

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* “APA ITU  
KETERGANTUNGAN GAWAI?” SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI BAHAYA KETERGANTUNGAN GAWAI  
DI TKIT DARUSSALAM BEKASI**

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



**Disusun Oleh:**

**RAHMA AULIA BUDIKUSUMA**

**NIM: 21100124**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* “Apa Itu Ketergantungan Gawai?” Sebagai Media Informasi Bahaya Ketergantungan Gawai di TKIT Darussalam Bekasi”

Penulis : Rahma Aulia Budikusuma

NIM : 21100124

Program Studi : Desain

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan tim penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif di Jakarta, tanggal 16 Oktober 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



**Andriyana, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 199312162020121007

Anggota 1



**Rezki Gautama Tarnrere, M.Ds.**

NIDN. 0328038901

Anggota 2



**Yayah Nurasiah, M.Pd.**

NIP. 199308012020122013

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



**Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T.**

NIP . 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Rahma Aulia Budikusuma  
NIM : 21100124  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 8 Oktober 2024

Pembimbing I



Rath Widowati, S.H., M.H.  
NIP. 199109202020122015

Pembimbing II



Budi Utomo, M.I.Kom  
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 : Rahma Aulia Budikusuma  
NIM : 21100124  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “Perancangan Motion Graphic “Apa Itu Ketergantungan Gawai?” Sebagai Media Informasi Bahaya Ketergantungan Gawai di TKIT Darussalam, Bekasi” **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, 26 September 2024

Yang menyatakan,



Rahma Aulia Budikusuma  
NIM: 21100124

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rahma Aulia Budikusuma  
NIM : 21100124  
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 Noneklusif (*Non- exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“Perancangan Motion Graphic “Apa Itu Ketergantungan Gawai?” Sebagai Media Informasi Bahaya Ketergantungan Gawai di TKIT Darussalam, Bekasi”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 26 September 2024

Yang menyatakan,



Rahma Aulia Budikusuma

NIM: 21100124

## ABSTRAK

*The advancement of technology in this era has led to new combinations, especially the use of electronic goods such as gadgets. Gadgets are widely used by all people of all ages, one of which is young children. Unwise use of gadgets can lead to gadget dependence. Therefore, the author created a work that aims to provide information to increase knowledge about gadget addiction. The method of making this work is done by literature study through journals, observation, and interviews with early childhood, parents and psychologists. The project created by the author will be in the form of a video in which there is an understanding of what gadgets are, types of gadgets, what is gadget addiction in young children, the impact of gadget addiction, how to prevent and overcome if young children experience gadget addiction. The conclusion of this work is that this video contains a lot of knowledge, so it is very useful to add insight, serve as a companion to knowledge that is easy to be understood by all ages with the presence of motion graphics and sound.*

*Keywords: Video, Motion Graphic, Electronic, Gadget*

Kemajuan teknologi di era ini telah memunculkan kombinasi baru, khususnya penggunaan barang-barang elektronik seperti gawai. Gawai ramai digunakan oleh semua orang dengan segala usia, salah satunya adalah anak usia dini. Penggunaan gawai secara tidak bijak dapat menimbulkan ketergantungan gawai. Oleh karena itu, penulis membuat karya yang bertujuan untuk memberikan informasi guna menambah pengetahuan tentang ketergantungan gawai. Metode pembuatan karya ini dilakukan dengan studi pustaka melalui jurnal, observasi, dan wawancara dengan anak usia dini, orang tua dan psikolog. Karya yang diciptakan oleh penulis akan berbentuk video yang didalamnya terdapat pengertian tentang apa itu gawai, jenis-jenis gawai, apa itu ketergantungan gawai pada anak usia dini, dampak ketergantungan gawai, cara mencegah dan mengatasi apabila anak usia dini mengalami ketergantungan gawai. Kesimpulan dari karya ini adalah video ini mengandung banyak ilmu, sehingga sangat bermanfaat untuk menambah wawasan, dijadikan sebagai pendamping ilmu yang mudah dipahami oleh semua kalangan usia dengan adanya grafis bergerak dan suara.

Kata kunci: Video, Grafik Bergerak, Elektronik, Gawai

## 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 Diploma3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Desainer Grafis dalam tugas akhir ini yang telah menyunting karya produk berupa *motion graphic* yang ditujukan untuk orang tua dan pengajar di TKIT Darussalam Bekasi mengenai informasi ketergantungan gawai pada anak usia dini. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Motion Graphic* “Apa Itu Ketergantungan Gawai?” Sebagai Media Informasi Bahaya Ketergantungan Gawai di TKIT Darussalam Bekasi”.

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. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S. Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., dan selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Budi Utomo, M.I.Kom., selaku pembimbing karya yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam perancangan Karya Tugas Akhir.

