

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENDIDIKAN
KOMUNIKASI ANAK UNTUK MENINGKATKAN
PENGGUNAAN BAHASA SOPAN PADA MADRASAH
IBTIDAIYAH AT-TAQWA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)



Disusun oleh:

KHODIJATUL KUBRO

NIM: 21100078

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan Pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa

Penulis : Khodijatul Kubro

NIM : 21100078

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 jumat tanggal 19 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Jati Raharjo, M.Sn
NIP. 198107201010121002

Anggota 2



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan

Penulis : Khodijatul Kubro

NIM : 21100078

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 08 Juli 2024.

Pembimbing 1



Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom
NIP. 198505182020122009

Pembimbing 2



Angga Priatna, M.Sn
NIDN. 0304018204

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain grafis



Yayah Nursiah, M.Pd
NIP 199308012020122013

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khodijatul Kubro
NIM : 21100078
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan **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, 5 Juli 2024

Yang menyatakan,



Khodijatul Kubro

NIM: 21100078

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Khodijatul Kubro
NIM : 21100078
Program studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021

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* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan

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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 8 juli 2024

Yang menyatakan,



Handwritten signature: *Khodijatul Kubro*
Postage stamp: 1000, MEPERAI TEMPEL, 54639ALX281237294

Khodijatul Kubro
NIM: 21100078

ABSTRAK

This research and final task is overwhelmed by not least the exposure of children to the use of rude and disrespectful language, as well as a minimum of knowledge about the importance of polite language. This motion graphic design is designed to educate children about the importance of using decent language in everyday life as well as introducing decent languages in a simple way and according to their needs. This motion graphic is designed with data collection using observations, interviews, questionnaires, and also library studies. Thus, the concept and the visual are suitable and capable of reaching the target of a child aged 7-9 years. The aim is to make children interested in learning polite languages in an interactive and enjoyable way. Besides, it is an effective form of media to teach these concepts to children. These media also have an advantage where the information to be transmitted is more easily absorbed especially for children. Thus, the design of this work is expected to be an effective solution in improving the use of polite language by children in everyday interactions in both family, school and community environments.

Keywords: Motion Graphic, Polite Language, Educational Media

Penelitian dan tugas akhir ini dilatar belakangi oleh tidak sedikitnya paparan anak-anak terhadap penggunaan bahasa kasar dan kurang sopan, serta minimnya pengetahuan tentang pentingnya bahasa sopan. Perancangan motion graphic ini dilakukan untuk mengedukasi anak-anak tentang pentingnya menggunakan bahasa sopan dalam kehidupan sehari-hari serta memperkenalkan bahasa sopan dengan cara sederhana dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Motion graphic ini dirancang dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan juga studi pustaka. Dengan demikian konsep dan visualnya sesuai dan mampu menjangkau target sasarannya yaitu anak usia 7-9 tahun. Tujuannya adalah untuk membuat anak-anak tertarik dalam pembelajaran bahasa sopan secara interaktif dan menyenangkan. Di samping itu, ini merupakan bentuk media yang efektif untuk mengajarkan konsep ini kepada anak-anak. Media ini juga mempunyai keunggulan di mana informasi yang ingin disampaikan lebih mudah diserap terutama untuk anak. Dengan demikian, perancangan karya ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan penggunaan bahasa sopan anak dalam interaksi sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Kata kunci: Motion Graphic, Bahasa Sopan, Media Edukasi

PRAKATA

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Dzat yang hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat serta kasih sayang-Nya sehingga penulis diberikan kekuatan, kemampuan serta kesabaran dalam menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan Pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa.” 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 editor telah menyunting karya berupa *Motion Graphic* mengenai penggunaan bahasa sopan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan Pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih 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. Trifajar Yurmama, S.Kom. Sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds, Sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd Sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Ifah Arthur Kurniati, M.I.Kom., Selaku dosen pembimbing I

7. Angga Priatna, M.Sn, Selaku dosen pembimbing II
8. Para guru dan staff sekolah MI At-Taqwa khususnya wali kelas 2
9. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga tercinta yang telah memberi dukungan, semangat, serta doa selama penulis mengerjakan karya Tugas Akhir ini hingga selesai
11. Teman-teman program studi Desain Grafis terutama yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Karya Akhir.

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

Jakarta, 7 Juli 2024

Penulis,



Khodijatul Kubro

NIM: 21100078

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	iv
PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULULAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis.....	6
B. Ilustrasi Digital.....	7
C. Warna	8
D. Tipografi.....	9
E. Motion Graphic	9
F. Bahasa Sopan	10
BAB III.....	13

METODE PELAKSANAAN	13
A. Data/Objek Penulis.....	13
B. Teknik Pengumpulan Data.....	17
C. Ruang Lingkup.....	19
D. Langkah Kerja	20
BAB IV	22
PEMBAHASAN	22
A. Pra Produksi	22
B. Produksi	37
C. Pasca Produksi	51
BAB V	47
PENUTUP	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo MI At-Taqwa	14
Gambar 4. 1 Mind Mapping.....	23
Gambar 4. 2 Moodboard.....	25
Gambar 4. 3 Color Palatte.....	25
Gambar 4. 4 Sketsa Karakter Maya dan Tony	27
Gambar 4. 5 Sketsa Storyboard.....	35
Gambar 4. 6 Digitalisasi Karakter Maya dan Tony	38
Gambar 4. 7 Digitalisasi Storyboard.....	40
Gambar 4. 8 Pergerakan Asset.....	41
Gambar 4. 9 Pengeditan Audio	42
Gambar 4. 10 Penambahan Audio dan Sound Effect.....	43
Gambar 4. 11 Poster.....	44
Gambar 4. 12 Notebook.....	45
Gambar 4. 13 X-Banner	46
Gambar 4. 14 Kipas	47
Gambar 4. 15 Pin	48
Gambar 4. 16 Standee	48
Gambar 4. 17 Gantungan Kunci	49
Gambar 4. 18 Kaos	50
Gambar 4. 19 Sticker	51

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Story Line.....	28
---------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Diri.....	55
Lampiran 2. Wawancara.....	57
Lampiran 3. Kuesioner.....	59
Lampiran 4. Dokumentasi Observasi.....	64
Lampiran 5. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	65
Lampiran 6. Dokumentasi Display.....	65
Lampiran 7. Lembar Bimbingan 1.....	66
Lampiran 8. Lembar Bimbingan 2.....	67