

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* TENTANG
PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL BANTEN
UNTUK ANAK USIA REMAJA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :
MAHARANI YOSANDRA
NIM: 20100084

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

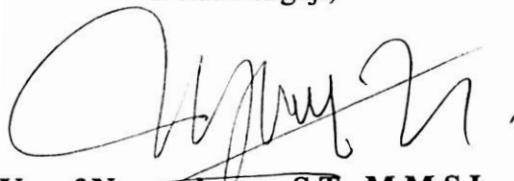
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC
TENTANG PENGENALAN PERMAINAN
TRADISIONAL BANTEN UNTUK ANAK
USIA REMAJA
Penulis : Maharani Yosandra
NIM : 20100084
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: D3)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 31 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
NIP. 198201042023211009

Anggota 2



Yayah Nurasih, M.Pd.
NIP. 199308012020122013



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Motion Graphic Tentang Pengenalan
Permainan Tradisional Banten Untuk Anak Usia Remaja

Penulis : Maharani Yosandra

NIM : 20100084

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di ..Jakarta..... 23 Juli 2025.....

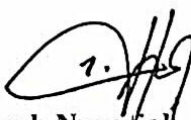
Pembimbing 1


Yuda Syah Putra, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19910527019031015

Pembimbing 2


Budi Utomo, M.Ikom
NIDN. 0024017504

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis


Yayah Nurafiah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maharani Yosandra
NIM : 20100084
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Video Motion Graphic Tentang Pengenalan Permainan
Tradisional Banten Untuk Anak Usia Remaja
**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, 23 Juli 2025

Yang menyatakan,



Maharani Yosandra

NIM: 20100084

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan

di bawah ini:

Nama : Maharani Yosandra
NIM : 20100084
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2024/2025

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 Video Motion Graphic Tentang Pengenalan Permainan Tradisional Banten Untuk Anak Usia Remaja 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, 23 Juli 2025

Yang menyatakan,



Maharani Yosandra

NIM: 20100084

ABSTRACT

This final project presents a motion graphic video aimed at introducing traditional Banten games to teenagers. The video educates the target audience on the cultural value and benefits of these games for character building, addressing the issue of declining interest among the younger generation due to the prevalence of digital entertainment. The author hopes that with this motion graphic video, children in Indonesia can be educated with information about the culture of the Banten region, building children's moral character, and preserving Indonesia's cultural heritage so that it does not become lost or extinct.

Keywords: Banten, Educational Media, Motion Graphic, Traditional Games, Young Generation

ABSTRAK

Perancangan akhir ini menyajikan *motion graphic* yang bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional Banten kepada remaja. *Motion graphic* ini mengedukasi target audiens tentang nilai budaya dan manfaat permainan ini untuk pembentukan karakter, sekaligus menjawab isu menurunnya minat generasi muda karena maraknya hiburan digital. Penulis berharap dengan adanya video *motion graphic* ini, anak-anak di Indonesia dapat teredukasi mengenai informasi budaya daerah Banten, membentuk karakter moral anak-anak, serta melestarikan warisan budaya Indonesia agar tidak hilang atau punah.

Kata Kunci: Banten, Generasi Muda, Permainan Tradisional, Media Edukasi, Motion Graphic

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini sebagai pemenuhan syarat dalam menyelesaikan pendidikan Diploma (D3) Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif yang berjudul “Perancangan Video *Motion Graphic* Tentang Pengenalan Permainan Tradisional Banten Untuk Anak Usia Remaja”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak yang telah membantu baik dalam proses persiapan, pelaksanaan Tugas Akhir. Dengan segala hormat dari penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih, kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. M. Yunus Fitriady, S.E., M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan.
4. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
6. Yayah Nurasiah, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Yuda Syah Putra, S.Pd., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing penulisan Tugas Akhir.
8. Budi Utomo, M.Ikom., selaku Dosen Pembimbing karya Tugas Akhir.
9. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan D3.
10. SMP PGRI Cilegon selaku klien.
11. Mimin Erwina, S.Pd selaku narasumber dalam proses perancangan tugas akhir.

12. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada saya hingga saat ini.
13. Rekan mahasiswa Prodi Desain Grafis yang telah memberi masukan dalam pembuatan laporan tugas akhir.
14. Seluruh teman dan sahabat yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, kritik dan saran terbuka untuk penulis agar nantinya penulis dapat memperbaiki kekurangan.

Jakarta, 25 Juli 2025

Penulis,

Maharani Yosandra

20100084

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
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. Elemen Grafis.....	5
C. <i>Motion Graphic</i>	9
D. Prinsip <i>Motion Graphic</i>	10
E. Ilustrasi	13
F. Tipografi.....	14
G. Permainan Tradisional	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	16
A. Data Objek Penulisan	16
B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang Lingkup.....	22
D. Analisis.....	23

E. Langkah Kerja.....	25
BAB IV PEMBAHASAN.....	27
A. Konsep Video <i>Motion Graphic</i> yang Informatif.....	27
B. Perancangan Media Promosi yang Efektif dan Efisien.....	28
C. Tahapan Perancangan.....	29
D. Media Pendukung.....	46
BAB V PENUTUP.....	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	7
Gambar 2.3 Warna	8
Gambar 2.4 <i>Motion Graphic</i> Kok Bisa.....	9
Gambar 2.5 <i>Style Frame</i>	11
Gambar 2.6 Transisi	12
Gambar 2.7 Ilustrasi pada <i>Motion Graphic</i>	13
Gambar 2.8 Tipografi.....	14
Gambar 2.9 Permainan Aroan Balang	15
Gambar 3.1 Logo SMP PGRI Cilegon.....	18
Gambar 4.1 Logo Adobe Illustrator	30
Gambar 4.2 Logo Clip Studio Paint.....	31
Gambar 4.3 Logo Adobe After Effects.....	32
Gambar 4.4 Logo Adobe Premiere Pro.....	32
Gambar 4.5 <i>Mindmapping</i>	33
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i>	34
Gambar 4.7 Sketsa Karakter	38
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> Permainan Aroan Balang	38
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> Permainan Surantang Surinting.....	39
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> Permainan Ambreg.....	39
Gambar 4.11 <i>Font</i> Gurindam	40
Gambar 4.12 <i>Font Helvetica</i>	40
Gambar 4.13 <i>Flat Design</i>	41
Gambar 4.14 Animasi	43
Gambar 4.15 <i>Editing</i>	44
Gambar 4.16 <i>Editing Scene</i> Permainan Aroan Balang	44
Gambar 4.17 <i>Editing Scene</i> Permainan Surantang Surinting.....	44
Gambar 4.18 <i>Editing Scene</i> Permainan Ambreg.....	45

Gambar 4.19 <i>Rendering</i>	46
Gambar 4.20 Poster	46
Gambar 4.21 <i>Font Carter One</i>	47
Gambar 4.22 <i>X-Banner</i>	49
Gambar 4.23 <i>Keyring</i>	49
Gambar 4.24 <i>Sticker</i>	51
Gambar 4.25 Pin	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	24
Tabel 3.2 Langkah Kerja.....	26
Tabel 4.1 Naskah Permainan Aroan Balang	35
Tabel 4.2 Naskah Permainan Surantang Surinting	36
Tabel 4.3 Naskah Permainan Ambreg	37
Tabel 4.4 Warna Palet.....	41