

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KAMPANYE “MEMBUANG SAMPAH
PADA TEMPATNYA” DI PAUD TUNAS GARUDA DENGAN
MEDIA MOTION GRAPHIC

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli
Madya/Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh:

AZMI SULTAN SYEBI

NIM: 2390442031

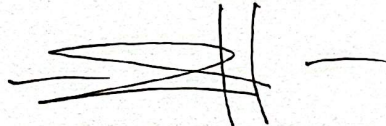
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan kampanye “Membuang sampah pada tempatnya” di
PAUD Tunas Garuda dengan media motion graphic
Penulis : Azmi Sultan Syebi
NIM : 2390442031
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 7 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



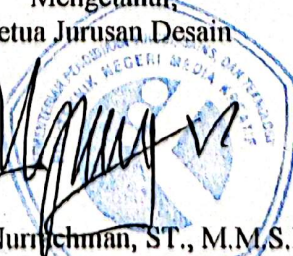
Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

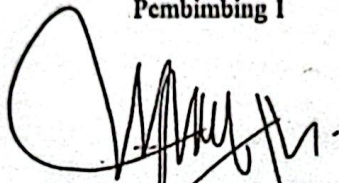
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Azmi Sultan Syebi
NIM : 2390442031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ~~Jakarta~~, 24 Juni 2024

Pembimbing I



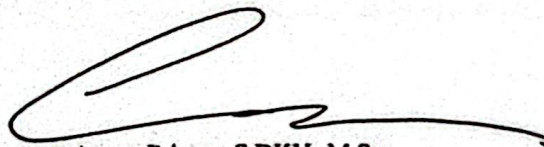
Yusuf Nurrahman, ST., M.M.S.I.
NIP 19771132010121001

Pembimbing II



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP 199610162024062001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azmi Sultan Syebi
NIM : 2390442031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN KAMPANYE “MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA” DI PAUD TUNAS GARUDA DENGAN MEDIA MOTION GRAPHIC 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, 9 Juni 2026 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)



Azmi Sultan Syebi
NIM: 2390442031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Azmi Sultan Syebi
NIM : 2390442031
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:
LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN KAMPANYE "MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA" DI PAUD TUNAS GARUDA DENGAN MEDIA MOTION GRAPHIC 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, 9 Juni 2026 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan,



Azmi Sultan Syebi
NIM: 2390442031

ABSTRACT

A sustainable environment has become a rare and hard-to-find commodity, largely due to the unhealthy practice of littering among the public. The lack of public environmental awareness is the root cause of this problem. Tunas Garuda Early Childhood Education School is an educational institution serving children aged 2–6 years. It employs several teaching methods, one of which is “Habit Formation,” which focuses on instilling good habits. Starting with simple things, such as teaching children to dispose of trash in its proper place. By utilizing existing TV facilities and innovative learning methods using visual media, the creation of educational media in the form of motion graphics is required. These motion graphics teach children to dispose of trash in its proper place and educate them about the impacts of littering. This design is expected to instill a love for cleanliness in children, so that they become accustomed to maintaining a clean environment.

Keywords: *Motion Graphic, Children's Education, Visual Media*

ABSTRAK

Alam yang lestari menjadi barang yang mahal dan sulit untuk didapatkan, hal ini terjadi karena budaya tidak sehat membuang sampah sembarangan oleh masyarakat. Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap lingkungan menjadi alasan dari permasalahan ini. Sekolah PAUD Tunas Garuda, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang melayani kelompok bermain usia 2-6 tahun. Menerapkan beberapa metode pembelajaran, salah satunya "Pembiasaan" yaitu dengan membentuk kebiasaan yang baik. Memulainya dari hal sederhana, seperti mengajarkan anak untuk membuang sampah pada tempatnya. Dengan memanfaatkan fasilitas TV yang ada dan inovasi pembelajaran menggunakan media berbasis visual, maka dibutuhkan pembuatan media pembelajaran berupa motion graphic. Motion graphic ini mengajarkan anak untuk membuang sampah pada tempatnya dan mengedukasi tentang dampak membuang sampah sembarangan. Perancangan ini diharapkan dapat menanamkan nilai cinta kebersihan pada anak, sehingga terbiasa menjaga kebersihan lingkungan.

