

**TUGAS AKHIR**

**"PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENTINGNYA KESELAMATAN  
BERKENDARA TRUCK"**



**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2020**

 <b>MERCU BUANA</b>	<p><b>LEMBAR PERNYATAAN</b>  <b>SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b>          FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF          UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<b>Q</b>
---	--	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Arief Hidayatullah**  
 Nomor Induk Mahasiswa : **42316010014**  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 13 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,

**MERCU BUANA**





Semester: Genap

Tahun Akademik: 2019/ 2020

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MOTION GRAPHIC  
PENTINGNYA KESELAMATAN  
BERKENDARA TRUK

Disusun Oleh,

Nama : Arief Hidayatullah

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Nomor Induk Mahasiswa : 42316010014

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 29 Juli 2020.

**MERCU BUANA**

Pembimbing,

**Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd**  
Jakarta, 13 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,

Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi,

Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn

# **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENTINGNYA KESELAMATAN BERKENDARA TRUK**

**Arief Hidayatullah**

NIM 42316010014

## **ABSTRACT**

*The high population and the large number of vehicles with inadequate road sections, the large volume of vehicles is one of the triggers for traffic accidents. Improving the driving experience will learn to develop safer driving attitudes.*

*From the results of the design by researchers in the form of 2D motion graphic design driving safety themes and visual strategies on a truck driving safety graphic that is easily liked so that it becomes the center of attention in order to give a social message, which aims to raise awareness to change community behavior.*

**Kata Kunci :** Safety Riding, Keselamatan Berkendara, Kampanye, Motion Graphic, truk



# **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENTINGNYA KESELAMATAN BERKENDARA TRUK**

**Arief Hidayatullah**

NIM 42316010014

## **ABSTRAK**

Tingginya jumlah penduduk dan banyaknya jumlah kendaraan dengan ruas jalan yang kurang memadai, volume kendaraan yang besar menjadi salah satu pemicu terjadinya kecelakaan lalu lintas. Dengan meningkatkan pengalaman mengemudi akan belajar mengembangkan sikap mengemudi yang lebih aman.

Dari hasil perancangan oleh peneliti dengan bentuk desain 2D motion graphic tema keselamatan berkendara dan strategi visual pada sebuah motion graphic keselamatan berkendara truk yang mudah dipahami dan dapat memberikan pesan sosial, yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian hingga perubahan perilaku masyarakat.

***Key word : Safety Riding, Keselamatan Berkendara, Kampanye, Motion Graphic, truk***

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas nikmat dan hikmahnya bagi seluruh ciptaan-Nya, sehingga saya dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENTINGNYA KESELAMATAN BERKENDARA TRUK” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, nasihat, semangat, dan bimbingan kepada penulis selama pembuatan laporan tugas akhir ini.
2. Keluarga saya yang mendukung saya dan selalu ada di setiap kesempatan dalam suka maupun duka.
3. Teruntuk teman – teman DKV Universitas Mercu Buana yang telah membantu saya dalam memberikan saran dan pengalamannya yang membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
4. Pihak – pihak lain yang tidak bias disebutkan namanya satu persatu yang secara tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembacanya.

Jakarta, 20 Juli 2020

Penulis

Arief Hidayatullah

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan Perancangan .....	2
1.3 Manfaat Perancangan .....	2
1.4 Rumusan Masalah .....	3
BAB II METODE PERANCANGAN .....	4
2.1 Orisinitas .....	4
2.2 Target/Kelompok pengguna(Khalayak Sasaran) .....	5
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	6

2.4 Skema Proses Desain .....	9
2.4.1 Menentukan Masalah & Ide .....	10
2.4.2 Target Audience .....	10
2.4.3 Pengumpulan Data .....	10
2.4.4 Proses Perancangan .....	10
2.4.5 Proses Sketsa .....	10
2.4.6 Proses Digital .....	10
2.4.7 Uji Kelayakan Karya .....	10
2.4.8 Realisasi Karya .....	11
2.4.9 Pameran Karya .....	11
 BAB III METODE PERANCANGAN .....	12
3.1 Animasi .....	12
3.2 Motion Graphic .....	19
3.3 Flat Design .....	20
3.4 Teknologi yang digunakan .....	20
3.5 Data Estetika/Keindahan Perancangan .....	21
3.6 Desain Tracing .....	23
 BAB IV KONSEP PERANCANGAN dan HASIL DESAIN .....	25
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level) .....	25
4.1.1 Analisa Pengguna/Komunitas Karya (Pertimbangan	

