

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN VIDEO *SERIES MOTION GRAPHICS***

**"BIJAK BER-*SMARTPHONE*" SEBAGAI MEDIA**

**EDUKASI ANAK KELAS 4-6 SD**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain  
Komunikasi Visual



**MAULANA IBRAHIM**

**20105126**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN**

**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**  
**PERANCANGAN VIDEO *SERIES MOTION GRAPHICS***  
**"BIJAK BER-SMARTPHONE" SEBAGAI MEDIA**  
**EDUKASI ANAK KELAS 4-6 SD**

Dipersiapkan dan Disusun oleh  
**MAULANA IBRAHIM 20105126**

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Selasa, 04 Juni 2024

Pembimbing I,



(Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn.)

NIDN. 0618059801

Pembimbing II,



(Ratih Alifah Putri, S.Ds., M.Ds.)

NIDN. 0609039502

**LEMBAR PENETAPAN PENGUJI**

**PERANCANGAN VIDEO *SERIES MOTION GRAPHICS*  
"BIJAK BER-SMARTPHONE" SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI ANAK KELAS 4-6 SD**

Dipersiapkan dan Disusun oleh  
**MAULANA IBRAHIM 20105126**

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program Studi Desain  
Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi  
Telkom Purwokerto Pada Tanggal : 04 Juni 2024**

Ketua Sidang Tugas Akhir  
Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn.  
NIDN. 0618059801

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
Ratih Alifah Putri, S.Ds., M.Ds.  
NIDN. 0609039502

()

Penguji I  
Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0613068802

()

Penguji II  
Aditya Tama Isdiarto, S.Sn, M.Sn.  
NIDN. 0607069302


()

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

  
Muhammad Fajar Sidiq S.T., M.T.  
NIDN. 0619029102

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual

  
Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0613068802

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : maulana Ibrahim  
NIM : 20105126  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut: **PERANCANGAN VIDEO SERIES MOTION GRAPHICS "BIJAK BER-SMARTPHONE" SEBAGAI MEDIA EDUKASIANAK KELAS 4-6 SD**

Dosen Pembimbing Utama : Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping : Ratih Alifah Putri, S.Ds., M.Ds.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 04 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Maulana Ibrahim

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan ilmu yang berlimpah, sehingga pada kesempatan kali ini penelitian berjudul Perancangan Video Series Motion Graphics "Bijak Ber-Smartphone" Sebagai Media Edukasi Anak Kelas 4-6 SD dapat terselesaikan dengan baik. Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, namun meskipun penulis menemukan beberapa kesulitan dan hambatan, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dibawah ini:

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan banyak bantuan, materi, solusi, inspirasi, serta sebagai teman berdiskusi dan mendengarkan yang baik.
2. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhamad fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
4. Ibu Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Ibu Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn. selaku pembimbing satu yang telah memberikan banyak dukungan, inspirasi, dan masukan serta bimbingan selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Ibu Ratih Alifah Putri, S.Ds., M.Ds. selaku pembimbing 2 yang juga telah memberikan banyak dukungan, inspirasi, dan masukan serta bimbingan selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Bapak muhammad robani, S.Pd., M.Pd selaku Kasi Kurikulum Sekolah Dasar Dinas pendidikan Banyumas dan Dinas Pendidikan Kabupaten

Banyumas yang telah memberikan banyak informasi yang berguna sebagai bagian dari bahan penelitian ini.

8. Ibu Sulastri selaku kepala sekolah SDN 3 Berkoh yang telah mengizinkan penulis untuk mewawancarai guru wali kelas 4-6 SD.
9. Bapak Muchamad Ismail, Ibu Siti Soimah, dan Bapak Heru Setiyono selaku orang tua yang memiliki anak kelas 4-6 SD yang bersedia diwawancara.
10. Bapak Ibu Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat.
11. Seluruh rekan dan kerabat Institut Teknologi Telkom Purwokerto, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penulisan laporan ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebaikan kepada semuanya, sebagai balasan atas segala amal kebaikan dan bantuannya. Semoga Laporan Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam Laporan Penelitian ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena ini, penulis mengharapkan kritik dan saran agar dalam penulisan Laporan Penelitian dapat lebih baik.

Purwokerto, 4 Mei 2024



Maulana Ibrahim

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....	i
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan penelitian .....	6
1.4. Batasan masalah .....	6
1.5. Manfaat penelitian .....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1. Studi Pustaka .....	8
2.1.1. Perancangan Video <i>Explainer</i> “Mengenal Dampak Penggunaan Gadget ( <i>Smartphone</i> ) Secara Eksesif Pada Anak” Untuk Orang Tua. ....	8
2.1.2. Perancangan <i>Motion graphics</i> “Dampak Bermain <i>Gadget</i> ” Sebagai Media Edukasi Orang Tua Usia 30 – 40 Tahun .....	9
2.1.3. Perancangan <i>Motion Graphic</i> Tentang pengaruh Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Pertama. ....	10
2.2. Referensi Karya .....	11
2.2.1. Kok bisa?.....	11
2.2.2. Neuron.....	14
2.2.3. Ini Kata Dokter.....	15
2.3. Dasar Teori .....	17
2.3.1. Dasar Konseptual .....	17

