

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MENGATASI
***BULLYING* DENGAN MELATIH KARAKTER**
KEPERCAYAAN DIRI ANAK SEJAK DINI

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



Disusun Oleh:

FIKRI ALDIAN HEROS KUSUMA WARDANA
19010062

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video *Motion Graphic* Mengatasi
Bullying Dengan Melatih Karakter Kepercayaan Diri
Anak Sejak Dini
Penulis : Fikri Aldian Heros Kusuma Wardana
NIM : 19010062
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 *..22..Juli. 2022*

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
196611271994031001

Anggota 1



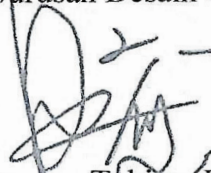
Widi Sriyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199104182019031013

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing.
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video *Motion Graphic* Mengatasi
Bullying Dengan Melatih Karakter Kepercayaan Diri
Anak Sejak Dini
Penulis : Fikri Aldian Heros Kusuma Wardana
NIM : 19010062
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: D3)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

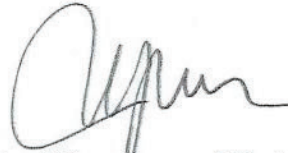
Ditandatangani di (A. Jull 2022 Jakarta

Pembimbing I



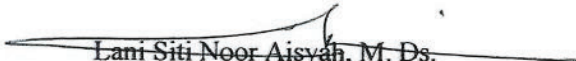
Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn
NIP 197602012002122001

Pembimbing II



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP 197711132010121001

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 : Fikri Aldian Heros Kusuma Wardana
NIM : 19010062
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi D3)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **“Perancangan Video Motion Graphic Mengatasi Bullying Dengan Melatih Karakter Kepercayaan Diri Anak Sejak 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, 19 Juli 2022

Yang menyatakan,



Fikri Aldian Heros Kusuma Wardana
19010062

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fikri Aldian Heros Kusuma Wardana
NIM : 19010062
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi D3)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

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 Video Motion Graphic Mengatasi Bullying Dengan Melatih Karakter Kepercayaan Diri Anak Sejak Dini”** 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, ¹⁴ Juli 2022

Yang menyatakan,



Fikri Aldian Heros Kusuma Wardana
19010062

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Motion Graphic Mengatasi
Bullying Dengan Melatih Karakter Kepercayaan Diri
Anak Sejak Dini
Penulis : Fikri Aldian Heros Kusuma Wardana
Pembimbing I : Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn
Pembimbing II : Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.

The rise of bullying among children can have a negative impact on the child's future, Bullying is any form of oppression or violence that is intentionally carried out by a stronger person or group Bullying is behavior to hurt others and is carried out continuously, the impact of bullying is like feeling inferior, fear, loneliness, even worse lead to suicide. Lack of self-confidence is also a result of bullying. With self-confidence, children are able to overcome new challenges, believe in themselves in difficult situations, and are able to develop a positive attitude without worrying about various situations and conditions. Therefore, confidence is needed. The purpose and benefit of this writing method is that it is hoped that children can train their self-confidence from an early age, and can avoid bullying. The method in this writing is a reference study taken from several journals and books. The author wants to design a work in the form of a motion graphic video to teach Tunas Remaja Kindergarten children aged 4 to 6 years to avoid bullying and be able to train self-confidence from an early age.

Keywords: Confidence, Bullying, Kindergarten Children, Motion Graphic

Maraknya nya bullying dikalangan anak – anak dapat berdampak buruk pada masa depan anak, *Bullying* ialah segala bentuk penindasan atau kekerasan yang sengaja dilakukan oleh orang atau kelompok yang lebih kuat *Bullying* merupakan perilaku untuk menyakiti orang lain dan dilakukan secara berkelanjutan, dampak dari *bullying* ialah seperti minder, ketakutan, menyendiri, bahkan lebih parah lagi menyebabkan bunuh diri. Kurangnya kepercayaan diri juga merupakan dampak dari *bullying*. Dengan kepercayaan diri, anak mampu mengatasi tantangan yang baru, meyakini diri sendiri dalam keadaan sulit, dan mampu mengembangkan sikap positif tanpa mengawatirkan berbagai situasi dan kondisi. Oleh sebab itu kepercayaan diri diperlukan. Tujuan dan manfaat metode penulisan ini adalah diharapkan nya anak-anak dapat melatih kepercayaan dirinya sejak dini, dan dapat terhindar dari *bullying*. Metode dalam penulisan ini adalah study referensi yang diambil dari beberapa jurnal dan buku. Penulis ingin merancang karya berupa video *motion graphic* untuk mengajarkan anak-anak TK Tunas Remaja usia 4 hingga 6 tahun agar dapat menghindari *bullying* dan mampu melatih kepercayaan diri sejak dini.

