

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI CARA MELATIH ANJING

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun Oleh :

DESTIA HARUM NAFTHALIA

19010035

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2022

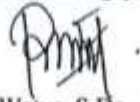
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi
Cara Melatih Anjing
Penulis : Destia Harum Nafthalia
NIM : 19010035
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin....., tanggal 18 Juli 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Rina Watye, S.Ds., M.Ds
NIP. 198801172019032015

Anggota 1



Adi Iryanto, S.Sn, M.Sn
NIDN 0313068302

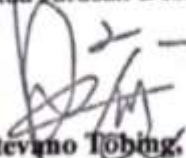
Anggota 2



Immanuel Ronald David Mongkau, SE.,M.M
NIP. 197106062006041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain,



Deddy Stevano Tobing, Dipi, Ing

NIP. 19801312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi
Cara Melatih Anjing
Penulis : Destia Harum Nafthalia
NIM : 19010035
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ..Jakarta....., 15 Juli 2022.....

Pembimbing I

Pembimbing II



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



Immanuel Ronald David Mongkau, SE.,M.M
NIP. 197106062006041001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Destia Harum Nafthalia
NIM : 19010035
Program Studi : Desain Grafis (Konsentras: Desain Grafis)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Cara Melatih Anjing 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, 15 Juli 2022

Yang menyatakan,



Destia Harum Nafthalia
NIM: 19010035

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Destia Harum Nafthalia
NIM : 19010035
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Cara Melatih Anjing beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 15 Juli 2022

Yang menyatakan,



Destia Harum Nafthalia
NIM: 19010035

ABSTRAK

Name : Destia Harum Nafthalia
Study program : Graphic Design
Major : Graphic Design
Supervisor 1 : Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
Supervisor 2 : Imanuel Ronald David Mongkau, SE.,M.M.

Motion Graphic as an Educational media on How to Train Dogs is a medium that contains about how to train dogs from an early age with the aim that dog owners can train their pet dogs independently, communication between owners and pet dogs can walk. Dog centers in Indonesia are expensive and rarely found. Therefore, many dog owners have difficulty in training their pet dogs. Seeing this phenomenon, the author took the initiative to create a Motion Graphic design for dog owners as an educational medium that can convey information effectively and interestingly. Through this final project, the author hopes that the owner can find out how to train dogs properly and correctly to prevent dogs from becoming liars to dog owners and the general public

Keywords : Motion Graphic, Dog, Education

Motion Graphic sebagai media Edukasi Cara Melatih Anjing adalah sebuah media yang berisi tentang informasi terhadap bagaimana cara melatih anjing sejak umur dini dengan tujuan pemilik anjing dapat melatih anjing peliharaannya secara mandiri supaya komunikasi antara para pemilik dan anjing peliharaan dapat berjalan. Pusat pelatihan anjing di Indonesia bertarif mahal dan jarang ditemukan. Oleh karena itu, banyak pemilik anjing yang kesulitan dalam melatih anjing peliharaannya. Melihat fenomena tersebut, penulis berinisiatif membuat sebuah perancangan karya Motion Graphic untuk pemilik anjing sebagai media edukasi yang dapat menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Melalui karya tugas akhir ini penulis berharap pemilik anjing dapat mengetahui bagaimana cara melatih anjing dengan baik dan benar untuk mencegah anjing menjadi liar pada pemilik anjing dan masyarakat umum.

Kata Kunci: Motion Graphic, Anjing, Edukasi

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas rahmat, serta berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Cara Melatih Anjing” ini dengan baik dan benar. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam proses pembuatannya, penulis mendapatkan banyak sekali saran serta dukungan dari banyak pihak. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Makadari itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dedy Stevano H. Tobing, Dipl.Ing., Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Yayah Nurasih, M.Pda., selaku MT Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Drs. Hari Purnomo, M.Sn., selaku Pembimbing I .
7. Imanuel Ronald David Mongkau, SE.,M.M, selaku Pembimbing II
8. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah membantu mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di kampus ini.
9. Sekolah Anjing Faunafella sebagai klien sekaligus narasumber.
10. Orang Tua Penulis yang selalu memberikan dukungan secara materi serta segala bentuk apapun yang membuat penulis dapat melangkah sejauh ini.