Pemilihan) .....	25
4.1.2 Kontribusi pada masyarakat (Pertanggungjawaban moril &materil) .....	25
4.2 Tataran Sistem (Sistem Level) .....	25
4.2.1 Cara Kerja Karya .....	25
4.2.2 Cara Penyebaran/Distribusi/Penempatan Karya .....	26
4.3 Tataran Produk (Product Level) .....	26
4.3.1 Proses Pra Produksi .....	26
4.3.2 Proses Pra Produksi .....	31
4.3.3 Paska Produksi .....	35
4.3.4 Spesifikasi Teknik KArya .....	36
4.4 Tataran Komponen (components Level) .....	36
4.4.1 Konsep Visual .....	36
4.4.2 Konsep Material .....	39
4.4.3 Konsep Proteksi Karya .....	39
BAB V UJI DESAIN .....	40
5.1 Deskripsi Karya .....	40
5.2 Kegiatan Uji Desain .....	41
5.3 Hasil Uji Desain .....	44
5.3.1 Kritik dan Saran .....	44
DAFTAR PUSTAKA .....	46
LAMPIRAN .....	48

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Memperlihatkan posisi spion .....	4
<b>Gambar 2.</b> mengenal titik buta .....	4
<b>Gambar 3.</b> Openning .....	5
<b>Gambar 4.</b> Menjelaskan tentang jaga jarak aman .....	5
<b>Gambar 4.3.1</b> Pra produksi sketch StoryBoard .....	29
<b>Gambar 4.3.1</b> Pra produksi warna StoryBoard .....	30
<b>Gambar 4.3.2</b> Tahap Tracing Background .....	30
<b>Gambar 4.3.2</b> Tahap Tracing Background Gedung transparan .....	31
<b>Gambar 4.3.2</b> Background Jalanan perkotaan .....	31
<b>Gambar 4.3.2</b> Tracing Desain kendaran truk .....	32
<b>Gambar 4.3.2</b> Desain Kendaraan Truk .....	32
<b>Gambar 4.3.2</b> Desain kendaraan Pendamping .....	33
<b>Gambar 4.3.2</b> Proses animasi afer effect .....	33
<b>Gambar 4.3.3</b> Proses Editing .....	34
<b>Gambar 4.3.3</b> Proses editing backsound .....	35
<b>Gambar 4.4.1</b> Palet warna .....	36
<b>Gambar 4.4.1</b> typeface font BROOKLINE, Highway Gothic Expanded dan Impact .....	36
<b>Gambar 4.4.1</b> Font Highway Gothic Expanded pada penggunaanya ..	37

<b>Gambar 4.4.1</b> Font BROOKLINE pada scene terakhir .....	37
<b>Gambar 4.4.1</b> Background Animasi .....	37
<b>Gambar 4.4.1</b> Kendaraan Desain .....	38
<b>Gambar 4.4.2</b> Hasil Video Animasi Pentingnya keselamatan berkendara truk .....	38
<b>Gambar 5.1</b> Video Animasi .....	40
<b>Gambar 5.2</b> Media Pendukung Kaos .....	41
<b>Gambar 5.2</b> Media Pendukung Masker .....	42
<b>Gambar 5.2</b> Media Pendukung mug .....	42
<b>Gambar 5.2</b> Media Pendukung Pin .....	43
<b>Gambar 5.2</b> Media Pendukung Tote bag .....	43
<b>Gambar 5.2</b> Media pendukung Sketchbook .....	44



## DAFTAR TABEL

<b>Table 2.1</b> Referensi Karya .....	5
<b>Tabel 2.3</b> Biaya pra produksi .....	8
<b>Tabel 2.3</b> Biaya Produksi .....	8
<b>Tabel 2.3</b> Biaya Pameran .....	9
<b>Tabel 2.3</b> Biaya Keseluruhan .....	9
<b>Tabel 4.3.1</b> Tabel Referensi Visual .....	28
<b>Tabel 5.3.1</b> Feedback Pengunjung .....	45



## **DAFTAR BAGAN**

<b>Bagan 2.4 Skema Proses Desain .....</b>	<b>9</b>
--	----------



## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran 1</b> Acc Pameran dan Sidang .....	48
<b>Lampiran 2</b> Acc Revisi Tugas Akhir .....	48
<b>Lampiran 3</b> Nilai Tugas Akhir .....	49

