

LAPORAN TUGAS AKHIR
MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS
BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
DI SMKN 1 PANGKEP

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:
RUSLI M.
NIM. 20622033

PROGRAM STUDI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR

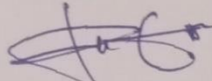
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Media Pembelajaran Desain Grafis berbasis
Motion Graphic Di SMKN 1 Pangkep
Penulis : Rusli M.
NIM : 20622033
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

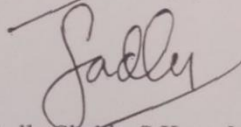
Tugas Akhir ini telah dipepertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Disahkan oleh
Ketua Penguji,



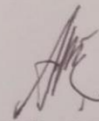
Ahmad Irfan A., S.Kom., M.Cs
NIP. 19840407 201903 1 007

Anggota Penguji 1



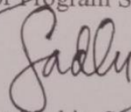
Fadly Shabir, S.Kom., M.T
NIP. 19880321 202203 1 005

Anggota Penguji 2



A. Adlin, S.E., M.M.
NIP. 19631115 199112 1 001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Fadly Shabir, S.Kom., M.T
NIP. 19880321 202203 1 005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

Judul Tugas Akhir : Media Pembelajaran Desain Grafis berbasis
Motion Graphic Di SMKN 1 Pangkep
Penulis : Rusli M.
NIM : 20622033
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Pembimbing 1



Ferawaty Syam, S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0018039304

Pembimbing 2



Ahmad Irfan A, S.Kom.,M.Cs.
NIP. 198404072019031007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Fadly Shabir, S.Kom.,M.T.
NIP. 19880321 202203 1 005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	Rusli M.
NIM	: 20622033
Program Studi	: Multimedia
Jurusan	: Desain Grafis
Tahun Akademik	: 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis *Motion Graphic* di SMKN 1 Pangkep, 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.

Makassar, 25 Juli 2023

Yang menyatakan,

A 10,000 Indonesian postage stamp (METERAI TEMPEL) with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPAH', '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '5A545AJX017204510'.

Rusli M.
NIM: 20622033

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rusli M.
NIM : 20622033
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi 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 : Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis *Motion Graphic* di SMKN 1 Pangkep , 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 sebenar-benarnya.

Makassar, 25 Juli 2023

Yang menyatakan,

A 5000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '5000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '5A545AJX017204510'.

Rusli M.

NIM: 20622033

ABSTRACT

To make an animated Motion Graphic, you must first know the tools in the Adobe Illustrator software. This final project aims to create graphic design learning media based on Motion Graphics at SMKN 1 Pangkep. The limitation of the problem is the Graphic Design learning media which will be designed in the form of a Motion Graphic. The maximum duration for making a Motion Graphic is 3 minutes and the formulation of the problem is How is the process for making Graphic Design learning media about the 2019-2022 version of Adobe Illustrator tools based on Motion Graphics. The implementation method used is pre-production by determining ideas or concepts, creating storylines, storyboards, then production by creating narratives, creating design elements, creating animated characters, creating motion graphics and combining motion graphics and finally post-production showing motion graphics. Data collection methods used are interviews, observation and literature study. The results of the final task of making graphic design learning media based on Motion Graphic at SMKN 1 Pangkep based on the success rate of the questionnaire results as much as 86.7% said that the video tutorial for learning graphic design based on Motion Graphic at SMKN 1 Pangkep was useful.

Keywords: *Media, Application, Manufacturing, Motion Graphic, Adobe Illustrator*

ABSTRAK

Pembuatan *Motion Graphic* animasi terlebih dahulu haruslah mengetahui *tools-tools* dalam *Software Adobe Illustrator*. Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran desain grafis berbasis *motion graphic* di SMKN 1 Pangkep. Batasan masalah adalah media pembelajaran desain grafis yang akan dirancang berupa *motion graphic*. Durasi pembuatan *motion graphic* maksimal 3 menit dan rumusan masalah adalah bagaimana proses pembuatan media pembelajaran Desain Grafis tentang *tools Adobe Illustrator versi 2019-2022* Berbasis *Motion Graphic*. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah praproduksi dengan penentuan ide atau konsep, membuat *storyline*, *storyboard*, kemudian produksi dengan membuat narasi, membuat elemen desain, membuat karakter animasi, membuat *motion graphic* dan menggabungkan *motion graphic* dan terakhir pasca produksi memperlihatkan *motion graphic*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan studi pustaka. Hasil tugas akhir pembuatan media pembelajaran desain grafis berbasis *motion graphic* di SMKN 1 Pangkep berdasarkan tingkat keberhasilan dari hasil kuisisioner sebanyak 86,7% mengatakan bahwa video tutorial pembelajaran desain grafis berbasis *Motion Graphic* di SMKN 1 Pangkep telah bermanfaat.

