

DESAIN MOTION GRAPHIC “LIVE WITH PASSION”

Muhammad Cipto Apriarso

NIM 42314010027

ABSTRACT

Teenage years are the days of self-determination. At this time, many of them still have no purpose in life and do not yet know what their true passion is. Youthmanual once created an article that discusses the process of finding passion in a teenager. This design is an adaptation of the article that is transformed into the form of motion graphic animation.

Departing from an article created by Youthmanual, designing animation motion graphics aims to help teenagers in finding and determining their actual passion. The target of motion graphic animation design is adolescents with vulnerable age 15 to 25 years.

This motion graphic animation contains the steps that a teenager should find and determine their passion, using illustrations with a flat and minimalist design style, and using a character design that matches the appearance of a teenager at the moment, the animation is designed to can be easily understood and appeals to a teenager.

The method used in the design of animation motion graphic is to unify the material from the article that has been simplified and recorded in the form of audio with motion graphic animation. The use of simple sentences and clear text, as well as illustrations of interesting animations, produce motion graphics animations that are in demand and not boring for teens, as well as the effectiveness of the information conveyed, can be understood easily.

Key Words: Teenage, identity, passion, animation, motion graphics.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DESAIN MOTION GRAPHIC “LIVE WITH PASSION”

Muhammad Cipto Apriarso

NIM 42314010027

ABSTRAK

Masa remaja adalah masa-masa pencarian jati diri. Pada masa ini, banyak dari mereka yang masih belum memiliki tujuan hidup dan belum mengetahui apa *passion* mereka yang sebenarnya. Youthmanual pernah membuat sebuah artikel yang membahas tentang proses menemukan *passion* pada diri seorang remaja. Perancangan ini adalah sebuah adaptasi dari artikel tersebut yang diubah ke dalam bentuk animasi *motion graphic*.

Berangkat dari artikel yang dibuat oleh Youthmanual, perancangan animasi *motion graphic* ini bertujuan untuk membantu remaja dalam menemukan dan menentukan *passion* mereka yang sebenarnya. Target dari perancangan animasi *motion graphic* ini adalah remaja dengan rentan usia 15 hingga 25 tahun.

Animasi *motion graphic* ini berisikan tentang langkah-langkah yang harus dilakukan oleh seorang remaja untuk menemukan dan menentukan *passion* mereka, dengan menggunakan ilustrasi dengan gaya desain flat dan minimalis, serta menggunakan desain karakter yang sesuai dengan penampilan seorang remaja pada saat ini, animasi ini dirancang agar dapat dengan mudah dipahami dan menarik bagi seorang remaja.

Metode yang digunakan pada perancangan animasi *motion graphic* ini adalah dengan menyatukan materi dari artikel yang sudah disederhanakan dan direkam dalam bentuk audio dengan animasi *motion graphic*. Penggunaan kalimat yang sederhana dan teks yang jelas, serta ilustrasi dari animasi yang menarik menghasilkan animasi *motion graphic* yang diminati dan tidak membosankan bagi remaja serta efektifitas informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah.

Kata Kunci : remaja, jati diri, *passion*, animasi, *motion graphic*.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA