

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN MOTION GRAFIS TENTANG**  
**KESELAMATAN BERMAIN SKATEBOARD**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



**Disusun oleh:**

**MUHAMAD VIKO RASYAD**

**21100094**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Grafis Tentang Keselamatan Bermain Skateboard

Penulis : Muhamad Viko Rasyad

NIM : 21100094

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 15 Juli 2024.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji



Irpan Riana, M.Sn.  
NIP. 198511192019031010

Anggota 1

Anggota 2



Adi Iryanto, M.Sn



Yayah Nurasih, M.Pd.  
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT  
NIP. 198011122010122003

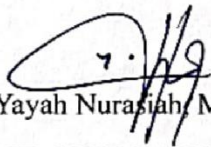
## LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Grafis Tentang Keselamatan Bermain  
Skateboard  
Penulis : Muhamad Viko Rasyad  
NIM : 21100094  
Program Studi : Desain  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024

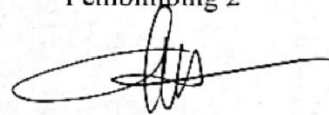
Pembimbing 1



Yayah Nurastah, M.Pd.

NIP. 199308012020122013

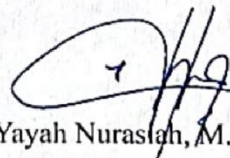
Pembimbing 2



Heri Wijayanto, M.Sn.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurastah, M.Pd.

NIP.199308012020122013

## PERSYARATAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Viko Rasyad

NIM : 21100094

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul “Perancangan Motion Grafis Tentang Keselamatan Bermain Skateboard” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidak sesuain dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,



Muhamad Viko Rasyad

NIM. 21100094

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhamad Viko Rasyad

NIM : 21100094

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

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 Grafis Tentang Keselamatan Bermain Skateboard.

Dengan hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak Menyimpan, Mengalih media/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, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,



Muhamad Viko Rasyad

NIM. 21100094

## **ABSTRACT**

*Skateboarding is a sport that many people like and can also be used as a recreational activity that originated in California, United States since around the 1950s. Skateboarding has continued to develop since it first appeared in Indonesia in the 80s. Unfortunately, some skateboarders lack awareness of injuries caused by skateboarding and lack knowledge about skateboarding safety. Therefore, in designing this final assignment, the author created educational media through motion graphic videos about skateboarding safety to prevent injuries and increase awareness of the wider community, especially beginners and professional skateboarders. From the results of an interview with one of the owners of Rise Skateschool, the owner wants to make educational videos widely via social media so that they are easily accessible to the wider community, and clients who want to learn to skateboard. The author also created gimmick promotional media consisting of posters, banners, stickers, pin, finger skateboard, and key chains.*

**Keywords:** *Motion graphics, Safety, Skateboard*

## **ABSTRAK**

Skateboard adalah olahraga yang banyak disukai dan bisa juga sebagai aktivitas rekreasi yang berasal dari California, Amerika Serikat sejak sekitar tahun 1950-an. Skateboard terus berkembang dari awal muncul di Indonesia pada tahun 80-an. Sayangnya, dari beberapa para pemain skateboard kurang mengetahui cedera akibat bermain skateboard dan kurangnya pengetahuan tentang keselamatan bermain skateboard. Oleh karena itu dalam perancangan tugas akhir ini penulis membuat media edukasi melalui video motion grafis tentang keselamatan bermain skateboard untuk mencegah cedera dan meningkatkan kesadaran masyarakat luas terutama para pemain skateboard pemula dan profesional. Dari hasil wawancara dengan salah satu pemilik Rise Skateschool, pemilik ingin dibuatkan video edukasi secara luas melalui media sosialnya agar mudah dijangkau oleh masyarakat luas, dan para klien yang ingin belajar bermain skateboard. Penulis juga membuat media promosi gimmick yang terdiri dari poster, x banner, stiker, pin, skateboard jari, dan gantungan kunci.

**Kata Kunci:** *Motion grafis, keselamatan, Skateboard*

## PRAKATA

Puji dan syukur selalu saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan banyak nikmat baik kesehatan, kekuatan dan lain sebagainya, sehingga pada kesempatan ini saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas ahir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma D3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Motion Grafis Tentang Keselamatan Bermain Skateboard”. Laporan tugas akhir ini selesai dengan baik dengan adanya support dan bantuan dari orang-orang terdekat penulis yang selalu memberikan motivasi semangat. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmana S., S.Kom,M.T., Selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Selaku Sekertaris Jurusan
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis Sekaligus Pembimbing I
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn Sekertaris Program Studi Desain Grafis.
7. Heri Wijayanto, M.Sn., Selaku Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Rise Skateschool yang telah memberi perizinan sebagai client
10. Kedua orang tua penulis yang memberikan semangat dan dukungan dengan sebaik mungkin.
11. Ronggo Adjie Pangetu, selaku teman dekat penulis yang selalu memberikan dukungan dalam mengerjakan laporan ini.

