

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TEKNIK *SHOOTING*
DALAM OLAHRAGA BOLA BASKET UNTUK SISWA
KELAS XI SMKN 59 JAKARTA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

PUTRA IRAWAN

NIM: 20100126

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Teknik *Shooting* Dalam Olahraga Bola Basket Untuk Siswa Kelas XI SMKN 59 Jakarta.

Penulis : Putra Irawan

NIM : 20100126

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 kamis tanggal 20 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,




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

Anggota 1



Widi Sriyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199104182019031013

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Teknik *Shooting* Dalam Olahraga Bola Basket Untuk Siswa Kelas XI SMKN 59 Jakarta
Penulis : Putra Irawan
NIM : 20100126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

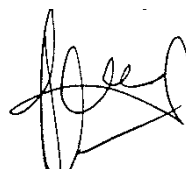
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, Jumat 7 Juli 2023.

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Irpan Riana, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198511192019031010

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, S.Pd.I.,M.Pd.
NIP. 1993301082020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putra Irawan
NIM : 20100126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Perancangan Motion Graphic Teknik Shooting Dalam Olahraga Bola Basket Untuk Siswa Kelas XI SMKN 59 Jakarta* 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, 07 Juli 2023

Yang menyatakan,



Putra Irawan

NIM: 20100126

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Putra Irawan
NIM : 20100126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: : Perancangan *Motion Graphic* Teknik Shooting Dalam Olahraga Bola Basket Untuk Siswa kelas XI SMKN 59 Jakarta 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, 07 Juli 2023

Yang menyatakan,



Putra Irawan

NIM: 20100126

ABSTRACT

At school, sports are included in subjects that help students grow healthily. Basketball game is a game played by two teams, one women's team and one men's team, with five players each. The writer found that most of the students in class XI at 59 Jakarta State Vocational High School had the ability to play basketball, only 40% of the 90 students in class XI. Using learning media in the form of motion graphics, is one way to overcome the problem of learning basketball with shooting techniques. Research methods by way of observation, interviews, and questionnaires. Making motion graphic learning media for class XI students at SMKN 59 Jakarta. The author has succeeded in designing the final project work with the main media as motion graphics as a learning medium in class XI SMKN 59 Jakarta. The purpose of this design is to attract the attention of SMKN 59 Jakarta, especially students of class XI, to study basketball, and it is hoped that SMKN 59 Jakarta can develop learning media in the form of motion graphics.

Keywords: *School, Sports, Learning, Motion Graphics, Shooting, Basketball*

ABSTRAK

Di sekolah, olahraga termasuk mata pelajaran yang membantu siswa tumbuh secara sehat. Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim, satu regu putri dan satu regu putra, dengan masing-masing lima pemain. Penulis menemukan bahwa sebagian besar siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 59 Jakarta memiliki kemampuan untuk memainkan bola basket hanya 40 % dari 90 siswa kelas XI. Menggunakan media pembelajaran berupa *motion graphic*, merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah pembelajaran olahraga bola basket dengan teknik *shooting*. Metode penelitian dengan cara observasi, wawancara, dan kuisisioner. Membuat media pembelajaran *motion graphic* bagi para siswa kelas XI SMKN 59 Jakarta. Penulis telah berhasil merancang tugas akhir karya dengan media utama *motion graphic* sebagai media pembelajaran di kelas XI SMKN 59 Jakarta. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menarik perhatian pihak SMKN 59 Jakarta, terutama siswa kelas XI, untuk mempelajari pembelajaran olahraga bola basket, dan diharapkan pihak SMKN 59 Jakarta dapat melakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *motion graphic*.

Kata Kunci : *Sekolah, Olahraga, Pembelajaran, Motion Graphic, Shooting, Bola Basket*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah 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 perancang desain telah membuat media pembelajaran bagi para siswa kelas XI tentang olahraga bola basket di SMKN 59 Jakarta. Berdasarkan karya tersebut, penulis membuat laporan Tugas Akhir berjudul **“Perancangan *Motion Graphic* Teknik *Shooting* Dalam Olahraga Bola Basket Untuk Siswa Kelas XI SMKN 59 Jakarta”**.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar 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, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Yayah Nurasih, S.Pd.I., M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Andriyana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Jati Raharjo, S.Sn., M.Sn., Pembimbing I.
8. Irpan Riana, S.Sn., M.Sn., Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.


10. Pihak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 59 Jakarta yang telah mengizinkan observasi.

11. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua dan orang tersayang, telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Jakarta, 07 Juli 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Putra Irawan', written in a cursive style.

