

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

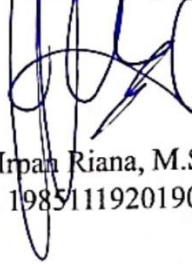
NIM : 21100094

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

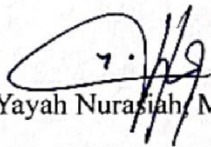
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

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

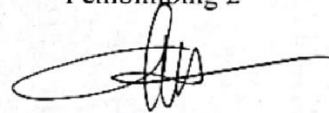
Pembimbing 1



Yayah Nurastah, M.Pd.

NIP. 199308012020122013

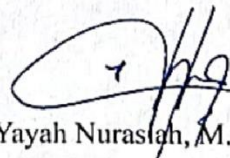
Pembimbing 2



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 Non-eksklusif (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 Skateborad”. 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,

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	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
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
BAB III.....	15
METODE PENELITIAN	15
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
BAB IV	19
PEMBAHASAN	19
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. Produksi	28
1. Pembuatan Aset Ilustrasi	28
2. Pembuatan Motion Grafis	30
C. Pasca Produksi	34
1. Proses Rendering Video	34
2. Digitalisasi Media Pendukung	34
BAB V.....	39
PENUTUP	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41
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