

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* ADAB BERPAKAIAN
UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

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



Oleh :

Salsa Fadila Anggraini

20052010036

Pembimbing 1 :

Widyasari, S.T., M.T

Pembimbing 2 :

Aileena Solicitor C. R. E. C, S.T., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* ADAB BERPAKAIAN
UNTUK USIA 10-12 TAHUN

Disusun Oleh :
SALSA FADILA ANGGRAINI
20052010036

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal :14 Mei 2024

Pembimbing I



Widyasari S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II



Aileena Solicitor C. R. E. C. S.T., M.Ds.
NPT. 182 19870119 076

Penguji I



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NIP3K. 19810929 202121 1002

Penguji II



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

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 *MOTION GRAPHIC* ADAB BERPAKAIAN
UNTUK USIA 10-12 TAHUN

Disusun Oleh :
SALSA FADILA ANGGRAINI
20052010036

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 14 Mei 2024

Pembimbing I



Widyasari S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II



Aileena Solicitor C. R. E. C, S.T., M.Ds.
NPT. 182 19870119 076

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.
NIP3K. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Dalam agama Islam sama dengan ajaran agama lain, namun ada beberapa perintah dan larangan yang membedakan ajaran agama Islam, di antaranya adalah ajaran yang mengatur tentang adab dalam berpakaian. Pada era digital dan serba modern ini, dengan adanya perkembangan teknologi yang maju dikhawatirkan banyak anak-anak yang meniru berpakaian budaya luar melalui sosial media. Maka dari itu pentingnya mengenalkan adab berpakaian kepada anak usia 10-12 tahun. Karena memasuki kurikulum merdeka, media digital dapat dimanfaatkan guru untuk proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan yaitu dalam bentuk *motion graphic*. Pembelajaran *motion graphic* adab berpakaian untuk anak usia 10-12 tahun ini diharapkan dapat memberikan pengaruh berupa bertambahnya wawasan pengetahuan serta membantu guru untuk media pembelajaran tentang adab berpakaian dan menginspirasi para guru untuk lebih serius dalam menyikapi perintah dan larangan Allah karena dapat mempengaruhi akhlak siswa tersebut.

Perancangan animasi ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif berupa wawancara, observasi dan kuesioner. Kemudian, data diolah melalui tahapan analisis fishbone dan 5W+1H yang terdiri dari unsur what, who, when, why, where dan how. Analisis fishbone dilakukan untuk mengetahui garis besar dari konsep perancangan dan analisis 5W+1H dilakukan untuk mengetahui secara spesifik mengenai perancangan.

Setelah melakukan analisis data, mendapatkan konsep desain dengan keyword “Edukasi Islami yang menarik tentang Adab Berpakaian”. Kemudian, keyword diterapkan pada konsep verbal dan konsep visual dalam *motion graphic*. Konsep verbal dalam *motion graphic* berupa judul, sinopsis, gaya bahasa. Konsep visual berupa warna, tipografi dan karakter dalam *motion graphic*. Kemudian, dilanjutkan dengan melakukan studi visual hingga implementasi kedalam perancangan *motion graphic*.

Motion graphic ini dirancang dengan tujuan sebagai media edukasi tentang adab berpakaian dalam agama islam kepada anak usia 10-12 tahun dengan cara yang efektif dan menarik. Upaya agar anak tetap menggunakan pakaian yang sopan dan tidak menyeleweng dari syari’at Islam.

Kata Kunci : Adab berpakaian, Islam, anak sekolah dasar, *motion graphic*

ABSTRACT

The Islamic religion is the same as the teachings of other religions, but there are several commands and prohibitions that differentiate the teachings of the Islamic religion, including teachings that regulate manners in dressing. In this digital and modern era, with the development of advanced technology, many children imitate foreign cultural clothing through social media. Therefore, it is important to introduce dress etiquette to children aged 10-12 years. Because it is part of the independent curriculum, digital media can be used by teachers for a learning process that is fun and not boring. One of the media that can be used is motion graphics. It is hoped that this motion graphic learning about dressing etiquette for children aged 10-12 years will have an impact in the form of increasing knowledge and helping teachers in using learning media about dressing etiquette and inspiring teachers to be more serious in responding to God's commands. and prohibitions because they can affect students' morals.