Kata Kunci: Percaya Diri, Bullying, Anak TK, 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 editor yang telah menyunting karya berupa *motion graphic* dengan topik tentang mengatasi *bullying* dengan melatih karakter kepercayaan diri anak sejak dini. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Mengatasi *Bullying* Dengan Melatih Karakter Kepercayaan Diri Anak Sejak Dini” untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan tugas akhir 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. Deddy Stevano Tobing. Dipi, Ing Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Koordinator Program Studi Desain Grafis
5. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn Pembimbing I
6. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I, Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. TK Tunas Remaja sebagai Klien Penulis.
9. Guru TK dan Orang Tua yang sudah mau saya wawancarai.
10. Keluarga, terutama ayah dan bunda yang selalu mensupport penulis.
11. Responden yang telah membantu penulis dalam melakukan survey.

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

Jakarta, 19 Juli 2022

Penulis,

Tanda Tangan Mahasiswa


Fikri Aldian Heros Kusuma Wardama

NIM 19010062

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Teori Umum	7
1. Desain Grafis	7
2. Elemen Grafis.....	8
B. Teori Khusus	13
1. <i>Motion Graphic</i>	13
2. Prinsip Prinsip <i>Motion Graphic</i>	14
3. Teori Animasi.....	16
4. Teori Video.....	17
5. Teori Audio	18
6. Teori Storyboard.....	19
7. Teori Warna.....	20
8. Teori Tipografi	21
9. Teori Kepercayaan Diri	22

10.	Teori <i>Bullying</i>	24
11.	Teori Mengatasi <i>Bullying</i> Dengan Kepercayaan Diri.....	25
BAB III METODE PELAKSANAAN.....		27
A.	Data Objek Penulisan.....	27
1.	Profile Client	27
2.	Analisis Khalayak Sasaran	27
B.	Teknik Pengumpulan Data.....	28
1.	Observasi	28
2.	Studi Pustaka	29
3.	Wawancara	29
4.	Survey.....	30
C.	Ruang Lingkup.....	32
1.	Peran Penulis	32
2.	Kategori Karya	32
3.	Ide Kreatif.....	32
4.	Analisa SWOT	34
5.	Strategi Perancangan Karya	35
D.	Langkah Kerja.....	37
1.	Pra-Produksi atau Persiapan.....	37
2.	Produksi atau Pelaksanaan	37
3.	Pasca Produksi atau Evaluasi	39
BAB IV PEMBAHASAN.....		41
A.	Pra Produksi	41
1.	Konsep Kreatif	41
2.	Konsep Teknis.....	42
B.	Produksi	43
1.	Konsep dan Ide.....	43
2.	Storyline dan Storyboard.....	44
3.	Pembahasan Aset.....	52
4.	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	53
C.	Pasca Produksi	56
1.	Penggabungan Video dan <i>Audio</i>	56
2.	Rendering	56
3.	Poster Series	57

4. X-Banner	58
5. Gimmick.....	60
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
LAMPIRAN.....	
BIODATA PENULIS.....	
TRANSKIP WAWANCARA.....	
SALINAN LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	
DOKUMENTASI UJI PROPOSAL TUGAS AKHIR	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Titik	9
Gambar 2.2 Contoh Garis	10
Gambar 2.3 Contoh Bidang.....	11
Gambar 2.4 Contoh Ruang.....	11
Gambar 2.5 Contoh Warna	12
Gambar 2.6 Contoh Tekstur.....	13
Gambar 2.7 Contoh <i>Motion Graphic</i>	14
Gambar 2.8 Contoh Audio	19
Gambar 2.9 Contoh <i>Storyboard</i>	20
Gambar 2.10 Contoh Warna	21
Gambar 2.11 Contoh Tipografi.....	22
Gambar 3.1 <i>Data Survei</i>	30
Gambar 3.2 <i>Data Survei</i>	30
Gambar 3.3 <i>Data Survei</i>	31
Gambar 3.4 <i>Data Survei</i>	31
Gambar 3.5 <i>Data Survei</i>	31
Gambar 3.6 <i>Mindmap</i>	33
Gambar 3.7 <i>Moodboard</i>	34
Gambar 4.1 Alur Teknis Pembuatan Karya	42
Gambar 4.2 <i>Storyline</i>	47
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i>	48

Gambar 4.4 <i>Storyboard</i>	49
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i>	50
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i>	51
Gambar 4.7 Pembuatan Aset.....	53
Gambar 4.8 Penganimasian Karakter.....	54
Gambar 4.9 Penggabungan Scene.....	55
Gambar 4.10 Perekaman <i>Voice Over</i>	55
Gambar 4.11 Penggabungan Elemen.....	56
Gambar 4.12 Rendering	57
Gambar 4.13 Poster.....	58
Gambar 4.14 X-Banner	59
Gambar 4.15 T-Shirt	60
Gambar 4.16 Sticker.....	61
Gambar 4.17 Sticker.....	61
Gambar 4.18 Pin	62
Gambar 4.19 Weekly Mission	63
Gambar 4.20 Kartu.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis	
Transkrip Wawancara.....	
Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir	
Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir	