

TUGAS AKHIR  
**PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER MOTION GRAPHIC**  
**“PENCEGAHAN PSIKOSOMATIK SAAT PANDEMI COVID-19”**

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



Oleh:

**Mia Siti Ahadiati**

NIM 42317110025

Program Studi Desain Komunikasi Visual

**Dosen Pembimbing:**

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA**  
**JAKARTA 2022**

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

Semester : 9

Tahun Akademik : 2021/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MIA SITI AHADIATI  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317110025  
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Explainer Motion Graphic  
 "Pencegahan Psikosomatik Saat Pandemi Covid-19"

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, 3 Agustus 2022

Yang memberikan pernyataan,



**(Mia Siti Ahadiati)**



**LEMBAR PENGESAHAN  
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**



Semester : 9

Tahun Akademik : 2021-2022

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 VIDEO EXPLAINER MOTION GRAPHIC “PENCEGAHAN PSIKOSOMATIK SAAT PANDEMI COVID-19”

Disusun Oleh,

Nama Mahasiswa : MIA SITI AHADIATI  
Nomor Induk Mahasiswa : 42317110025  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 21 Juli 2022

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Pembimbing,

**Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn**

Jakarta, 01 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

**Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn**

Ketua Program Studi

**Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn**

**DESIGNING MOTION GRAPHIC EXPLAINER VIDEO**  
**“PSYCHOSOMATIC PREVENTION DURING THE COVID-19**  
**PANDEMIC”**

**Mia Siti Ahadiati**

NIM 42317110025

**ABSTRACT**

*Covid-19 virus outbreak has been designated by the WHO as a pandemic since January 2020. In 2022, the Covid-19 pandemic still continues to hit Indonesia and still shows a large death toll of around 152,166 cases. Of course, seeing the large death toll makes many people don't want to be missed out on every news related to this pandemic. However, receiving this information excessively will cause excessive stress as well. Excessive stress experienced by a person in fact can affect the condition of our body to trigger physical complaints due to instability of the autonomic nervous system. The appearance of this complaint is called a psychosomatic reaction. The psychosomatic reactions that arise often resemble the symptoms of Covid-19, which makes many people less precise in choosing the treatment.*

*This final project design aims to provide information and raise awareness of the importance of psychosomatic knowledge and how to prevent it during this uncertain pandemic condition. The delivery of this social campaign is carried out using animated motion graphic explainer videos that can provide complete information supported by creative visuals, audio, and text to better attract the attention of the target audience. Seeing the tendency of people to spend more time on social media, the use of media for the dissemination of this design is with social media platforms that can accommodate videos that are 2 minutes long, such as Youtube and Instagram.*

**Keywords:** *Covid-19, Psychosomatic, Social Campaign, Motion Graphic*

**PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER MOTION GRAPHIC  
“PENCEGAHAN PSIKOSOMATIK SAAT PANDEMI COVID-19”**

**Mia Siti Ahadiati**

NIM 42317110025

**ABSTRAK**

Wabah virus Covid-19 telah ditetapkan WHO sebagai pandemi sejak Januari 2020. Di tahun 2022, pandemi Covid-19 masih kunjung melanda Indonesia dan masih menunjukkan angka kematian yang besar sampai sekitar 152.166 kasus. Tentunya melihat angka kematian yang besar tersebut membuat banyak orang tidak ingin terlewat untuk mengetahui berita terkait pandemi ini. Namun, dengan menerima informasi tersebut jika berlebihan akan menyebabkan tekanan/stress yang berlebihan juga. Tekanan stress berlebihan yang dialami seseorang nyatanya dapat berpengaruh terhadap kondisi tubuh kita hingga memicu keluhan fisik akibat ketidakstabilan sistem saraf otonom. Munculnya keluhan ini disebut reaksi psikosomatik. Reaksi psikosomatik yang timbul seringkali menyerupai gejala Covid-19 yang membuat banyak orang kurang tepat dalam memilih penanganannya.

Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan informasi dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pengetahuan psikosomatik dan cara pencegahannya di kala kondisi pandemi yang tidak ada kepastian ini. Penyampaian kampanye sosial ini dilakukan dengan menggunakan media video explainer animasi motion graphic yang dapat memberikan informasi secara lengkap didukung oleh visual, audio, dan teks yang kreatif untuk lebih menarik perhatian target audiens. Melihat kecenderungan masyarakat yang lebih sering menghabiskan waktu di media sosial, penggunaan media untuk penyebaran perancangan ini adalah dengan *platform* media sosial yang dapat menampung video berdurasi selama 2 menit seperti Youtube dan Instagram.

**Kata Kunci:** *Covid-19, Psikosomatik, Kampanye Sosial Motion Graphic*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat-Nya penulis dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Video Explainer Motion Graphic “Pencegahan Psikosomatik Saat Pandemi Covid-19”** dengan baik dan tepat waktu.

Tugas Akhir ini dibuat dengan maksud untuk memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual dari Universitas Mercu Buana. Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan dalam pelaksanaan penyusunan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas karunia dan rahmatNya yang turut menyertai penulis dari awal proses penulisan Tugas Akhir ini sampai selesai
2. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M. Ds, CS selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana serta Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan waktu dan arahan selama proses pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Keluarga saya, terlebih Ayah dan Ibu saya yang senantiasa dan selalu mendukung saya dalam doa di setiap kegiatan perkuliahan yang saya jalani.

