

# LAPORAN TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK DENGAN TEMA RAGAM HIAS JAWA BARAT

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:  
**MUHAMAD ARIF**  
NIM: 19010092

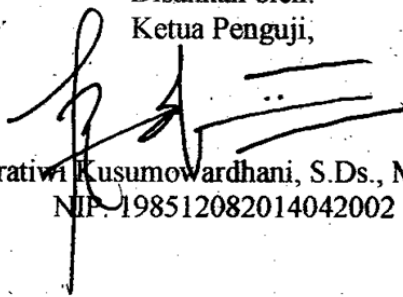
**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Huruf Hijaiyah Anak Untuk Anak Dengan Tema Ragam Hias Jawa Barat  
Penulis : Muhamad Arif  
NIM : 19010092  
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 Senin tanggal 25 September 2023.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.Ds.  
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I

NIDN. 0007058008

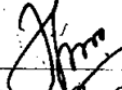
Anggota 2



Yayah Nuraisiah, M.Pd.

NIP. 199308012020122013

Mengetahui  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Huruf Hijaiyah Anak Untuk Anak Dengan Tema Ragam Hias Jawa Barat  
Penulis : Muhamad Arif  
NIM : 19010092  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di ..... Jakarta, 25 September 2023

Pembimbing I



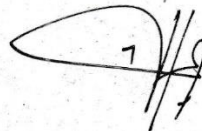
Yayah Nuraisah, M.Pd  
NIP. 199308012020122013

Pembimbing II



Drs. Noor Riyadhi  
NIP. 195309261982021001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nuraisah, M.Pd.  
NIP. 199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Arif

Nim : 19010092

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Motion Graphic Huruf Hijaiyah Anak Untuk Anak Dengan Tema Ragam Hias Jawa Barat 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, 25 September 2023

Yang menyatakan,



Muhamad Arif

19010092

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhamad Arif  
NIM : 19010092  
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 Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Motion Graphic Huruf Hijaiyah Anak Untuk Anak Dengan Tema Ragam Hias Jawa Barat 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, 25 September 2023

Yang menyatakan,



Muhamad Arif

19010092

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Huruf Hijaiyah Anak Untuk Anak Dengan Tema Ragam Hias Jawa Barat  
Penulis : Muhamad Arif  
Pembimbing I : Yayah Nurasiah, M.Pd.  
Pembimbing II : Drs. Noor Riyadhi

Designing motion graphics for children's Hijaiyah letters with the theme West Javanese Decorations is a creative effort to combine learning Hijaiyah letters with the rich culture of West Java in a format that is attractive to children. This motion graphic aims to provide a better understanding of the Hijaiyah letters while introducing elements of traditional West Javanese art and culture. By combining attractive visual design, interactive animation, and typical West Javanese cultural elements, it is hoped that this motion graphic can become an effective and entertaining learning tool for young children. This study involves analysis of graphic design, children's learning concepts, as well as elements of West Javanese art and culture. The result is a motion graphic work that combines education and appreciation of local culture, aiming to increase understanding of the Hijaiyah letters and arouse children's interest in West Java's rich cultural heritage.

***Keyword: Learning, Letter, Children, Motion Graphic***

Perancangan motion graphic huruf Hijaiyah anak dengan tema Ragam Hias Jawa Barat merupakan sebuah upaya kreatif untuk memadukan pembelajaran huruf Hijaiyah dengan kekayaan budaya Jawa Barat dalam format yang menarik bagi anak-anak. Motion graphic ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang huruf Hijaiyah sambil mengenalkan unsur-unsur seni dan budaya tradisional Jawa Barat. Dengan menggabungkan desain visual yang atraktif, animasi yang interaktif, dan elemen-elemen budaya Jawa Barat yang khas, motion graphic ini diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menghibur bagi anak-anak usia dini. Studi ini melibatkan analisis desain grafis, konsep pembelajaran anak-anak, serta unsur-unsur seni dan budaya Jawa Barat. Hasilnya adalah sebuah karya motion graphic yang memadukan pendidikan dan apresiasi terhadap kebudayaan lokal, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman huruf Hijaiyah dan menggugah minat anak-anak terhadap warisan budaya Jawa Barat yang kaya.

***Kata kunci: Pembelajaran, Huruf, Anak-anak, 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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya motion graphic informasi remaja tentang Edukasi Seksual. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Motion Graphic Huruf Hijaiyah Anak Untuk Anak Dengan Tema Ragam Hias Jawa Barat”

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., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supianti, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Yayah Nurasih, M.Pd. selaku Pembimbing I
7. Drs. Noor Riyadhi selaku Pembimbing II
8. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis yang telah membantu penulis selama menempuh pendidikan disini.
9. TK & pg Aisyiyah Bustanul Athfal 9 yang telah memberi kesempatan untuk mewawancarai salah satu tenaga pekerjanya sebagai narasumber.
10. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis.
11. Semua teman-teman yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

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

Jakarta, 25 September 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhamad Arif', with a stylized flourish at the end.

