

TUGAS AKHIR
**PERANCANGAN *VIDEO MOTION GRAPHIC* TENTANG PENGENALAN
HEWAN LAUT SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK USIA 5-7 TAHUN**

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

Dwi Zuhrotun Nisa'

19052010030

Pembimbing 1 :

Sri Wulandari S.Sn., M.A.

Pembimbing 2 :

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2022/2023**

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN *VIDEO MOTION GRAPHIC* TENTANG PENGENALAN HEWAN LAUT SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK USIA 5-7 TAHUN


Dusun Oleh:

**DWI ZUHRITUN NISA
19052010030**


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 23 Mei 2023


Pembimbing I


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Pembimbing II


Alfan Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.
NIP. 19880505 201903 1018

Penguji I


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001

Penguji II


Mahirna Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *VIDEO MOTION GRAPHIC* TENTANG PENGENALAN HEWAN
LAUT SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK USIA 5-7 TAHUN**

Disusun Oleh:

DWI ZUHROTUN NISA

19052010030

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 23 Mei 2023

Pembimbing I



Sri Wulandari, S.Sn., M.A

NPT. 202 19930419 173

Pembimbing II



Alfian Candra Ayuwantana, S.T., M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan *Video Motion Graphic* Tentang Hewan Laut Sebagai Media Edukasi Untuk Usia 5-7 Tahun” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila ternyata di dalam tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.28 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 1 Juni 2023



Dwi Zuhrotun Nisa

ABSTRAK

Laporan perancangan ini membahas mengenai fenomena tercemarnya lautan di Indonesia yang disebabkan oleh manusia itu sendiri, sehingga banyak hewan laut yang punah bahkan mati sebelum teridentifikasi. Sebagai solusi dari fenomena ini adalah membuat *video* edukasi berupa *motion graphic* tentang pengenalan hewan laut untuk anak usia 5-7 tahun yang interaktif.

Laporan ini memiliki tujuan, yaitu memberikan informasi kepada anak usia 5-7 tahun mengenai pengenalan hewan laut dengan menggunakan *video* edukasi. Diharapkan dengan adanya *video* edukasi ini, anak usia 5-7 tahun bisa lebih mengenal dan menyayangi hewan laut, serta melestarikan laut supaya hewan laut tidak punah.

Metode analisis data yang digunakan pada laporan ini, yaitu analisis deskriptif kualitatif berupa wawancara dan observasi. Metode ini digunakan dengan tujuan untuk dapat mengidentifikasi kekurangan serta kelebihan dari objek yang diteliti.

Hasil dari analisis data tersebut, dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat konsep desain. Konsep desain tersebut akan membentuk keyword yang akan digunakan pada perancangan *video motion graphic* ini. *Video motion graphic* ini berisi tentang penjelasan hewan laut seperti ciri-ciri dan nama hewan laut tersebut.

Dengan adanya laporan perancangan ini, diharapkan *video motion graphic* ini dapat membantu anak usia 5-7 tahun untuk semangat belajar dan bisa memahami materi mengenai pengenalan hewan laut.

Kata kunci: hewan laut, video edukasi, anak usia 5-7 tahun, *motion graphic*.

ABSTRACT

This design report discusses the phenomenon of pollution of the oceans in Indonesia caused by humans themselves, so that many marine animals become extinct and even die before they are identified. As a solution to this phenomenon, we make an educational video in the form of an interactive motion graphic about introducing marine animals to children aged 5-7 years.

This report has a goal, which is to provide information to children aged 5-7 years about introducing marine animals by using educational videos. It is hoped that with this educational video, children aged 5-7 years can get to know and love marine animals better, and preserve the sea so that marine animals do not become extinct.

The data analysis method used in this report is descriptive qualitative analysis in the form of interviews and observations. This method is used with the aim of being able to identify the strengths and weaknesses of the object under study.

The results of the data analysis can be used as a reference in making design concepts. The design concept will form the keywords that will be used in designing this motion graphic video. This motion graphic video contains explanations of marine animals such as the characteristics and names of these marine animals.

With this design report, it is hoped that this motion graphic video can help children aged 5-7 years to be enthusiastic about learning and be able to understand material regarding the introduction of marine animals.