This animation design uses qualitative and quantitative methods in the form of interviews, observations and questionnaires. Then, the data is processed through the fishbone and 5W+1H analysis stages which consist of the elements what, who, when, why, where and how. Fishbone analysis was carried out to determine the outline of the design concept and 5W+1H analysis was carried out to determine the specifics of the design.

After data analysis, a design concept was obtained with the keywords "Interesting Islamic Education regarding Dress Manners". Then, keywords are applied to verbal concepts and visual concepts in motion graphics. Verbal concepts in motion graphics include title, synopsis, language style. Visual concepts in the form of color, typography and characters in motion graphics. Then proceed with carrying out visual studies until implementation into motion graphic design.

This Motion Graphic was designed with the aim of being an effective and interesting educational medium about Islamic dress code for children aged 10-12 years. Efforts are made to ensure that children continue to wear polite clothing and do not deviate from Islamic law.

Keywords: *Dress Manners, Islam, Elementary School Children, Motion Graphics*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 14 Mei 2024



Salsa Fadila Anggraini

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Motion Graphic Adab Berpakaian Untuk Anak Usia 10-12 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat bertambahnya wawasan pengetahuan serta membantu guru untuk media pembelajaran tentang adab berpakaian dan menginspirasi para guru untuk lebih serius dalam menyikapi perintah dan larangan Allah karena dapat mempengaruhi akhlak siswa tersebut.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW .
2. Kepada kedua Orang Tua yang selalu mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Widyasari, S.T., M.T sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membimbing, membantu memberikan dan masukan pada penulis untuk membuat perancangan ini.
4. Kepada Aileen Solicitor C. R. E. C, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing kedua
5. Kepada MIN 2 Sidoarjo selaku *stakeholder* dari perancangan *motion graphic* ini.
6. Kepada Hafiz Noya Prasetyo selaku ahli ilustrasi dan *motion graphic*, Salma Saida selaku psikolog anak, dan beberapa guru MIN 2 Sidoarjo sebagai narasumber pada perancangan ini.
7. Kepada Qisthin Putri, Amisha Nindi, Atika Khalifatu, Marsha Asyafa, Diani Seftina selaku teman-teman yang selalu memberikan support.
8. Kepada Syaila Safina yang menjadi 911 ketika saya *down* dan selalu memberikan semangat hingga saya semangat lagi mengerjakan perancangan ini.
9. Kepada Sabrina Ayu yang membantu untuk menyelesaikan perancangan ini.

10. Kepada Farhan Dirgantara, Fitri Nur Jannah, Athaya Kanza Alya mengisi suara video *motion graphic* ini.
11. Kepada Mas Ahmad Akbar dan Alfin Nur Faizah yang siap sedia memberikan bantuan menganimasikan asset-aset penulis dan bantuan dadakan lainnya kepada penulis.
12. Kepada teman-teman grup belajar FAMIMA, dan teman-teman satu bimbingan penulis yang setiap hari memberikan saran, dukungan dengan candaan dan berjuang hingga lulus bersama.
13. Kepada teman-teman Dekavid DKV Angkatan 2020 UPN “Veteran” Jawa timur yang berjuang bersama dari maba hingga semester akhir ini.

Laporan ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran akan sangat diterima. Atas perhatian dan kerjasamanya penulis ucapkan terimakasih.

Surabaya, 14 Mei 2024

Salsa Fadila Anggraini

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Identifikasi Masalah	18
1.3 Rumusan Masalah	19
1.4 Batasan Masalah.....	19
1.5 Tujuan Perancangan	19
1.6 Manfaat Perancangan	20
1.7 Kerangka Perancangan	21
BAB II.....	22
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	22
2. 1 Definisi Operasional Judul	22
2.1.1 Motion Graphic.....	22
2.1.2 Adab	22
2.1.3 Adab Berpakaian	22
2.1.4 Anak Usia 10-12 tahun.....	23
2. 2 Landasan Teori.....	23
2. 2.1 Pengertian adab.....	23
2.2.2 Macam-macam adab.....	24
2.2.2 Kaidah berpakaian	27
2.2.3 Manfaat dan tujuan adab berpakaian	28
2.2.4 Dampak tidak menerapkan adab berpakaian	28
2.2.5 Pembelajaran pada anak usia 10-12 tahun.....	28
2.2.6 Multimedia.....	29