11. Teman-teman Degradia yang berjuang bersama dan ikut serta memberikan bantuan dan motivasi dalam hal apa pun.
12. April, Anisya, Fathia, Afina, Grace, Sonia, Abra dan juga teman dekat dan para sahabat di sekeliling penulis yang selalu memberikan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir ini hingga selesai.
13. Terimakasih untuk G – Dragon dan Levi serta yang lainnya yang selalu memberikan semangat dan motivasi melalui lagu-lagunya selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
14. *Last but not least, I wanna thank myself, for the hardwork that I've been through, thank you, because of you I can be here.*

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

Jakarta, 15 Juli 2022



Destia Harum Nafthalia
NIM: 19010035

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR | iii |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME | iv |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..... | v |
| | v |
| ABSTRAK | vi |
| PRAKATA..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 2 |
| C. Batasan Masalah | 3 |
| D. Rumusan Masalah..... | 3 |
| E. Tujuan Penulisan..... | 4 |
| F. Manfaat Penulisan..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 5 |
| A. Desain Grafis | 5 |
| B. <i>Motion Graphic</i> | 5 |
| C. Warna..... | 7 |
| D. Tipografi | 7 |
| E. Video..... | 7 |
| F. Audio..... | 8 |
| G. <i>Story Board</i> | 8 |
| H. Teori Ilustrasi: <i>Flat Design</i> | 9 |
| I. Media Kampanye Dalam Desain Grafis | 9 |
| BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA | 10 |
| A. Data/Objek Penulisan..... | 10 |
| B. Teknik Pengumpulan Data..... | 11 |

| | |
|---|-----------|
| C. Ruang Lingkup..... | 13 |
| D. Langkah Kerja..... | 19 |
| BAB IV PEMBAHASAN | 21 |
| A. Jenis Rancangan..... | 21 |
| B. <i>Pra Produksi</i> (Persiapan)..... | 21 |
| C. Produksi | 25 |
| D. Pasca Produksi | 31 |
| BAB V PENUTUP..... | 41 |
| A. Kesimpulan | 41 |
| B. Saran | 41 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 43 |
| LAMPIRAN..... | 43 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Contoh Storyboard | 8 |
| Gambar 3.1 Mindmap | 14 |
| Gambar 3.2 Moodboard | 15 |
| Gambar 3.3 Penggunaan Ilustrasi | 17 |
| Gambar 3.4 Pemilihan Warna | 18 |
| Gambar 3.5 Font Bauhaus 93 | 18 |
| Gambar 4.1 Karakter Anjing | 22 |
| Gambar 4.2 Karakter Pemilik | 23 |
| Gambar 4.3 Karakter Pelatih | 23 |
| Gambar 4.4 Layout 1 | 24 |
| Gambar 4.5 Layout 2 | 24 |
| Gambar 4.6 Layout 3 | 25 |
| Gambar 4.7 Layout 4 | 25 |
| Gambar 4.8 Storyboard 1 | 28 |
| Gambar 4.9 Storyboard 2 | 29 |
| Gambar 4.10 Storyboard 3 | 29 |
| Gambar 4.11 Storyboard 4 | 29 |
| Gambar 4.12 Storyboard 5 | 30 |
| Gambar 4.13. Storyboard 6 | 30 |
| Gambar 4.14 Proses Pewarnaan Objek | 31 |
| Gambar 4.15 Proses Pengisi Suara..... | 33 |
| Gambar 4.16 Proses Editing..... | 34 |
| Gambar 4.17 Poster | 36 |
| Gambar 4.18 Flyer | 37 |
| Gambar 4.19 Desain Mug | 37 |
| Gambar 4.20 Desain T – Shirt..... | 38 |
| Gambar 4.21 Desain Stiker | 38 |
| Gambar 4.22 Desain Gantungan Kunci | 39 |
| Gambar 4.23 Desain Pin | 40 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Analisis SWOT Motion Graphic | 15 |
| Tabel 4.1 Storyline..... | 26 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--------------------------------------|----|
| Lampiran Biodata Penulis | 43 |
| Lampiran Hasil Wawancara | 44 |
| Kartu Bimbingan | 45 |
| Dokumentasi Sidang Tugas Akhir | 49 |
| Hasil Kuesioner | 50 |