

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKATIF UNTUK MASYARAKAT DALAM PENGENALAN PROSES SURVEI OLEH BADAN PUSAT STATISTIK KOTAWARINGIN BARAT

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Ahli
Madya**



Disusun oleh :

YASMINE ASHRANI SAWALIA

NIM : 2390442153

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

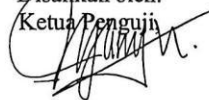
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Edukatif Untuk Masyarakat Dalam Pengenalan Proses Survei Oleh Badan Pusat Statistik Kotawaringin Barat
Penulis : Yasmine Ashrani Sawalia
NIM : 2390442153
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: 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 8 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

Anggota 1



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP. 1998501122019032016

Anggota 2



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Edukatif untuk Masyarakat dalam
Pengenalan Proses Survei oleh Badan Pusat Statistik
Kotawaringin Barat
Nama : Yasmine Ashrani Sawalia
NIM : 2390442153
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

Pembimbing I



Anggun Gunawan, S.Fil., M.A.
NIP. 198006212014042001

Pembimbing II



Budi Utomo, M.I.Kom.
NIDN. 0024017504

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Yasmine Ashrani Sawalia
NIM	: 2390442153
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Motion Graphic Edukatif untuk Masyarakat dalam Pengenalan Proses Survei oleh Badan Pusat Statistik Kotawaringin 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, 12 Juni 2026

mc-----



FE0E9A0X020578268
Yasmine Ashrani Sawalia
NIM: 2390442153

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Yasmine Ashrani Sawalia
NIM : 2390442153
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 Edukatif untuk Masyarakat dalam Pengenalan Proses Survei oleh Badan Pusat Statistik Kotawaringin 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



3B43BAOX020578278
Nama Lengkap Mahasiswa
NIIM: 2390442153

ABSTRACT

The public's limited understanding of the purpose and process of surveys conducted by Statistics Indonesia (BPS) remains one of the challenges in data collection activities. Therefore, this project aims to design an educational motion graphic introducing the survey process of the Statistics Indonesia Office of Kotawaringin Barat Regency in a simple, engaging, and easy-to-understand manner. The methods used in this project include observation, interviews, and literature review. The final output is an educational motion graphic video with a duration of 1 minute and 59 seconds in MP4 format and a resolution of 1920×1080 pixels. The video explains the purpose of the survey, the identity of survey officers, the survey process, and the confidentiality of respondents' data. This project is expected to serve as a visual educational medium that helps the public understand the BPS survey process in a simpler, more engaging, and communicative way.

Keywords: *motion graphics, Statistics Indonesia, survey, educational media.*

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai tujuan dan proses survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) masih menjadi salah satu kendala dalam kegiatan pendataan. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan merancang media *motion graphic* edukatif mengenai proses survei Badan Pusat Statistik Kabupaten Kotawaringin Barat agar informasi dapat disampaikan secara lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil perancangan berupa video *motion graphic* edukatif berdurasi 1 menit 59 detik dengan format MP4 dan resolusi 1920×1080 pixels yang menjelaskan tujuan survei, identitas petugas, tahapan pelaksanaan survei, serta jaminan kerahasiaan data responden. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi visual yang membantu masyarakat memahami proses survei BPS secara lebih sederhana, menarik, dan komunikatif.

Kata kunci: *motion graphic, Badan Pusat Statistik, survei, media edukasi.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah untuk 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 perancang dari perancangan *motion graphic* edukatif BPS untuk masyarakat Kotawaringin Barat. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Edukatif untuk Masyarakat dalam Pengenalan Proses Survei oleh Badan Pusat Statistik Kotawaringin 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. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerjasama.
3. Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn, Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Anggun Gunawan, S.Fil., M.A, Dosen Pembimbing I.
8. Budi Utomo, M.I.Kom., Dosen Pembimbing II.
9. Pihak Badan Pusat Statistik Kabupaten Kotawaringin Barat yang telah memberikan dukungan, kesempatan, serta informasi yang diperlukan dalam proses pengumpulan data dan perancangan karya Tugas Akhir ini.

10. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Keluarga dan teman-teman prodi desain grafis seperjuangan selama kuliah yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta motivasi selama pelaksanaan Tugas Akhir hingga penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki, oleh karena itu penulis sangat berharap untuk mendapatkan kritik dan saran yang membangun agar Tugas Akhir ini dapat disempurnakan. Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi bagi pembaca dan pengembangan karya sejenis.