Keywords: *marine animals, educational videos, children aged 5-7 years, motion graphics.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Video Motion Graphic* Tentang Pengenalan Hewan Laut Sebagai Media Edukasi Untuk Usia 5-7 Tahun” ini dengan baik. *Video motion graphic* ini membahas mengenai pengenalan hewan laut untuk anak usia 5-7 tahun dengan tujuan supaya mereka dapat mengenal hewan laut dan bisa melestarikan laut yang ada di Indonesia.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Video Motion Graphic* Tentang Pengenalan Hewan Laut Sebagai Media Edukasi Untuk Usia 5-7 Tahun” ini, serta pihak lain, yaitu:

1. Kepada Bu Sri Wulandari S.Sn., M.A selaku pembimbing pertama.
2. Kepada Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. selaku pembimbing kedua.
3. Kepada RA Islamiyah selaku stakeholder dari perancangan ini.
4. Kepada Bu Hilmatul Huda, Kak Septyan Anom Atmojo, dan Kak Cecep Mochammad Amandoko selaku narasumber yang telah memberikan informasi terkait perancangan ini.
5. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama kuliah sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
6. Kepada Shafira, Yunus, Ari, Najja, Nouvaldo, dan Alfi yang telah membantu mengerjakan Tugas Akhir saya hingga selesai.
7. Kepada teman-teman DKV yang telah mendukung satu sama lain.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun penulis berharap laporan perancangan ini dapat bermanfaat bagi anak usia 5-7 tahun dan bisa memahami materi mengenai hewan laut. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah Swt. membalas semua kebaikan kalian.

Surabaya. 1 Juni 2023

Dwi Zuhrotun Nisa

DAFTAR ISI

HALAMAN	
PENGESAHAN.....	Error!
Bookmark not defined.	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
BAB 1	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan Perancangan.....	4
1.6. Manfaat Perancangan.....	4
BAB 2.....	5
2.1. Keanekaragaman Hayati	5
2.2. Usia 5-7 Tahun.....	5
2.3. Media Edukasi	6
2.4. Teori Desain.....	10
2.5. Animasi	15
2.6. Flat Desain	22
2.7. Studi Eksisting	22
2.8. Studi Komparator.....	25
2.9. Stakeholder	28
BAB 3.....	30
3.1. Definisi Operasional Judul.....	30
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.3. Teknik Sampling	35
3.4. Tahapan Perancangan	36
3.5. Teknik Analisis Data.....	37
3.6. Alur Berpikir.....	38
BAB 4.....	39