Muhamad Arif  
NIM 19010092



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	3
A. Latar Belakang .....	3
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penulisan .....	5
F. Manfaat Penulisan .....	5
1. Manfaat bagi Penulis .....	5
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif .....	6
3. Manfaat bagi Masyarakat. ....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Perancangan .....	7
B. Desain Grafis.....	7
C. Tipografi.....	8
D. Warna .....	9
1. Media Web dan Digital .....	9
2. Media Percetakan .....	9
3. Media Branding .....	9
4. Media Sosial .....	10
5. Media Motion Graphic .....	10
E. Ilustrasi .....	11
1. Kartun .....	11

2.	Karikatur.....	11
3.	Komik.....	11
4.	Ilustrasi Karya Sastra .....	11
5.	Vignette .....	12
F.	New Media.....	12
G.	Huruf Hijaiyah .....	13
a.	Alfabet Arab .....	14
b.	Al-Quran.....	14
c.	Pembelajaran Bahasa Arab.....	14
H.	Ragam Hias Jawa Barat .....	14
1.	Batik Megamendung dari Cirebon .....	15
2.	Batik Rawa Gatel dari Bekasi.....	15
3.	Batik Kujang Kijang dari Bogor .....	16
4.	Batik Lokatmala dari Sukabumi.....	17
5.	Batik Jalak Harupat dari Bandung.....	17
6.	Batik Gong Si Bolong dari Depok .....	18
<b>BAB III</b>	<b>METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>19</b>
A.	Data Objek Penulisan.....	19
1.	Profile Client .....	19
2.	Analisis Khalayak Sasaran .....	19
B.	Teknik Dngumpulan Data .....	20
1.	Observasi .....	20
2.	Studi Pustaka .....	20
3.	Wawancara .....	20
4.	Survei/Kuisisioner.....	20
C.	Ruang Lingkup.....	22
1.	Peran Penulis .....	22
2.	Kategori Karya .....	23
3.	Ide Kreatif.....	23
4.	Analisis SWOT.....	25

5.	Strategi Perancangan Karya .....	25
a.	Strategi Perancangan Video Motion.....	25
b.	Strategi Pemilihan Tipografi .....	26
c.	Strategi Pemilihan Warna.....	26
d.	Strategi Pemilihan Jenis Ilustrasi .....	26
e.	Strategi Perancangan Media Pendukung .....	26
D.	Langkah kerja.....	27
1.	Pra produksi.....	27
2.	Produksi.....	27
3.	Pasca Produksi.....	27
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>28</b>
A.	Pra Produksi .....	28
1.	Mind Mapping .....	28
2.	Moodboard .....	28
3.	Storyboard .....	29
4.	Naskah .....	30
5.	Perangkat Software dan Hardware .....	37
B.	Produksi .....	39
1.	Aset Ilustrasi.....	39
2.	Editing Motion .....	40
3.	Voice Over .....	41
C.	Pasca Produksi .....	42
1.	Editing Video .....	42
2.	Rendering .....	43
3.	Poster .....	43
4.	X-Banner .....	43
5.	Gimmick.....	43
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>47</b>
A.	Simpulan.....	47
B.	Saran .....	47

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	49
<b>LAMPIRAN</b> .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Batik Megamendung.....	14
Gambar 2.2 Batik Rawa Gatel.....	15
Gambar 2.3 Batik Kujang Kijang.....	15
Gambar 2.4 Lokatmala.....	16
Gambar 2.5 Batik Jalak Harupat.....	17
Gambar 2.6 Batik Gong Si Bolong.....	17
Gambar 3.1 Survei 1.....	20
Gambar 3.2 Survei 2.....	20
Gambar 3.3 Survei 3.....	21
Gambar 3.4 Survei 4.....	21
Gambar 3.5 Mind Mapping.....	22
Gambar 3.6 Moodboard.....	22
Gambar 3.7 Storyboard.....	23
Gambar 4.1 Mind Mapping.....	28
Gambar 4.2 Moodboard.....	28
Gambar 4.3 Storyboard.....	29
Gambar 4.4 Aset Ilustrasi 1.....	39
Gambar 4.5 Aset Ilustrasi 2.....	40
Gambar 4.6 Aset Motion 1.....	40
Gambar 4.7 Aset Motion 2.....	41
Gambar 4.8 Aset Voice Over.....	41
Gambar 4.9 Aset Editing Video 1.....	42
Gambar 4.10 Aset Editng Video 2.....	43

Gambar 4.11 Stiker.....44  
Gambar 4.12 Pin.....44  
Gambar 4.13 Ganci.....45  
Gambar 4.14 Totbag.....45  
Gambar 4.15 Baju.....46