8. Ratih Widowati, S.H., M.H., selaku pembimbing penulisan yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam penulisan Laporan Tugas Akhir.
9. Kepala sekolah TKIT Darussalam Bekasi, Ibu Desih, selaku klien pada Karya Tugas Akhir ini.
10. Psikologis Klinis Anak dan Remaja, Angel Mikha Clara Sepang S.Psi., M.Psi., selaku narasumber pada karya Tugas Akhir ini.
11. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
12. Keluarga saya, terutama kedua orang tua penulis yang telah banyak memberi dukungan, doa dan perhatiannya.
13. Sudrajat, selaku pacar saya yang telah memberikan banyak sekali dukungan untuk saya dalam menjalani kuliah dan Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman Politeknik Negeri Media Kreatif di Prodi Desain Grafis angkatan 14 yang senantiasa memberikan motivasi dan bantuan.
15. Teman-teman dekat penulis terutama Dinda, Caltha, Winny, Fajar, Fadli, Ciwan, Leo, Raffid, Wishnu dan Arys yang telah memberi dukungan untuk 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, 26 September 2024

Penulis,



Rahma Aulia Budikusuma

NIM. 21100124



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. Desain Komunikasi Visual.....	6
B. Ilustrasi .....	7
C. <i>Motion Graphic</i> .....	8
D. Musik .....	9
E. Teori Warna .....	9
F. Tipografi.....	12
G. <i>Layout</i> .....	13
H. Gawai .....	13
I. Anak Usia Dini.....	14
J. Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Dini .....	15

<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>16</b>
A. Data / Objek Penulisan.....	16
1. Data Lembaga .....	16
2. Objek Karya .....	17
3. Spesifikasi Karya.....	18
4. Analisis SWOT .....	18
5. Analisis Khalayak Sasaran .....	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	21
1. Studi Pustaka .....	21
2. Observasi.....	21
3. Wawancara .....	21
C. Ruang Lingkup.....	23
1. Ide Kreatif .....	23
2. Strategi Perancangan Media Pendukung.....	24
D. Langkah Kerja.....	24
1. Pra produksi.....	24
2. Produksi.....	25
3. Pasca produksi.....	25
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>26</b>
A. Pra-Produksi.....	26
1. Ide Konsep.....	24
2. Pengumpulan Data .....	25
3. Teks Narasi dan <i>Storyline</i> .....	28
4. <i>Storyboard</i> .....	34
5. Sketsa .....	36
B. Produksi .....	36
1. <i>Voice Over</i> .....	37
2. <i>Line Art</i> .....	37
3. <i>Coloring</i> .....	38
4. Tipografi.....	39
5. <i>Layout</i> .....	40

6. <i>Export dan Import</i> .....	42
7. <i>Editing</i> .....	42
8. <i>Rendering</i> .....	43
C. Pasca Produksi .....	43
1. Media Utama .....	44
2. Media Pendukung.....	44
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>49</b>
A. Simpulan .....	49
B. Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>51</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Warna Primer .....	10
Gambar 2. 2 Warna Sekunder .....	10
Gambar 2. 3 Warna Tersier .....	11
Gambar 2. 4 Warna Hangat dan Dingin .....	11
Gambar 2. 5 Warna Natural .....	12
Gambar 2. 6 Tipografi .....	12
Gambar 2. 7 Jenis-Jenis Gawai .....	13
Gambar 2. 8 Anak Usia Dini .....	14
Gambar 2. 9 Anak Ketergantungan Gawai .....	15
Gambar 3. 1 Logo TKIT Darussalam Bekasi .....	16
Gambar 4. 1 <i>Mind Mapping</i> .....	26
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i> .....	27
Gambar 4. 3 <i>Storyboard</i> .....	35
Gambar 4. 4 Sketsa .....	36
Gambar 4. 5 <i>Line Art</i> .....	37
Gambar 4. 6 <i>Coloring</i> .....	38
Gambar 4. 7 Palet Warna Dingin .....	38
Gambar 4. 8 Palet Warna Hangat .....	39
Gambar 4. 9 Tipografi .....	39
Gambar 4. 10.1 <i>Layout Opening</i> .....	40
Gambar 4. 10.1 <i>Layout</i> Apa Itu Ketergantungan Gawai .....	40
Gambar 4. 10.1 <i>Layout</i> Dampak Ketergantungan Gawai .....	41
Gambar 4. 10.1 <i>Layout</i> Mencegah Ketergantungan Gawai .....	41
Gambar 4. 10.1 <i>Layout</i> Mengatasi Ketergantungan Gawai .....	42
Gambar 4. 11 <i>Editing</i> .....	42
Gambar 4. 12 <i>Rendering</i> .....	46
Gambar 4. 13 Media Utama .....	46
Gambar 4. 14 Media Pendukung Poster .....	44
Gambar 4. 15 Media Pendukung X-Banner .....	45

Gambar 4. 16 <i>Gimmick</i> Buku Mewarnai.....	46
Gambar 4. 17 <i>Gimmick</i> Pensil Warna.....	47
Gambar 4. 12 <i>Gimmick</i> Sticker .....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT .....	20
Tabel 4.1 Tabel Teks Narasi dan Storyline .....	34

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1** Biodata Penulis

**Lampiran 2** Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1

**Lampiran 3** Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2

**Lampiran 4** Hasil Wawancara Orang Tua

**Lampiran 5** Hasil Wawancara Anak Usia Dini

**Lampiran 6** Hasil Wawancara Psikologis Klinis Anak

**Lampiran 7** Dokumentasi Sidang Akhir