Putra Irawan

NIM: 20100126

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	v
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Masalah.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum.....	6
1. Pengertian Desain Grafis.....	6
2. Prinsip Dasar Animasi.....	6
3. Teori <i>Motion Graphic</i>	10
4. Unsur <i>Motion Graphic</i>	11
5. Manfaat <i>Motion Graphic</i>	11
B. <i>Flat Design</i>	12
C. Teori Khusus.....	12
1. Bola Basket.....	12
2. Peraturan Bola Basket.....	13
3. Teknik <i>shoot</i> Bola Basket.....	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data/ Objek Penulisan.....	15
1. Objek Karya.....	15
2. Spesifikasi Karya.....	15
3. Data klien.....	15
4. Narasumber.....	16
5. Analisa siswa SMKN 59 Jakarta.....	17
B. Teknik Pengumpulan Data.....	18
1. Studi Pustaka.....	18
2. Observasi (Pengamatan Langsung).....	20
3. Wawancara.....	20
4. Kuisioner.....	21

C. Ruang Lingkup.....	22
1. Peran Penulis.....	22
2. Kategori Karya.....	23
3. Ide Kreatif.....	23
a. Strategi Perancangan Media Pembelajaran Motion Graphic	24
b. Strategi Perancangan Konsep Media Pembelajaran Motion Graphic.....	24
c. Strategi Perancangan Warna	26
d. Strategi Pemilihan Tipografi.....	27
e. Strategi Perancangan Media Pendukung.....	28
D. Langkah Kerja.....	30
6. Pra-produksi/Persiapan	30
7. Produksi/Pelaksanaan.....	31
8. Pasca Produksi/Evaluasi	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
A. Praproduksi	33
B. Produksi	38
C. Pascaproduksi.....	57
D. Media Pendukung	57
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
DAFTAR LAMPIRAN 1.....	66
DAFTAR LAMPIRAN 2.....	67
DAFTAR LAMPIRAN 3.....	68
DAFTAR LAMPIRAN 4.....	69
DAFTAR LAMPIRAN 5.....	72
DAFTAR LAMPIRAN 6.....	74
DAFTAR LAMPIRAN 7.....	75
DAFTAR LAMPIRAN 8.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Halaman depan SMKN 59 Jakarta	16
Gambar 2 Narasumber guru	17
Gambar 3 Buku penjaskes kelas XI kurikulum 2013	20
Gambar 4 Kuisisioner	21
Gambar 5 Kuisisioner	21
Gambar 6 Kuisisioner	22
Gambar 7 Kuisisioner	22
Gambar 8 Contoh sketsa	24
Gambar 9 Contoh ilustrasi	25
Gambar 10 Contoh ilustrasi	26
Gambar 11 <i>Font</i>	27
Gambar 12 <i>Font</i>	27
Gambar 13 Poster	28
Gambar 14 <i>X-banner</i>	29
Gambar 15 <i>T-shirt</i>	29
Gambar 16 Langkah kerja	30
Gambar 17 <i>Moodboard</i>	33
Gambar 18 <i>Mindmapping</i>	34
Gambar 19 Sketsa	35
Gambar 20 <i>Storyboard</i>	36
Gambar 21 Dokumen <i>voiceover</i>	38
Gambar 22 Proses <i>digitalisasi</i> gambar	39
Gambar 23 Proses <i>editing</i>	40
Gambar 24 Proses <i>rendering</i>	40
Gambar 25 <i>Intro</i>	41
Gambar 26 <i>Font sporten personal use</i>	42
Gambar 27 <i>Font poppins medium</i>	42
Gambar 28 Warna	42
Gambar 29 Bola basket	43
Gambar 30 Logo kolaborasi	43
Gambar 31 <i>Wibesite</i> aplikasi <i>pixabay</i>	44
Gambar 32 <i>Motion graphic</i>	44
Gambar 33 <i>Font sporten personal use</i>	45
Gambar 34 Karakter	46
Gambar 35 <i>Vector</i>	46
Gambar 36 <i>Scene</i>	47
Gambar 37 <i>Scene</i>	47
Gambar 38 <i>Scene</i>	48

Gambar 39 <i>Scene</i>	48
Gambar 40 <i>Scene</i>	48
Gambar 41 <i>Scene</i>	49
Gambar 42 <i>Transisi pop-up</i>	49
Gambar 43 <i>Infografis</i>	50
Gambar 44 <i>Infografis</i>	50
Gambar 45 <i>Infografis</i>	51
Gambar 46 <i>Infografis</i>	51
Gambar 47 <i>Transisi pop-up</i>	52
Gambar 48 Perkenalan <i>shooting</i>	52
Gambar 49 Perkenalan <i>shooting</i>	53
Gambar 50 Teknik <i>shooting</i>	53
Gambar 51 Teknik <i>shooting</i>	54
Gambar 52 Teknik <i>shooting</i>	54
Gambar 53 Teknik <i>shooting</i>	55
Gambar 54 Penutup.....	55
Gambar 55 Penutup.....	55
Gambar 56 File <i>voice over</i>	56
Gambar 57 Poster.....	58
Gambar 58 Poster.....	58
Gambar 59 <i>X banner</i>	59
Gambar 60 T-shirt.....	60
Gambar 61 Gantungan kunci	60
Gambar 62 <i>Tumbler</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Silabus materi olahraga bola basket.....	19
Tabel 2 <i>Storyline</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Uji Proposal.....	66
Lampiran 2 Salinan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	67
Lampiran 3 Salinan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2.....	68
Lampiran 4 Hasil Data Survei Google Formulir.....	69
Lampiran 5 Wawancara	72
Lampiran 6 Bukti Pekerjaan Secara Utuh.....	74
Lampiran 7 Foto Sidang Tugas Akhir.....	75
Lampiran 8 Biodata Penulis	76