

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DAMPAK
PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun. Oleh :

NAMA : MUAMMAR KADAFI

NIM : 20100087

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


LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Dampak penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini
Penulis : Muammar Kadafi
NIM : 20100087
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 11 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
NIP.197602012002122001

Anggota 1



Sifa Sultanika, M.Sn
NIP. 199406252022032017

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Dampak penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini
Penulis : Muammar Kadafi
NIM : 20100087
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Jkt*, *4 Juli* 2023

Pembimbing I



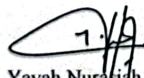
Drs.Hari Pumomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Pembimbing II



Anggun Gunawan, S.Fil.,M.A.
NIDN. 0023118411

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd
NIP. 199308012020122013

PERSYARATAN ORIGINALITAS SIDANG AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muammar Kadafi

NIM : 20100087

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Dampak penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini” 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, 3 Juli 2023

Yang menyatakan,



Muammar Kadafi

20100087

PERSYARATAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muammar Kadafi

NIM : 20100087

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* Dampak penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini

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, 3 Juli 2023

Yang menyatakan,



Muammar Kadafi

20100087

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Dampak
Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini
Penulis : Muammar Kadafi
Pembimbing I : Drs.Hari Purnomo, M.Sn.
Pembimbing II : Anggun Gunawan, S.Fil.,M.A

The use of gadgets has become commonplace in today's modern era. Many adults and children use gadgets because of their sophistication and attractive features. There are many benefits that can be obtained from gadgets, but excessive use of gadgets without control can have a negative impact on users, especially parents who give gadgets to their children without providing supervision. Parents are the closest people to children who can have full control over the use of devices on children, ensuring which content can be viewed and is appropriate for the child's age. However, there are still many parents who easily give gadgets to children so that children are calm and do not interfere with their work. Excessive use of devices can have a negative impact on children's emotional growth and development. The purpose of this design is to provide education in the form of motion graphics about the impact of using gadgets in early childhood. This writing uses the results of a KPAI database survey, observation and literature study. In making this thesis the author went through several series of stages starting from pre-production, production, and post-production

Keywords: the impact of gadgets, parents, early childhood, motion graphics

Penggunaan gawai sudah menjadi hal yang biasa digunakan di era modern saat ini. Banyak orang dewasa dan anak-anak yang menggunakan gawai karena kecanggihan dan fitur yang menarik. Banyak manfaat yang bisa di dapat dari gawai, tetapi jika penggunaan gawai berlebihan tanpa adanya kontrol bisa memberikan dampak buruk terhadap penggunanya, terutama pada orang tua yang memberikan gawai kepada anaknya tanpa memberikan pengawasan. Orang tua merupakan orang terdekat anak yang dapat memegang kendali penuh terhadap penggunaan gawai pada anak, memastikan konten mana saja yang boleh dilihat dan sesuai dengan usia anak. Akan tetapi masih banyak orang tua yang dengan mudahnya memberikan gawai pada anak supaya anak tenang dan tidak mengganggu pekerjaannya. Penggunaan gawai yang berlebihan bisa memberikan dampak buruk bagi pertumbuhan dan perkembangan emosional anak. Tujuan dari perancangan ini untuk memberikan edukasi dalam bentuk *motion graphic* tentang dampak

penggunaan gawai pada anak usia dini. Penulisan ini menggunakan hasil survey bankdata KPAI, observasi dan studi pustaka. Dalam pembuatan karya tugas akhir ini penulis melalui beberapa serangkaian tahapan dimulai dari praproduksi, produksi, dan pasca produksi.

Kata Kunci : dampak gawai , orang tua, anak usia dini, *motion graphic*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, Yang Maha Kuasa dan Maha Pengasih, atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya yang telah memberi kekuatan dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Penulisan ini merupakan hasil dari perjalanan singkat, dedikasi, dan kerja keras yang telah dilakukan oleh penulis.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk *motion graphic* tentang dampak gawai pada anak. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Dampak Penggunaan gawai pada anak usia dini”. 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. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri fajar Yurmana S., S.Kom, M.T., Selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis.
6. Drs.Hari Purnomo, M.Sn., selaku Pembimbing I.
7. Anggun Gunawan, S.Fil.,M.A., sebagai Pembimbing II.
8. Para dosen, dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kedua orang tua penulis yang telah banyak memberikan support, semangat, dan juga doa yang terbaik, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik dan lancar.