Kata Kunci: *Grafik Animasi, Edukasi Anak, Media Visual*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah sebagai syarat pemenuhan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3/Ahli Madya Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai desainer perancang *motion graphic*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Kampanye “Membuang Sampah Pada Tempatnya” di PAUD Tunas Garuda dengan Media Motion Graphic”.

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. 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 S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, 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. Yusuf Nurrachman S.T., M.M.S.I., Dosen Pembimbing I
8. Harisah Fitri, M.Pd., Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan.
10. Keluarga penulis yang selalu mendukung dan memberikan doa kepada penulis.
11. Teman-teman penulis yang berjuang bersama menghadapi Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, 5 Juli 2026



Azmi Sultan Syebi

NIM. 2390442031

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
PRAKATA.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Teori Umum.....	7
B. Teori Khusus.....	13
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	22
A. Objek Penulisan	22
B. Perencanaan	23
C. Ruang Lingkup	24
D. Langkah Kerja.....	26
BAB IV PEMBAHASAN	28
A. Praproduksi	28
B. Produksi	29
C. Pascaproduksi	41
BAB V PENUTUP.....	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	49
TRANSKRIP	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Logo PAUD Tunas Garuda.....	22
Gambar 3.2 : Pembuatan aset menggunakan Adobe Illustrator	27
Gambar 4.1 : Mind Mapping & Storyline.....	28
Gambar 4.2 : Desain Karakter.....	29
Gambar 4.3 : Storyboard.....	29
Gambar 4.4 : Pembuatan Ilustrasi Karakter Menggunakan Adobe Illustrator	30
Gambar 4.5 : Pembuatan Ilustrasi Sampah Menggunakan Adobe Illustrator	31
Gambar 4.6 : Pembuatan Ilustrasi Background Menggunakan Adobe Illustrator	31
Gambar 4.7 : Pembuatan Ilustrasi Ekspresi Menggunakan Adobe Illustrator	32
Gambar 4.8 : Pembuatan Ilustrasi Gelombang Banjir Menggunakan Adobe Illustrator ..	32
Gambar 4.9 : Pembuatan Desain X Banner Menggunakan Adobe Illustrator	33
Gambar 4.10 : Pembuatan Desain Poster Menggunakan Adobe Illustrator.....	33
Gambar 4.11 : Pembuatan Desain Tempat Sampah Menggunakan Adobe Illustrator.....	34
Gambar 4.12 : Pembuatan Desain Baju Menggunakan Adobe Illustrator	34
Gambar 4.13 : Pembuatan Desain Topi Menggunakan Adobe Illustrator	35
Gambar 4.14 : Pembuatan Desain Pin Menggunakan Adobe Illustrator	35
Gambar 4.15 : Pembuatan Desain Gantungan Kunci Menggunakan Adobe Illustrator....	36
Gambar 4.16 : Pembuatan Desain Mug Menggunakan Adobe Illustrator	36
Gambar 4.17 : Pembuatan Desain Stiker Menggunakan Adobe Illustrator	37
Gambar 4.18 : Pembuatan Animasi Karakter Menggunakan Adobe After Effect.....	38
Gambar 4.19 : Pembuatan Animasi Sampah Menggunakan Adobe After Effect	38
Gambar 4.20 : Pembuatan Animasi Background Menggunakan Adobe After Effect	39
Gambar 4.21 : Pembuatan Animasi Bau Sampah Menggunakan Adobe After Effect.....	39
Gambar 4.22 : Pembuatan Animasi Gelombang Banjir Menggunakan Adobe After Effect	40