2.3.1.1.	Bijak dalam menggunakan <i>smartphone</i> .....	17
2.3.1.2.	Media edukasi .....	18
2.3.1.3.	Motion graphics .....	18
2.3.2.	Dasar Teoritis .....	20
2.3.2.1.	Ilustrasi.....	20
2.3.2.2.	Tipografi .....	20
2.3.2.3.	Warna .....	21
2.3.2.4.	<i>Storyboard</i> .....	21
2.3.2.5.	<i>Voice over</i> .....	22
BAB III	.....	23
METODOLOGI PENELITIAN	.....	23
3.1.	Metode Penelitian.....	23
3.1.1.	Jenis Pendekatan .....	23
3.1.2.	Objek Penelitian.....	23
3.1.3.	Subjek Penelitian.....	24
3.1.4.	Jenis Data .....	24
3.1.5.	Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.1.6.	Metode Analisis Data .....	26
3.2.	Identifikasi Data .....	26
3.2.1.	Wawancara .....	26
3.2.1.1.	Wawancara orang tua.....	26
3.2.1.2.	Wawancara guru SD N 3 Berkoh.....	28
3.2.1.3.	Wawancara Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas .....	30
3.2.2.	Observasi.....	32
3.2.3.	Studi Literatur .....	33
3.2.4.	Data konten .....	40
3.2.5.	Studi komparasi.....	49
3.3.	Analisis Data .....	52
3.4.	Target audience dan target <i>market</i> .....	57
3.5.	Kerangka Penelitian .....	59
3.6.	Jadwal Penelitian .....	60
BAB IV	.....	61



KONSEP PERANCANGAN KARYA.....	61
4.1.  Ide Dasar Perancangan .....	61
4.1.1.  Konsep Kreatif .....	61
4.1.2.  Konsep Media .....	62
4.1.3.  Konsep Visual .....	62
4.2.  Konsep Perancangan .....	63
4.2.1.  Pra Produksi .....	63
4.2.2.  Produksi .....	97
4.2.3.  Pasca produksi.....	101
4.3.  Media.....	103
4.3.1.  Media utama.....	103
4.3.2.  Media pendukung.....	104
4.3.3.  Penempatan media .....	104
4.4.  Biaya produksi.....	104
BAB V.....	105
VISUALISASI.....	105
5.1.  Media utama .....	105
5.2.  Media pendukung .....	110
5.2.1. <i>Teaser series</i> bijak ber-smartphone.....	110
5.2.2.  Video pendek Youtube Shorts & Tiktok.....	111
5.2.3.  Poster A3 .....	112
5.2.4.  X-banner.....	113
BAB VI .....	115
PENUTUP.....	115
DAFTAR PUSTAKA .....	116
LAMPIRAN.....	121
Hasil Cek Plagiarisme .....	121
Form wawancara .....	122
Dokumentasi wawancara .....	127
Dokumentasi observasi .....	131

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	60
Tabel 4. 1 <i>Storyline</i> .....	65
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> .....	79
Tabel 4. 3 Rincian biaya.....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : channel Youtube Kok Bisa? .....	11
Gambar 2.2 : playlist <i>series</i> kok bisa explains .....	12
Gambar 2.3: Thumbnail video Kok Bisa?.....	13
Gambar 2.4 : Gaya ilustrasi Kok Bisa? .....	13
Gambar 2.5 : Neuronmedia .....	14
Gambar 2.6 : Gaya ilustrasi Neuronmedia .....	15
Gambar 2.7 : Ini Kata Dokter.....	15
Gambar 4. 1 <i>font</i> Monserrat .....	62
Gambar 4. 2 warna pastel.....	63
Gambar 4. 3 karakter Budi .....	92
Gambar 4. 4 karakter Bima .....	92
Gambar 4. 5 karakter Martin Cooper .....	93
Gambar 4. 6 karakter ibu budi.....	93
Gambar 4. 7 karakter kakek budi .....	94
Gambar 4. 8 karakter nenek budi .....	94
Gambar 4. 9 karakter orang jahat.....	95
Gambar 4. 10 karakter anak pendukung 1 .....	95
Gambar 4. 11 karakter anak pendukung 2.....	96
Gambar 4. 12 karakter anak pendukung 3 .....	96
Gambar 4. 13 karakter anak pendukung 4 .....	96
Gambar 4. 14 karakter anak pendukung 5 .....	97
Gambar 4. 15 <i>modeling</i> karakter budi.....	97
Gambar 4. 16 <i>modeling</i> karakter bima.....	98
Gambar 4. 17 <i>Rigging</i> karakter budi .....	98
Gambar 4. 18 <i>Rigging</i> karakter bima .....	99
Gambar 4. 19 <i>keyframing</i> episode 1 <i>Scene 5 Shot 5</i> .....	99
Gambar 4. 20 <i>keyframing</i> episode 2 <i>Scene 5 Shot 3</i> .....	100
Gambar 4. 21 <i>keyframing</i> episode 3 <i>Scene 13 Shot 1</i> .....	100
Gambar 4. 22 <i>keyframing</i> episode 4 <i>Scene 1 Shot 1</i> .....	101
Gambar 4. 23 <i>keyframing</i> episode 5 <i>Scene 15 Shot 2</i> .....	101

Gambar 4. 24 <i>compositing</i> .....	102
Gambar 4. 25 rekaman <i>voice over</i> .....	102
Gambar 4. 26 <i>Rendering</i> .....	103