10. Tri Yuni Aulia, yang menjadi semangat dan motivasi atas semua pencapaian penulis.
11. Aisyah Sabrina, sebagai teman yang membantu menyelesaikan naskah *storyline motion* ini.
12. Muhammad Ynwarahman, sebagai teman yang membantu dan mengajari Adobe After Effect untuk menyelesaikan projek *motion graphic* penulis.
13. Syafira Sukma Maharani, A.Md.Ds., sebagai kaka tingkat yang membantu penulis untuk memahami penulisan tugas akhir ini.
14. Teman-teman grup yakput, p3d, dan team tubruk.
15. Seluruh teman Degrads 13.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang Desain Grafis. Penulis menyadari bahwa masih banyak hal yang perlu dipelajari dan diperbaiki, dan penulis berharap bahwa karya ini dapat diterima dengan baik oleh pembaca dan menjadi langkah awal yang membuka pintu menuju pengetahuan dan keberhasilan di masa depan.

Jakarta, 3 Juli 2023

Penulis,



Muammar Kadafi
20100087

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	III
PERSYARATAN ORIGINALITAS SIDANG AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	IV
PERSYARATAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	V
ABSTRAK.....	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR GAMBAR	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	3
C. BATASAN MASALAH.....	3
D. RUMUSAN MASALAH.....	3
E. TUJUAN.....	4
F. MANFAAT PENULISAN.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. <i>FLAT DESIGN</i>	5
B. <i>ANIMASI</i>	8
C. <i>MOTION GRAPHIC</i>	9
D. DAMPAK NEGATIF GAWAI	13
E. PERAN PENTING ORANG TUA.....	17
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. DATA/OBJEK PENULISAN.....	18
B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	21

C. RUANG LINGKUP	22
D. LANGKAH KERJA	27
BAB IV PEMBAHASAN	29
A. PRA PRODUKSI	29
B. PRODUKSI	39
C. PASCA PRODUKSI	44
BAB V PENUTUP	48
A. KESIMPULAN	48
B. SARAN	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	53
A. BIODATA PENULIS	53
B. TRANSKIP DATA KPAI	54
C. LEMBAR BIMBINGAN.....	55
D. DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Flat Design.....	5
Gambar 2 : Penerapan warna pada <i>flat design</i>	8
Gambar 3 : Contoh <i>motion graphic</i>	10
Gambar 4 : Logo Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI)	18
Gambar 5 : Struktur Organisasi	19
Gambar 6 : Font Hansip.....	25
Gambar 7 : Contoh Palet Warna Infografis	25
Gambar 8 : Permohonan Permintaan Data KPAI	29
Gambar 9 : Gmail Permintaan Data KPAI	30
Gambar 10 : Hasil survey 2020 data KPAI	30
Gambar 11 : Hasil survey 2020 data KPAI	31
Gambar 12 : Hasil survey 2020 data KPAI	31
Gambar 13 : Dokumentasi Observasi	32
Gambar 14 : Mind Mapping	32
Gambar 15 : Moodboard.....	33
Gambar 16 : Storyline.....	34
Gambar 17 : Storyline.....	35
Gambar 18 : Storyline.....	36
Gambar 19 : Storyboard.....	37
Gambar 20 : Logo Sketchup	38
Gambar 21 : Logo Adobe Illustrato	38
Gambar 22 : Logo After Effect.....	39
Gambar 23 : Aset Ilustrasi	40
Gambar 24 : Pemotongan Scene	41
Gambar 25 : Proses animating, camera effect	42
Gambar 26 : Proses animating, camera effect	42
Gambar 27 : Proses Compositting	43
Gambar 28 : Proses pengeditan <i>voice over</i> Sumber : Dokumentasi pribadi	43
Gambar 29 : Pembuatan Transisi.....	44

Gambar 30 : Rendering Video	44
Gambar 31 : Brosur	45
Gambar 32 : Kalender.....	46
Gambar 33 : X-Banner.....	47