12. Semua anggota “WARBON”, selaku teman terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan dan memberikan informasi dalam mengerjakan 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.

Jakarta, 08 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Viko Rasyad', written in a cursive style.

Muhamad Viko Rasyad

NIM 21100094



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR .....	iii
PERSYARATAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI .....	Error! Bookmark not defined.ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Tujuan Penulisan .....	3
F. Manfaat Penulisan .....	3
<b>BAB II.....</b>	<b>5</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
A. Desain Grafis.....	5
1. Prinsip-prinsip Desain Grafis .....	5
2. Elemen-elemen Desain Grafis.....	6

B. Media Informasi .....	7
C. Motion Grafis .....	7
D. Keselamatan .....	8
1. Definisi Keselamatan .....	8
2. Alat Pelindung Diri .....	8
E. Skateboard.....	9
1. Street Skateboard .....	9
2. Longboard .....	10
3. Cruiser Skateboard .....	10
4. Skateboard Downhill.....	10
5. Skateboard Freestyle .....	10
6. Elektrik Skateboard .....	10
7. Old School Skateboard.....	11
F. Cedera .....	11
1. Cedera Kepala .....	11
2. Cedera Lutut dan Siku.....	11
3. Cedera Pergelangan Tangan .....	11
4. Cedera Bahu .....	11
5. Cedera Pinggul dan Panggul .....	12
6. Cedera Lutut.....	12
7. Cedera Tulang dan Patah.....	12
8. Cedera Kulit dan Goresan .....	12
9. Cedera Otot dan Tendon.....	12
10. Cedera Gigi .....	12
G. EDUKASI .....	12

1. Definisi Edukasi .....	12
2. Tujuan Edukasi.....	13
3. Manfaat Edukasi.....	14
<b>BAB III.....</b>	<b>15</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
A. DATA ATAU OBJEK PENELITIAN.....	15
1. Objek Penulisan atau Klien.....	15
2. Analisa Khalayak Sasaran.....	15
B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	16
1. Metode observasi .....	16
2. Studi pustaka .....	16
3. Wawancara .....	16
C. RUANG LINGKUP.....	17
1. Peran penulis .....	17
2. Kategori karya.....	17
3. Ide kreatif .....	17
4. Strategi perancangan karya .....	17
D. Langkah kerja.....	17
1. Pra Produksi/Persiapan .....	18
2. Produksi/pelaksanaan.....	18
3. Pasca produksi/evaluasi .....	18
<b>BAB IV .....</b>	<b>19</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>19</b>
A. Pra Produksi .....	19
1. Hasil pengumpulan data.....	19

2. Mind Mapping.....	21
3. Moodboard.....	22
4. Storyline.....	23
5. Storyboard.....	25
6. Perangkat Software dan Hardware.....	26
<b>B. Produksi .....</b>	<b>28</b>
1. Pembuatan Aset Ilustrasi.....	28
2. Pembuatan Motion Grafis .....	30
<b>C. Pasca Produksi .....</b>	<b>34</b>
1. Proses Rendering Video .....	34
2. Digitalisasi Media Pendukung .....	34
<b>BAB V.....</b>	<b>39</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>39</b>
A. Kesimpulan .....	39
B. Saran.....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>41</b>
BIODATA PENULIS.....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Rise Skateschool.....	15
Gambar 2. Penelitian Observasi.....	19
Gambar 3. Dokumentasi Wawancara.....	21
Gamabr 4. Mind Mapping.....	22
Gambar 5. Moodboard.....	23
Gambar 6. Storyboard.....	25
Gambar 7. Logo Moho Pro.....	26
Gambar 8. Logo Adobe Illustrator.....	27
Gambar 9. Logo Adobe Premier Pro.....	27
Gambar 10. Ilustrasi Karakter Pertama.....	29
Gambar 11. Ilustrasi Karakter Kedua.....	29
Gambar 12. Ilustrasi Background.....	30
Gambar 13. Proses Animating.....	31
Gambar 14. Proses Animating.....	31
Gambar 15. Proses Animating.....	32
Gambar 16. Proses Compositing.....	32
Gambar 17. Proses Compositing.....	33
Gambar 18. Proses Pembuatan Transisi.....	33
Gambar 19. Desain Poster.....	35
Gambar 20. Desain Stiker.....	35
Gambar 21. Desain X-Banner.....	36

Gambar 22. Desain Gantungan Kunci.....	37
Gambar 23. Desain Pin.....	37
Gambar 24. Desain Finger Skateboard.....	38

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyline.....	24
-------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....	42
Transkrip Wawancara.....	43
Lembar Bimbingan Tugas Akhir 1.....	45
Lembar Bimbingan Tugas Akhir 2.....	46
Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir.....	47