2.2.7 Audio	29
2.2.8 Ilustrasi	31
2.2.9 Warna	33
2.2.10 Tipografi	37
2.2.11 Motion Graphic.....	40
2.2.12 Jenis-jenis Motion Graphic.....	40
2.2.13 Prinsip-prinsip Motion Graphic.....	45
2.2.14 Pembuatan Motion Graphic.....	46
2.2.15 Storyboard	47
2. 3 Studi Eksisting.....	48
2.3.1 Video Animasi yang berjudul “Cara Berpakaian Yang Baik Menurut Islam”.....	48
2.3.2 Studi Komparator	51
2.3.3 Studi Kompetitor	53
BAB III	56
METODOLOGI DESAIN	56
3. 1 Metode Perancangan	56
3.1.1 Metode Penelitian	56
3.1.2 Data Primer dan Sekunder.....	56
3. 2 Objek Perancangan.....	56
3.3 Teknik Sampling	57
3.3.1 Populasi	57
3.3.2 Sampel.....	57
3. 3 Teknik Pengumpulan Data	58
3.2.1 Data Primer.....	58
3.3.2 Data Sekunder	64
3. 4 Teknik Analisis Data.....	65
3.4.1 Analisis <i>Fishbone</i>	66
3.4.2 Analisis 5W + 1H.....	66
3.4.3 Analisis Data Kuisisioner	71
3.4.4 Analisis Consumer Insight.....	74
3.4.5 Analisis Consumer Journey	75
3.4.6 <i>Point of Contact</i>	76
3.5 Sintesa Data.....	76
3.5.1 Unique Selling Proporsition (USP)	77

BAB IV	79
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	79
4.1 Perumusan Konsep (Keyword)	79
4.1.1 Definisi Keyword	80
4.1.1.1 What to Say	80
4.1.1.2 How to Say	80
4.1.2 Konsep Verbal	81
4.1.2.1 Bahasa Komunikasi	82
4.1.2.3 Konten	82
4.1.3 Konsep Visual	96
4.1.3.2 Warna	97
4.1.4 Konsep Media.....	99
4.2 Proses Perancangan Desain	101
4.2.1 Desain Karakter	101
4.2.2 Desain Judul Video.....	107
4.2.3 Enviroment/Background	108
4.3 Implementasi Desain.....	109
4.3.1 Media Utama	109
4.3.2 Media Pendukung.....	110
4.4 Rancangan Anggaran	113
4.4.1 Tarif Desainer	113
4.4.2 Biaya Produksi.....	114
BAB V	116
PENUTUP	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan	21
Gambar 2. 1 Poster Hari Raya Idul Fitri	32
Gambar 2. 2 Poster Hari Anak	33
Gambar 2. 3 Warna Primer	34
Gambar 2. 4 Warna Sekunder	34
Gambar 2. 5 Warna Tersier	35
Gambar 2. 6 Warna pada Emosi Manusia	36
Gambar 2. 7 Huruf Serif	37
Gambar 2. 8 Huruf Sans Serif	37
Gambar 2. 9 Huruf Script	38
Gambar 2. 10 Huruf Dekoratif	38
Gambar 2. 11 Huruf Handwriting	39
Gambar 2. 12 Huruf Handwriting	39
Gambar 2. 13 Contoh Motion graphic ads	40
Gambar 2. 14 Contoh Kinetic Typography	41
Gambar 2. 15 Contoh Title Text Animation	41
Gambar 2. 16 Contoh Logo Motion Animation	42
Gambar 2. 17 Contoh Lower Thirds	42
Gambar 2. 18 Contoh Text Animation	43
Gambar 2. 19 Contoh Animasi Explainer	43
Gambar 2. 20 Contoh Motion Background Loop	44
Gambar 2. 21 Contoh Motion Graphic Illustration of Character\	44
Gambar 2. 22 Contoh UI Motion Design	45
Gambar 2. 23 Contoh Storyboard	48
Gambar 2. 24 Video Animasi “Cara Berpakaian Yang Baik Menurut Islam”	49

