *Motion graphic*

*Distance and hybrid learning is education that is taught remotely, without physical classrooms. On the other hand, this raises several problems faced, such as less effective learning due to inadequate internet networks, students who are not focused, and parents are required to help their children to understand learning material. Before face-to-face learning, students had time to carry out hybrid learning first and then for several months, over time the hybrid learning method changed to face-to-face learning, but still caused several obstacles, namely starting to not focus when learning took place, not paying attention to the teacher when explaining the material, and not implementing health protocols when entering the classroom, therefore the author made a Motion Graphic in the form of educational videos about the correct mechanism during Distance and Hybrid Learning, which began to transition to Face-to-Face Learning with the hope that elementary school students understand about the educational videos made. The design includes Motion graphic, ATL media, TTL, Poster, X-Banner, Brochure, Social media Design 9 Feeds, and Gimmick*

**Keywords:** *Primary School, Distance Learning, Hybrid Learning, Face-to-Face Learning, Motion graphic*

## PRAKATA

Puji dan 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 penulis dari Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam Tugas Akhir ini, Penulis berperan sebagai desainer grafis untuk Perancangan *Motion graphic* Mengenai Pembelajaran Hybrid Pasca Pandemi

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing dan dorongan dari orang – orang yang berada disekitar penulis, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada :


1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supianti, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris jurusan Desain
5. Yayah Nurasih, S.Pd.I.,M.Pd. Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing I Tugas Akhir
7. Andriyana, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II Tugas Akhir
8. Semua Dosen penguji dalam sidang Tugas Akhir penulis
9. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mengajari mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan
10. Kedua orang tua yang selalu melayani dan mendukung semua kebutuhan penulis dalam Tugas Akhir



11. SDN Sukatani 6 Depok sebagai objek utama penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini
12. Lovina Salma sebagai pengisi *voice over* yang sudah membantu penulis mengerjakan Tugas Akhir ini
13. Daniel Tindas dan Achmad Fadhlul Wafi yang sudah membantu penulis mengerjakan *Motion Graphic*
14. Semua teman Desain Grafis yang telah membantu dan mendukung Tugas Akhir ini

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dalam Tugas Akhir ini.

Jakarta, 3 Juli 2023



Syahlunga Rakaprila

NIM.20100153

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	i
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iii
ABSTRAK.....	iv
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
A. Teori Umum .....	5
1. Definisi <i>Motion graphic</i> .....	5
2. Tujuan Penggunaan <i>Motion graphic</i> .....	6
3. Prinsip <i>Motion graphic</i> .....	6
4. <i>Above The Line</i> .....	12
5. <i>Through The Line</i> .....	12
B. Teori Khusus .....	13
1. Definisi Video Edukasi .....	13
2. Tujuan Video Edukasi .....	13
3. Definisi Ilustrasi .....	14

4. Tujuan Penggunaan Ilustrasi .....	15
5. Pembelajaran Jarak Jauh .....	15
6. Pembelajaran Hybrid.....	16
7. Pembelajaran Tatap Muka.....	17
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>19</b>
A. Data/Objek Penulisan .....	19
B. Teknik Pengumpulan Data .....	20
C. Ruang Lingkup .....	23
D. Analisis SWOT.....	28
E. Langkah Kerja .....	29
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
A. Pra Produksi .....	31
B. Produksi.....	41
C. Pasca Produksi.....	49
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Gathering, Dispersion, Exclusion, Chunking</i> .....	7
Gambar 2.2 <i>Optical center dan off-center</i> .....	8
Gambar 3.1 Referensi <i>Motion Graphic</i> .....	24
Gambar 3.2 Referensi Poster .....	25
Gambar 3.3 Referensi x banner .....	25
Gambar 3.4 Referensi Flyer.....	26
Gambar 3.5 Referensi Feeds.....	26
Gambar 4.1 Vector Karakter.....	31
Gambar 4.2 Naskah <i>voice over</i> .....	37
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> .....	39
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> .....	40
Gambar 4.5 <i>Mindmapping</i> .....	40
Gambar 4.6 Asset Ilustrasi <i>sequence 1</i> .....	41
Gambar 4.7 Asset Ilustrasi <i>sequence 1</i> .....	41
Gambar 4.8 Asset Ilustrasi <i>sequence 2</i> .....	42
Gambar 4.9 Asset Ilustrasi <i>sequence 3</i> .....	42
Gambar 4.10 Asset Ilustrasi <i>sequence 3</i> .....	43
Gambar 4.11 Asset <i>motion graphic opening</i> .....	43
Gambar 4.12 Asset <i>motion graphic sequence 1</i> .....	44
Gambar 4.13 Asset <i>motion graphic sequence 1</i> .....	44
Gambar 4.14 Asset <i>motion graphic sequence 1</i> .....	45
Gambar 4.15 Asset <i>motion graphic sequence 2</i> .....	45
Gambar 4.16 Asset <i>motion graphic sequence 2</i> .....	46
Gambar 4.17 Asset <i>motion graphic sequence 2</i> .....	46
Gambar 4.18 Asset <i>motion graphic sequence 2</i> .....	47
Gambar 4.19 Asset <i>motion graphic sequence 2</i> .....	47
Gambar 4.20 Asset <i>motion graphic sequence 2</i> .....	48
Gambar 4.21 Asset <i>motion graphic sequence 2</i> .....	48
Gambar 4.22 Asset <i>motion graphic sequence 2</i> .....	49
Gambar 4.23 Asset <i>motion graphic sequence 2</i> .....	49
Gambar 4.24 Poster .....	50
Gambar 4.25 <i>Standing Dropbox</i> .....	51
Gambar 4.26 Brosur.....	52
Gambar 4.27 Buku Edukasi .....	54
Gambar 4.28 Desain Sosial Media .....	53
Gambar 4.29 <i>T-shirt</i> .....	53
Gambar 4.30 <i>Tote bag</i> .....	54
Gambar 4.31 <i>Sticker Pack</i> .....	54
Gambar 4.32 Pin .....	55
Gambar 4.33 <i>Tumbler</i> .....	55
Gambar 4.34 Gantungan Kunci .....	56

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Langkah Kerja.....	29
Tabel 4.1 : Tabel <i>Storyline Motion Graphic</i> Mengenai Pembelajaran .....	36
Hybrid Pasca Pandemi .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Biodata .....	81
Lampiran Hasil Wawancara.....	82
Lampiran Hasil Kuesioner .....	84
Lampiran Hasil Bimbingan.....	85
Lampiran Hasil Observasi .....	87
Lampiran Dokumentasi Sidang .....	87