

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN
ALFABET, ANGKA, DAN WARNA UNTUK
TK-KARTIKA VIII-5

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Diploma III



Disusun Oleh

NILAM SAVITRI

NIM : 21100118

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

JULI 2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Alfabet, Angka,
dan Warna untuk TK-Kartika VIII-5

Penulis : Nilam Savitri

NIM : 21100118

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 Rabu, tanggal 24 Juli 2024

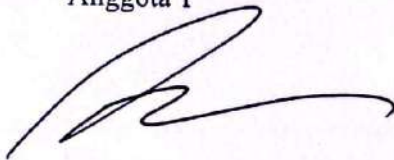
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



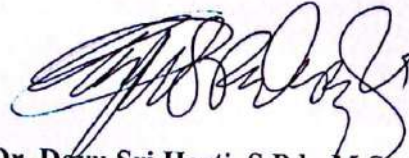
Jati Raharjo, S. Sn., M.Sn.
NIP. 198107201010121002

Anggota 1



Angga Priyatna, M.Sn.
NIDN. 0304018204

Anggota 2



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197602012002122001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Pengenalan Alfabet, Angka, dan Warna
untuk TK-Kartika VIII-5

Penulis : Nilam Savitri

NIM : 21100118

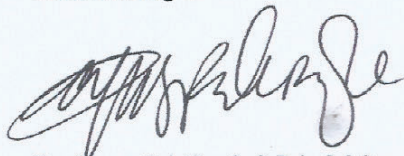
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi:)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

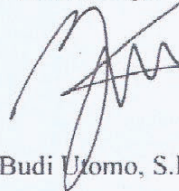
Pembimbing 1



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197602012002122001

Pembimbing 2



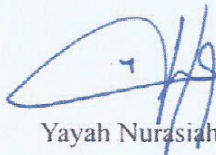
Budi Utomo, S.E. M.I.Kom

NIDN. 0024017504

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd.

NIP. 199308012020122013

**LEMBAR ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nilam Savitri
NIM : 21100118
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Alfabet, Angka, dan Warna untuk
TK-Kartika VIII-5**

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 dengan ketentuan yang berlaku.

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

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nilam Savitri

NIM: 21100118

**LEMBAR ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nilam Savitri
NIM : 21100118
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Alfabet, Angka, dan Warna untuk
TK-Kartika VIII-5**

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 dengan ketentuan yang berlaku.

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

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nilam Savitri

NIM: 21100118

ABSTRAK

Early childhood learning is an important part of child development in accordance with Law No. 20 of 2003 concerning the National Education System, starting from birth to the age of six or eight years. The main discussion of this final project is to create a Motion Graphic Design for the Introduction of Alphabet, Numbers, and Colors for Kindergarten-Kartika VIII-5. The research method I use is Research and Development which shows that Kartika VIII-5 Kindergarten, which has been established since 2004, still does not use learning videos in the form of motion graphics and still lacks adequate promotional media. Therefore, the use of motion graphics in making learning videos will be effective for TK-Kartika VIII-5. Designing motion graphic media and promotional media for Kartika VIII-5 Kindergarten to provide alternative promotional media to make it easier for people to recognize Kartika VIII-5 Kindergarten. Which is expected to be useful for TK-Kartika VIII-5 in understanding how technology can be optimized in learning, and promotional media to expand its network.

Keywords: *Alphabet, Number, Color, Learning, Motion Graphic*

Pembelajaran anak usia dini adalah bagian penting dari pembinaan anak sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimulai sejak lahir hingga usia enam atau delapan tahun. Pembahasan utama dari tugas akhir ini adalah membuat Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Alfabet, Angka, dan Warna untuk TK-Kartika VIII-5. Metode penelitian yang saya pakai ialah Riset dan *Development* yang dimana menunjukkan bahwa Taman Kanak-kanak Kartika VIII-5, yang sudah berdiri sejak tahun 2004, masih belum menggunakan video pembelajaran dalam bentuk *motion graphic* dan masih kurang memiliki media promosi yang memadai. Maka dari itu, penggunaan *motion graphic* dalam membuat video pembelajaran akan efektif untuk TK-Kartika VIII-5. Perancangan media *motion graphic* dan media promosi kepada Taman Kanak-Kanak Kartika VIII-5 untuk memberikan alternatif media promosi sehingga memudahkan masyarakat mengenal Taman Kanak-Kanak Kartika VIII-5. Yang diharapkan dapat bermanfaat bagi TK-Kartika VIII-5 dalam memahami bagaimana teknologi dapat dioptimalkan dalam pembelajaran, dan media promosi untuk memperluas jaringannya.