4.1.	Analisis Data Wawancara	39
4.2.	Analisis Data Observasi	42
4.3.	Analisis Data Sekunder	43
4.4.	Analisis Consumer Insight	44
4.5.	Analisis Consumer Journey	45
4.6.	Sintesa Data	45
4.7.	Unique Selling Proposition (USP)	46
BAB 5	47
5.1.	Perumusan Konsep.....	47
5.2.	Definisi <i>Keyword</i>	48
5.3.	Konsep Verbal (Komunikasi)	48
5.4.	Konsep Visual.....	70
5.5.	Konsep Media	74
5.6.	Studi Visual.....	78
BAB 6	90
6.1.	Media Utama.....	90
6.2.	Media Pendukung	91
6.3.	Rancangan Anggaran Proyek.....	92
BAB 7	94
7.1.	Kesimpulan	94
7.2.	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 12 prinsip animasi	16
Gambar 2. 2 12 Prinsip Animasi.....	16
Gambar 2. 3 12 Prinsip Animasi.....	17
Gambar 2. 4 12 Prinsip Animasi.....	17
Gambar 2. 5 12 Prinsip Animasi.....	18
Gambar 2. 6 12 Prinsip Animasi.....	18
Gambar 2. 7 12 Prinsip Animasi.....	18
Gambar 2. 8 12 Prinsip Animasi.....	19
Gambar 2. 9 12 Prinsip Animasi.....	19
Gambar 2. 10 12 Prinsip Animasi.....	20
Gambar 2. 11 12 Prinsip Animasi.....	20
Gambar 2. 12 12 Prinsip Animasi.....	21
Gambar 2. 13 Belajar Mengenal Nama Hewan Laut.....	23
Gambar 2. 14 Desain Perancangan Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality	24
Gambar 2. 15 Game Sea World.....	26
Gambar 2. 16 Motion Graphic "Ayo Belajar Warna".....	27
Gambar 2. 17 Profile YouTube RA Islamiyah	28
Gambar 2. 18 Akun YouTube RA Islamiyah	29
Gambar 3. 1 Chat Wawancara Bersama Guru TK.....	32
Gambar 3. 2 Chat Wawancara Bersama Ahli Motion Graphic 1	33
Gambar 3. 3 Chat Wawancara Bersama Ahli Motion Graphic 2	34
Gambar 3. 4 Alur Berpikir.....	38
Gambar 4. 1 Observasi di TK Islam Nur Jannah.....	42
Gambar 5. 1 Konsep Desain	47
Gambar 5. 2 Referensi Desain Karakter Hewan Bawah Laut	70
Gambar 5. 3 Desain Karakter Hewan Bawah Laut yang Akan Digunakan.....	71
Gambar 5. 4 Referensi Desain Karakter Penyelam	71
Gambar 5. 5 Desain Karakter Penyelam yang Akan Digunakan.....	72
Gambar 5. 6 Referensi Warna yang Akan Digunakan.....	73
Gambar 5. 7 Palet Warna yang Akan Digunakan.....	73
Gambar 5. 8 Referensi Font Untuk Judul Video Motion Graphic	74
Gambar 5. 9 Referensi Font Untuk Penjelasan pada Video Motion Graphic	74
Gambar 5. 10 Referensi Gantungan Kunci Akrilik	76
Gambar 5. 11 Referensi Stiker.....	76
Gambar 5. 12 Referensi Buku Mewarnai	77
Gambar 5. 13 Referensi Poster	77
Gambar 5. 14 Acuan desain karakter penyelam	78
Gambar 5. 15 Acuan hewan lumba-lumba	78
Gambar 5. 16 Acuan hewan hiu	78
Gambar 5. 17 Acuan kuda laut	79
Gambar 5. 18 Acuan ubur-ubur.....	79
Gambar 5. 19 Acuan bintang laut.....	79
Gambar 5. 20 Acuan penyu	80
Gambar 5. 21 Acuan ikan badut	80
Gambar 5. 22 Acuan paus biru	80

Gambar 5. 23 Acuan kerang	81
Gambar 5. 24 Alternatif sketsa desain karakter utama 1	81
Gambar 5. 25 Alternatif sketsa desain karakter utama 2	82
Gambar 5. 26 Alternatif sketsa desain karakter utama 3	82
Gambar 5. 27 Alternatif sketsa desain karakter hewan laut 1	83
Gambar 5. 28 Alternatif sketsa desain karakter hewan laut 2.....	83
Gambar 5. 29 Alternatif sketsa desain karakter hewan laut 3.....	83
Gambar 5. 30 Alternatif digital desain karakter utama 1	84
Gambar 5. 31 Alternatif digital desain karakter utama 2.....	84
Gambar 5. 32 Alternatif digital desain karakter utama 3.....	85
Gambar 5. 33 Alternatif digital desain karakter hewan laut 1	85
Gambar 5. 34 Alternatif digital desain karakter hewan laut 2	86
Gambar 5. 35 Alternatif digital desain karakter hewan laut 3	86
Gambar 5. 36 Desain karakter utama final	87
Gambar 5. 37 Desain karakter hewan laut final.....	87
Gambar 5. 38 Alternatif 1 desain thumbnail.....	88
Gambar 5. 39 Alternatif 2 desain thumbnail.....	88
Gambar 5. 40 Alternatif 3 desain thumbnail.....	88
Gambar 5. 41 Final desain thumbnail.....	89
Gambar 6. 1 Thumbnail Video Motion Graphic.....	90
Gambar 6. 2 Cuplikan Video Motion Graphic	90
Gambar 6. 3 Penutup Video Motion Graphic	90
Gambar 6. 4 Contoh gantungan kunci akrilik.....	91
Gambar 6. 5 Contoh stiker.....	91
Gambar 6. 6 Poster	92
Gambar 6. 7 Buku mewarnai	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2. <i>Storyline</i>	51
Tabel 3. <i>Storyboard</i>	60
Tabel 4. Anggaran proyek.....	94