

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK PENDERITA INSOMNIA BAGI KAUM REMAJA

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



NIM 42315010113
Program Studi Desain
Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :
Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn

FAKULTAS DESAIN DAN SENI
KREATIF UNIVERSITAS
MERCU BUANA
JAKARTA
2020

| | | |
|---|---|---|
|  | LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA |  |
|---|---|---|

Semester : 10

Tahun Akademik : 2019/ 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aria Abdurrahman Afrizon
 Nomor Induk Mahasiswa : 42315010113
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Sebagai Media Informasi Untuk Penderita Insomnia Bagi Kaum Remaja

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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, 14 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



Aria Abdurrahman Afrizon

| | | |
|---|---|----------|
|  | LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA | Q |
|---|---|----------|

Semester: 10

Tahun akademik: 2019/ 2020

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.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Sebagai Media Informasi Untuk Penderita Insomnia Bagi Kaum Remaja

Disusun Oleh :

Nama : Aria Abdurrahman Afrizon
 NIM : 42315010113
 Program Studi : ~~Desain Produk~~ / Desain Komunikasi Visual / ~~Desain Interior~~

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 25 Juli 2020.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,



Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn.

Jakarta, 14 Agustus 2020

Mengetahui,
 Koordinator Tugas Akhir



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn.)

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Desain



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn.)

ANIMATION DESIGN AS AN INFORMATION MEDIA FOR INSOMNIA SUFFERS FOR ADOLESCENTS

Aria Abdurrahman Afrizon
NIM 42315010113

ABSTRACT

Insomnia is a sleep disorder that causes the sufferer to have difficulty sleeping, or not getting enough sleep. People who experience insomnia have less quality and quantity of sleep so that when they wake up, insomniacs feel unrefreshed and still sleepy. Insomnia is a sleep disorder that has various factors, psychological and environmental factors that play a role in the onset of insomnia symptoms. Lack of knowledge and the level of someone's concern, especially adolescents, about insomnia which can be bad for health. Likewise, the lack of media information aimed at adolescents about the dangers of insomnia in a healthy sleep pattern, made the author based this phenomenon to design animation as a medium of information for adolescents with insomnia.

Keywords: *Animation, Insomnia, Campaign, Education.*



PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK PENDERITA INSOMNIA BAGI KAUM REMAJA

Aria Abdurrahman Afrizon
NIM 42315010113

ABSTRAK

Insomnia adalah gangguan tidur yang menyebabkan penderitanya sulit tidur, atau tidak cukup tidur, orang yang mengalami insomnia memiliki kualitas dan kuantitas tidur yang kurang sehingga pada saat bangun tidur, penderita insomnia merasa tidak segar dan masih mengantuk. Insomnia merupakan gangguan tidur yang memiliki berbagai faktor, faktor psikologis dan lingkungan turut berperan dalam timbulnya gejala insomnia.

Minimnya pengetahuan dan tingkat kepedulian seseorang khususnya remaja akan penyakit Insomnia yang dapat berdampak buruk bagi kesehatan. Begitu juga kurangnya media informasi yang ditujukan untuk remaja tentang bahaya insomnia dalam pola tidur sehat, membuat penulis mendasari fenomena ini untuk merancang animasi sebagai media informasi bagi penderita Insomnia pada kaum remaja.

Kata Kunci: *Animasi, Insomnia, Kampanye, Edukasi.*



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 ANIMASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK PENDERITA INSOMNIA BAGI KAUM REMAJA 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. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku koordinator tugas akhir dan kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan arahan, nasihat, semangat, dan bimbingan kepada penulis selama pembuatan laporan tugas akhir ini.
2. Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, nasihat, semangat, dan bimbingan kepada penulis selama pembuatan laporan tugas akhir ini..
3. Keluarga saya yang mendukung saya dan selalu ada di setiap kesempatan dalam suka maupun duka.
4. Teruntuk dosen – dosen Universitas Mercu Buana yang telah memberikan saran dan pendapatnya untuk penulis dalam mengembangkan penulisan ini.
5. Teruntuk teman – teman DKV Universitas Mercu Buana yang telah membantu saya dalam memberikan saran dan pengalamannya yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
6. Pihak – pihak lain yang tidak bisa 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, 14 Agustus 2020

Penulis.

Aria Abdurrahman Afrizon

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| COVER DALAM..... | i |
| LEMBAR PERNYATAAN..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | iii |
| ABSTRACT..... | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR BAGAN..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Perancangan..... | 1 |
| B. Tujuan Perancangan..... | 3 |
| C. Manfaat Perancangan..... | 3 |
| II. METODE PERANCANGAN..... | 4 |
| A. Orisinalitas..... | 4 |
| 1. Konsep objek inspirasi..... | 4 |
| 2. Konsep perancangan..... | 5 |
| 3. Target /Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)..... | 6 |
| 4. Relevansi dan Konsekuensi Studi..... | 6 |
| 3. Skema Proses Desain..... | 9 |
| III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN..... | 11 |
| A. Data Aspek Komunikasi Karya..... | 11 |
| B. Data Aspek Teknis/ Teknologi Karya Perancangan..... | 11 |
| 1. Kartun..... | 11 |
| 2. Animasi..... | 12 |
| 3. Prinsip Animasi..... | 12 |
| 4. Metode Animasi..... | 15 |
| C. Data Aspek Estetika / Keindahan Perancangan..... | 16 |
| 1. Teori Warna..... | 16 |