Kata Kunci : Alfabet, Angka, Warna, Pembelajaran, *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, saya sebagai penulis pembuat karya “Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Alfabet, Angka, dan Warna untuk TK-Kartika VIII-5”. Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah, Ibu, Mba Tyas, Mas Didit, dan Ilham yang senantiasa membantu saya dalam menyupport saya sampai sejauh ini.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Tri Fajar Yurmama Supianti, S.Kom, M.T, selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
6. Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn. selaku pembimbing penulisan Tugas Akhir yang selalu memberikan nasihat-nasihat penulisan yang baik seperti apa.
7. Budi Utomo, M. Ikom, selaku pembimbing karya Tugas Akhir yang memberikan masukan-masukan untuk karya saya dengan sabar.
8. Semua Dosen penguji dalam sidang Tugas Akhir.
9. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah membimbing mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan.
10. Kepada teman saya Yoana yang sudah mau membantu saya dengan project ini dengan suara dan permainan musiknya.
11. Kepada teman Discord saya yang sudah mau membantu saya dalam mendukung saya untuk tidak menyerah.
12. Kepada para anggota bimbingan Ibu Dayu terimakasih sudah selalu mengajak dan mengingatkan saya untuk selalu bimbingan dan bantuannya.
13. Semua teman Degradia yang telah membantu dan mendukung Tugas Akhir penulis.
14. Dan yang terakhir terima kasih karakter fiksi saya yang tidak bisa disebutkan satu-satu, karna selalu menemani saya dalam mengerjakan tugas akhir 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, 8 Juli 2024
Penulis

Nilam Savitri
NIM 21100118

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
Teori Umum	8
A. Desain Grafis.....	8
B. Elemen Desain.....	8
C. Prinsip Desain.....	10
D. <i>Motion Graphic</i>	16
Teori Khusus	18
F. Pengenalan	18
G. Alfabet.....	18
H. Angka	19
I. Warna	20
J. Taman Kanak-Kanak (TK)	21
K. Anak Usia Dini.....	22

L. Typeface.....	22
M. Gambar	23
N. Ilustrasi	23
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Data /Objek Penelitian.....	23
B. Teknik Pengumpulan Data	25
C. Teknik Pengumpulan Data	28
D. Langkah Kerja	31
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	33
A. Pra produksi/Persiapan	33
B. Produksi/Persiapan	40
C. Pasca Produksi/Evaluasi	45
BAB V PENUTUP	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Macam Macam Garis.....	9
Gambar 2 2 Macam Macam Bentuk.....	9
Gambar 2 3 Spectrum Warna	10
Gambar 2 4 Kontras.....	10
Gambar 2 5 Keseimbangan.....	11
Gambar 2 6 Penekanan.....	11
Gambar 2 7 Proporsi.....	12
Gambar 2 8 Hirarki.....	12
Gambar 2 9 Ritme.....	13
Gambar 2 10 Pattern.....	13
Gambar 2 11 Ruang Putih/Kosong.....	14
Gambar 2 12 Gerakan.....	14
Gambar 2 13 Kesatuan	15
Gambar 2 14 Variasi.....	15
Gambar 2 15 Repetisi	16
Gambar 2 16 Motion grafis Kok Bisa	17
Gambar 2 17 <i>Alphabet writing</i>	19
Gambar 2 18 Angka 1 sampai 10.....	20
Gambar 2 19 Warna Primer.....	20
Gambar 2 20 Warna Sekunder.....	21
Gambar 2 21 Warna Tersier	21
Gambar 2 22 Tyleface	22
Gambar 2 23 Ilustrasi	23
Gambar 3 1 Logo TK Kartika VIII-5	24
Gambar 3 2 Mindmap.....	30
Gambar 3 3 Moodboard.....	31

Gambar 4 1 Sketsa karakter Rika	34
Gambar 4 2 Sketsa Storyboard	36
Gambar 4 3 Warna.....	36
Gambar 4 4 Luckiest Guy.....	37
Gambar 4 5 Boba Milky	37
Gambar 4 6 Skranji.....	38
Gambar 4 7 Friend Info	38
Gambar 4 8 Bond Story	38
Gambar 4 9 Patrick Hand	39
Gambar 4 10 Logo.....	40
Gambar 4 11 Lineart.....	40
Gambar 4 12 Coloring.....	41
Gambar 4 13 Perekaman dan Peneditan Audio	41
Gambar 4 14 Membuat motion grafis.....	42
Gambar 4 15 Editing.....	44
Gambar 4 16 Poster	45
Gambar 4 17 X banner.....	46
Gambar 4 18 Flyers	46
Gambar 4 19 Buku Belajar	47
Gambar 4 20 Flashcard.....	48
Gambar 4 21 T-Shirt.....	48
Gambar 4 22 Stiker.....	49
Gambar 4 23 gantungan kunci.....	49
Gambar 4 24 Totebag	50
Gambar 4 25 Totebag	50