Semoga Tugas Akhir ini dapat berguna dan memberikan masukan bagi saya sebagai penulis maupun pembaca. Tentunya penulis tidak luput dari kekurangan dan kesalahan yang tidak disengaja. Maka dari itu, penulis akan menerima segala kritik dan saran yang diarahkan untuk penulis demi perbaikan mulai dari setiap bentuk karya yang akan penulis buat. Terima kasih.

Jakarta, 14 Juli 2022

Penulis,

Mia Siti Ahadiati



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Perancangan .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Tujuan Perancangan .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Manfaat Perancangan .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB 2 METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Orisinalitas.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Target Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran) .....</b>	<b>8</b>
<b>2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....</b>	<b>10</b>
<b>2.4 Skema Proses Desain .....</b>	<b>12</b>
<b>BAB 3 DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>16</b>
<b>3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....</b>	<b>16</b>
<b>3.2 Data Aspek Teknis Karya Perancangan.....</b>	<b>16</b>
<b>3.2.1 Perangkat yang Digunakan .....</b>	<b>16</b>
<b>3.2.2 Teknik yang Digunakan .....</b>	<b>17</b>
<b>3.3 Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....</b>	<b>17</b>
<b>3.3.1 Kampanye Sosial .....</b>	<b>17</b>
<b>3.3.2 Media Kampanye .....</b>	<b>18</b>
<b>3.3.3 Teori Media .....</b>	<b>19</b>
<b>3.3.4 Teori Audio Visual .....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.5 Desain Grafis .....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.6 Layout .....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.7 Warna.....</b>	<b>21</b>
<b>3.3.8 Tipografi .....</b>	<b>25</b>



3.3.9 Ilustrasi .....	26
<b>BAB 4 KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas.....	31
4.2 Tataran Sistem .....	31
4.3 Tataran Kekaryaan .....	32
4.4 Tataran Komponen.....	65
<b>BAB 5 UJI DESAIN .....</b>	<b>67</b>
5.1 Deskripsi Karya .....	67
5.2 Kegiatan Uji Desain .....	67
5.3 Hasil Uji Desain.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi karya Pikiran Rakyat.....	6
Gambar 2. Referensi karya VIVACOID.....	7
Gambar 3. Referensi karya Yohanes Pratama.....	8
Gambar 4. <i>Mindmapping</i> .....	12
Gambar 5. Warna RGB dan CYMK.....	22
Gambar 6. Berbagai contoh huruf berdasar sejarahnya.....	26
Gambar 7. Gambar yang menggambarkan landscape alam.....	27
Gambar 8. Ilustrasi dekoratif hewan.....	28
Gambar 9. Ilustrasi kartun Doraemon.....	28
Gambar 10. Ilustrasi karikatur Mbah Maridjan.....	29
Gambar 11. Ilustrasi gambar komik.....	29
Gambar 12. Gambar menerangkan rantai makanan hewan.....	30
Gambar 13. Serial doraemon dari hasil daya cipta imajinatif.....	30
Gambar 14. Gambar Karakter Utama.....	51
Gambar 15. Gambar Karakter Pendukung.....	51
Gambar 16. Gambar Karakter Pendukung.....	51
Gambar 17. Logo Kampanye .....	52
Gambar 18. Gambar <i>Layout</i> .....	52
Gambar 19. Gambar <i>Layout</i> .....	53
Gambar 20. Gambar <i>Layout</i> .....	53
Gambar 21. Gambar <i>Layout</i> .....	53
Gambar 22. Gambar <i>Layout</i> .....	54
Gambar 23. Gambar <i>Layout</i> .....	54
Gambar 24. Pengerjaan <i>Guide VO</i> .....	55
Gambar 25. Tahap Animasi.....	55
Gambar 26. Tahap <i>Sound Design</i> .....	56
Gambar 27. Tahap <i>Editing</i> .....	56
Gambar 28. Tahap <i>Rendering</i> .....	57

Gambar 29. <i>Feeds</i> Instagram.....	58
Gambar 30. <i>Story</i> Instagram.....	58
Gambar 31. <i>Mockup</i> Instagram.....	58
Gambar 32. <i>Mockup</i> Youtube.....	59
Gambar 33. Masker Kain.....	60
Gambar 34. <i>Tote Bag</i> .....	60
Gambar 35. <i>Tumblr</i> .....	61
Gambar 36. Pin.....	62
Gambar 37. <i>T-shirt</i> .....	62
Gambar 38. <i>Sticker</i> .....	63
Gambar 39. Poster.....	64
Gambar 40. Konsep Warna.....	65
Gambar 41. Tipografi yang digunakan.....	65
Gambar 42. Hasil Akhir Karya.....	67
Gambar 43. Halaman Galeri Penulis.....	69
Gambar 44. Media Utama Karya.....	69
Gambar 45. Halaman Instagram Karya.....	70
Gambar 46. Media Cetak Pendukung.....	70


  
 UNIVERSITAS  
 MERCU BUANA