Jakarta, 15 Juli 2026

Penulis,

Yasmine Ashrani Sawalia

NIM. 2390442153

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Perancangan.....	5
F. Manfaat Perancangan	6
1. Manfaat bagi Penulis	6
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	6
3. Manfaat bagi BPS	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Teori Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	7
1. Pengertian <i>Motion Graphic</i>	7
2. Jenis-Jenis <i>Motion Graphic</i>	8
a. <i>Explainer Motion Graphic</i>	9
b. <i>Infographic Motion Graphic</i>	9
c. <i>Promotional Motion Graphic</i>	9
d. <i>Educational Motion Graphic</i>	9
3. Elemen <i>Motion Graphic</i>	10
a. <i>Animated Typography</i>	10
b. Karakter atau Ilustrasi Bergerak	11
c. <i>Motion dan Transition</i>	11
d. Infografis.....	12
e. Audio	12
f. Warna dan <i>Visual Style</i>	13
g. <i>Timing dan Pacing</i>	13

B.	Teori Media Edukasi	14
C.	Teori Komunikasi Publik dan Media Informasi Pemerintah	15
1.	Komunikasi Publik	15
2.	Media Informasi Pemerintah	16
3.	Edukasi Masyarakat	17
4.	Kepercayaan Publik.....	17
D.	Teori Survei Statistik Badan Pusat Statistik	18
1.	Pengertian Statistik	18
2.	Pengertian Survei Statistik	19
3.	Peran Responden.....	19
4.	Kerahasiaan Data Responden	19
5.	Fungsi Data Statistik untuk Pembangunan	20
6.	Literasi Statistik Masyarakat.....	20
E.	Kajian Penelitian Terdahulu	21
F.	Ulasan Karya Sejenis	24
1.	Kurzsagt – In a Nutshell	24
2.	TED-Ed	25
3.	Kok Bisa?	25
4.	Christnandazco	26
5.	Neuron.....	27
BAB III		28
METODE PELAKSANAAN		28
A.	Data/Objek Perancangan	28
1.	Profil Klien.....	28
B.	Metode Pengumpulan Data.....	30
1.	Observasi.....	30
2.	Wawancara	31
3.	Studi Pustaka.....	33
C.	Ruang Lingkup	34
1.	Peran Penulis	34
2.	Kategori dan Spesifikasi Karya	34
a.	Spesifikasi Media Utama (Video).....	35
b.	Spesifikasi Media Pendukung	35
3.	Ide Kreatif.....	36

D. Langkah Kerja.....	37
1. Praproduksi / Persiapan	37
2. Produksi / Pelaksanaan.....	37
3. Pascaproduksi.....	37
BAB IV	39
PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Pengumpulan Data.....	39
1. Hasil Observasi.....	39
2. Hasil Wawancara	42
B. Creative Brief	43
C. Konsep Perancangan	45
D. <i>Mind Mapping</i> dan <i>Moodboard</i>	47
E. Naskah dan Storyboard.....	49
F. Desain Karakter dan Aset Visual	52
G. Warna, Tipografi, dan Gaya Ilustrasi	54
1. Warna.....	54
2. Tipografi.....	56
3. Gaya Ilustrasi.....	56
H. Proses Animasi	57
I. Hasil Final <i>Motion Graphic</i>	58
J. Media Pendukung.....	60
1. Poster	61
2. <i>X-Banner</i>	61
3. <i>Notebook</i>	62
4. <i>Mug</i>	63
5. <i>Tumbler</i>	63
6. <i>Tote bag</i>	64
7. <i>Keychain</i>	65
8. Pin.....	65
9. Stiker	66
10. <i>Magnetic Paper</i>	66
K. Evaluasi dan Revisi.....	67
BAB V	69
PENUTUP	69

A. Kesimpulan.....	69
B. Implikasi	70
1. Bagi BPS Kabupaten Kotawaringin Barat	70
2. Bagi Masyarakat	70
3. Bagi Desain Komunikasi Visual.....	71
C. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN	75
BIODATA PENULIS	75
DOKUMENTASI PROSES WAWANCARA	78
DOKUMENTASI SIDANG	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo BPS.....	28
Gambar 4.1 Screenshot instagram BPS Kobar.....	40
Gambar 4.2 Min map.....	48
Gambar 4.3 Moodboard.....	49
Gambar 4.4 Storyboard	52
Gambar 4.5 Aset flat design	53
Gambar 4.6 Warna yang digunakan.....	56
Gambar 4.7 Proses Animasi	58
Gambar 4.8 Cuplikan video.....	60
Gambar 4.9 Poster	61
Gambar 4.10 X-banner	62
Gambar 4.11 Notebook.....	62
Gambar 4.12 Mug.....	63
Gambar 4.13 Tumblr	64
Gambar 4.14 Tote bag	64
Gambar 4.15 Keychain.....	65
Gambar 4.16 Pin.....	65
Gambar 4.17 Stiker.....	66
Gambar 4.18 Magnetic Paper	66
Gambar 4.19 Before dan after revisi	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Implikasi desain dari temuan di lapangan	32
Tabel 3.2 Spesifikasi karya pendukung	35
Tabel 4.1 Analisis Hasil Observasi	41
Tabel 4.2 Analisis Hasil Wawancara	43
Tabel 4.3 Creative Brief.....	43
Tabel 4.4 Naskah voice over	5