| | |
|---|----|
| 2. Teori Nirmana | 16 |
| 3. Ilustrasi | 17 |
| 4. Teori <i>Layout</i> | 18 |
| 5. Prinsip dasar dalam pengambilan gambar | 19 |
| 6. Macam-macam bidang pandang (<i>framing</i>) | 19 |
| 7. Sudut pandang | 20 |
| D. Data Insomnia..... | 22 |
| 1. Pengertian..... | 22 |
| 2. Macam – Macam Insomnia | 22 |
| 3. Golongan Insomnia | 22 |
| 4. Gejala Umum | 23 |
| 5. Penyebab insomnia..... | 23 |
| 6. Faktor..... | 25 |
| 7. Dampak Isnomnia..... | 25 |
| IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN | 27 |
| A. Tataran Lingkungan/komunitas (<i>Community Level</i>) | 27 |
| 1. Analisa Pengguna/ Komunitas karya (pertimbangan pemilihan) | 27 |
| 2. Kontribusi Pada Masyarakat (pertanggung jawaban moril dan materil) ... | 27 |
| B. Tataran Sistem (<i>System Level</i>)..... | 27 |
| 1. Cara kerja karya (Cara Penggunaan / Komunitas Mehamami Karya)..... | 27 |
| 2. Cara Penyebaran / Distribusi / Penempatan Karya | 27 |
| C. Tataran Produk (<i>Product Level</i>) | 28 |
| 1. Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi)..... | 28 |
| 2. Spesifikasi Karya | 28 |
| 3. Proses Pra Produksi..... | 28 |
| 4. Proses Produksi | 57 |
| 5. Pasca Produksi | 58 |
| D. Tataran Komponen (Components Level) | 58 |
| 1. Komponen Visual | 58 |
| V. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN | 63 |
| A. Deskripsi Karya | 63 |
| B. Kegiatan Uji Desain..... | 63 |

| | |
|--------------------------|----|
| C. Hasil Uji Desain..... | 68 |
| Daftar Pustaka..... | 69 |
| Lampiran..... | 71 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Opening, cara mengatasi insomnia | 4 |
| Gambar 2. Konten, cara mengatasi insomnia | 5 |
| Gambar 3. Penutup cara mengatasi insomnia..... | 5 |
| Gambar 4. Sketsa karakter..... | 32 |
| Gambar 5. Sketsa Karakter..... | 32 |
| Gambar 6. Proses Voice Over | 33 |
| Gambar 7. <i>Storyboard</i> | 34 |
| Gambar 8. <i>Storyboard</i> | 35 |
| Gambar 9. <i>Storyboard</i> | 36 |
| Gambar 10. <i>Storyboard</i> | 37 |
| Gambar 11. <i>Storyboard</i> | 38 |
| Gambar 12. <i>Storyboard</i> | 39 |
| Gambar 13. <i>Storyboard</i> | 40 |
| Gambar 14. <i>Storyboard</i> | 41 |
| Gambar 15. <i>Storyboard</i> | 42 |
| Gambar 16. <i>Storyboard</i> | 43 |
| Gambar 17. <i>Storyboard</i> | 44 |
| Gambar 18. Doni karakter Animasi..... | 59 |
| Gambar 19. Code Warna Animasi 2d Insomnia..... | 60 |
| Gambar 20. Typhography..... | 61 |
| Gambar 21. Background animasi | 61 |
| Gambar 22. Thumbnail Animasi | 63 |
| Gambar 23. Galeri Tugas Akhir 2020 | 64 |
| Gambar 24. Tampilan Akun website galeri tugas akhir fdk | 65 |
| Gambar 25. Poster Tugas Akhir Animasi 2D Insomnia Sumber: Data Pribadi ..65 | |
| Gambar 26. Tampilan X Banner Tugas Akhir Animasi 2D Insomnia | 66 |
| Gambar 27. Media Publikasi Instagram | 66 |
| Gambar 28. Media pendukung Kipas dan Pin..... | 67 |
| Gambar 29. Media Pendukung T-shirt | 67 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis..... | 5 |
| Tabel 2. Biaya Pra Produksi | 8 |
| Tabel 3. Biaya Prduksi | 8 |
| Tabel 4. Biaya Pameran..... | 8 |
| Tabel 5. Biaya Keseluruhan | 9 |
| Tabel 6. <i>Scene</i> | 45 |
| Tabel 7. <i>Scene</i> | 46 |
| Tabel 8. <i>Scene</i> | 47 |
| Tabel 9. <i>Scene</i> | 48 |
| Tabel 10. <i>Scene</i> | 49 |
| Tabel 11. <i>Scene</i> | 50 |
| Tabel 12. <i>Scene</i> | 51 |
| Tabel 13. <i>Scene</i> | 52 |
| Tabel 14. <i>Scene</i> | 53 |
| Tabel 15. <i>Scene</i> | 54 |
| Tabel 16. <i>Scene</i> | 55 |
| Tabel 17. <i>Scene</i> | 56 |
| Tabel 18. Tanggapan Kritik Dan Saran..... | 68 |

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR BAGAN

| | |
|---|----|
| Bagan 1. Skema Proses Desain 1 | 9 |
| Bagan 2. Skema Proses Desain 2 | 10 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Thumbnail..... | 71 |
| Lampiran 2 Media Pendukung <i>T- Shirt</i> | 71 |
| Lampiran 3 Media Pendukung Kipas dan Stiker..... | 72 |
| Lampiran 4 Media Publikasi Instagram dan X- Banner..... | 72 |
| Lampiran 5 Screenshot ACC Pameran dan Sidang..... | 73 |
| Lampiran 6 Screenshot ACC Revisi..... | 73 |
| Lampiran 7 Nilai Tugas Akhir..... | 74 |