Gambar 2. 25 Video Animasi “Kisah Nabi Musa AS- Manusia yang Berbicara dengan Allah Kisah Teladan Nabi Cerita Anak Muslim”	51
Gambar 2. 26 Video Animasi “Animasi Adab Diri Sendiri : Episode 4 Adab Berpakaian” ...	54
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Bapak Ahmad Mujahidin.....	59
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Para Guru	60
Gambar 3. 3 Wawancara dengan Orang tua siswa.....	61
Gambar 3. 4 Wawancara dengan siswa	61
Gambar 3. 5 Wawancara dengan Ahli Motion Graphic.....	62
Gambar 3. 6 Observasi dengan anak-anak MIN 2 Sidoarjo (kiri) SD Hangtuh 10 Juanda (kanan)	63
Gambar 3. 7 Analisis Data Diagram Fishbone	66
Gambar 3. 8 Data Diagram Responden Pengetahuan Adab Berpakaian	72
Gambar 3. 9 Data Diagram Responden Pengetahuan Aurat Laki-laki	72
Gambar 3. 10 Data Diagram Responden Pengetahuan Aurat Perempuan	73
Gambar 3. 11 Data Diagram Responden Yang Tidak Menggunakan Jilbab	73
Gambar 3. 12 Data Diagram Responden Media Pembelajaran Motion Graphic	74
Gambar 4. 1 Konsep Keyword	79
Gambar 4. 2 Referensi Style character “tasmeem.kids”	96
Gambar 4. 3 Referensi Penggunaan Warna “tasmeem.kids”	97
Gambar 4. 4 Tipografi Font Pangkaki	98
Gambar 4. 5 Tipografi Font This Is Agni	98
Gambar 4. 6 Acuan Visual Karakter Aya	102
Gambar 4. 7 Acuan Karakter Faiz	102
Gambar 4. 8 Acuan Karakter Ibnu.....	103
Gambar 4. 9 Rough Desain Karakter Aya, Ibnu, Faiz	103
Gambar 4. 10 Final Desain Karakter Aya, Ibnu, Faiz.....	104
Gambar 4. 11 Bukti Validasi kepada Ahli Ilustrator.....	104
Gambar 4. 12 Desain Terpilih Karakter Aya	105
Gambar 4. 13 Desain Terpilih Karakter Aya	105

Gambar 4. 14 Desain Terpilih Karakter Faiz.....	106
Gambar 4. 15 Desain Terpilih Karakter Faiz.....	106
Gambar 4. 16 Desain Terpilih Karakter Ibnu	107
Gambar 4. 17 Desain Terpilih Karakter Ibnu	107
Gambar 4. 18 Alternatif Desain Judul	108
Gambar 4. 19 Desain Judul Terpilih (kiri) Desain Terpilih Setelah Revisi (kanan).....	108
Gambar 4. 20 Beberapa Enviroment Background Motion Graphic.....	108
Gambar 4. 21 Title Screen	109
Gambar 4. 22 Title Screen	109
Gambar 4. 23 Media Pendukung Kaos	110
Gambar 4. 24 Media Pendukung Jilbab.....	110
Gambar 4. 25 Media Pendukung Sarung	111
Gambar 4. 26 Media Pendukung Botol Tumbler.....	111
Gambar 4. 27 Media Pendukung Tempat Makan	112
Gambar 4. 28 Media Pendukung Gantungan Kunci	112
Gambar 4. 29 Media Pendukung Sticker	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisa Video Animasi “Cara Berpakaian Yang Baik Menurut Islam”	49
Tabel 2. 2 Analisa Video Animasi “Animasi Adab Diri Sendiri : Episode 4 Adab Berpakaian”	51
Tabel 2. 3 Analisa Video Animasi “Animasi Adab Diri Sendiri : Episode 4 Adab Berpakaian”	54
Tabel 3. 1 Analisis 5W +1H : What.....	67
Tabel 3. 2 Analisis 5W +1H : When.....	68
Tabel 3. 3 Analisis 5W +1H : Where.....	68
Tabel 3. 4 Analisis 5W +1H : Who.....	69
Tabel 3. 5 Analisis 5W +1H : Why.....	70
Tabel 3. 6 Analisis 5W +1H : How.....	71
Tabel 3. 7 Analisis Consumer Journey	75
Tabel 4. 1 Storyline.....	83
Tabel 4. 2 Storyboard.....	88
Tabel 4. 3 Biaya Produksi Motion Graphic	114
Tabel 4. 4 Anggaran Biaya Media Pendukung	114