Kata Kunci: *Media, Aplikasi, Pembuatan, Motion Graphic, Adobe Illustrator*

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 Multimedia Jurusan Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *editor* telah menyunting uji materi tutorial Desain Grafis *Motion Graphic* dalam rangka memberi pemahaman *tools* aplikasi *adobe illustrator*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Tugas Akhir berjudul “Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis *Motion Graphic* di SMKN 1 Pangkep “

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, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos.,M.Si, selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Trifajar Yurmama S., MT, selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. H. Suardi, S.Sos.,M.Si., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Fadly Shabir, S.Kom.,M,T., Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

7. Ferawaty Syam, S.Pd.,M.Pd., Pembimbing I Politeknik Negeri Media Media Kreatif PSDKU Makassar.
8. Ahmad Irfan A, S.Kom,.M.Cs., selaku Pembimbing II Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, yang telah membimbing dengan sabar dan penuh dukungan.
7. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
8. Kedua orang tua penulis serta keluarga besar yang selalu senantiasa memberikan doa dan semangat kepada penulis sehingga penulis bisamenyusun Tugas Akhir ini dengan baik.
9. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar terkhusus teman-teman Prodi Multimedia yang telah memberi saran, masukan, dorongan dan semangat dalam menyelesaikan pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman khususnya Himpunan Mahasiswa Multimedia yang selalu memberikan *support* disetiap proses perjalanan sampai pada akhirnya sama-sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Teman-Teman *Creative Art* Angkatan 8 yang selalu membantu dan menyamangati dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini
12. Kakanda Fanny Zatalini Hamid., A.Md.,D.s. yang telah membantu pengerjaan penulisan Laporan ini.

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

Makassar, 25 Juli 2023



Rusli M.
NIM. 20622033

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A.Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
B. Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
D. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
E. Tujuan Penulisan	Error! Bookmark not defined.
F. Manfaat Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Pustaka	Error! Bookmark not defined.
B. Kerangka Pikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Data/Objek Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
C. Ruang Lingkup	Error! Bookmark not defined.
D. Langkah Kerja	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Pra Produksi (Perencanaan)	Error! Bookmark not defined.
B. Produksi (Pelaksanaan)	Error! Bookmark not defined.
C. Pasca Produksi (<i>Finishing</i>)/Evaluasi	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.

B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Tipografi, (Sumber : Prokhorov, N, 2019) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. Ilustrasi, (Sumber : Salsabila, A.F, 2022) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. Kerangka Pikir **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. Laptop *Merk Asus Vivobook* **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 5. *Ipad Pro 2021*, (Sumber: 9TO5MAC, 2021) .. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 6. Apple Pencil Gen 2, (Sumber: Apple, 2018)... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 7. Aplikasi *Adobe Illustrator*, (Sumber : Pribadi) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8. *Storyboard* **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 9. Narasi Media Pembelajaran *Motion Graphic*, . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 10. Perekaman Narasi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 11. Cara Membuat Lembaran Baru di *AI*, **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 12. Langkah untuk *Artboard*, (Sumber : Pribadi) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 13. Jenis *Tools* pada *Toolbox*, (Sumber : Pribadi) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 14. Proses Pembuatan Teks, (Sumber : Pribadi).. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 15. Memasukkan Gambar **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 16. Memasukkan Gambar Pada Teks, (Sumber : Pribadi) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 17. Proses *Crop* Gambar, (Sumber : Pribadi) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 18. Proses Pembuatan *Rectangel*, (Sumber : Pribadi) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 19. Membuat *Ractangel* dan Teks, (Sumber : Pribadi) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 20. Langkah Mewarnai *Ractangel*, **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 21. Proses Pembuatan *Border* Pada Aplikasi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 22. Proses Menyimpan *File* Pada Aplikasi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 23. Desain karakter dan mulut, **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 24. Ilustrasi Karakter *Dubber*, **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 25. Langkah Membuat Lembaran Baru di *Adobe Illustrator* **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 26. Langkah untuk *New Compotion*, **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 27. Cara untuk menggunakan *after effect Drag File* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 28. *Layer* Pada *Adobe After Effect*, (Sumber : Pribadi)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 29. *Editing Adobe After Effect*, (Sumber : Pribadi)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 30. *Editing* untuk Menggerakkan Karakter, **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 31. Memberikan *Easy Ease* (Sumber : Pribadi)... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 32. Langkah *Export Video* pada Aplikasi *Adobe Premiere***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 33. *Adobe Premiere*, (Sumber : Pribadi)..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 34. Langkah Awal Membuat *File Project* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 35. Proses *Drag Video* ke dalam Proyek, (Sumber : Pribadi)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 36. Proses Penggabungan *Motion Graphic, Voice Over* dan *Backsound*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 37. Proses Penggabungan Video pada Aplikasi *Adobe Premiere*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 38. Poster untuk menarik Mahasiswa dan Mahasiswi**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 39. *Presentase* Hasil Kuesioner **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

- Tabel 1. *Storyline* **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2. Pertanyaan untuk Kuesioner untuk Siswa/i SMKN 1 Pangkep. **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. Biodata Tenaga Didik Jurusan *DKV* di SMKN 1 Pangkep **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. Hasil Wawancara Tenaga Didik Jurusan *DKV* di SMKN 1 Pangkep **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Biodata Mahasiswa **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Lembar Konsultasi Pembimbing 1.... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Lembar Konsultasi Pembimbing 2.... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Lembar Pengesahan Proposal **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Lembar Revisi Seminar Proposal..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Lembar Pertanyaan Kuesioner untuk Siswa/i SMKN 1 Pangkep
..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Biodata dan Wawancara Tenaga Didik Jurusan *DKV* di SMKN 1
Pangkep **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8.* Hasil *Presentase* Responden Kuesioner Survei SMKN 1 Pangkep
..... **Error! Bookmark not defined.**

