

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* LITERASI EMOSI
PADA REMAJA**

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





Oleh :
Faiz Muflih Haq
42316010106

Dosen Pembimbing :
Ir. Edy Muladi, M.Si

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Jakarta
2020**

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Faiz Muflih Haq
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010106
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* LITERASI EMOSI PADA 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.

MERCU BUANA



Jakarta, 14 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Faiz Muflih Haq)

LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: 8

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 *Motion Graphic* Literasi Emosi Pada Remaja

Disusun Oleh :

Nama : Faiz Muflih Haq
NIM : 42316010106
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

Pembimbing,



Ir. Edy Muladi, M.Si

Jakarta, 19 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rika Hindrarumnggar, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,

Kepala Program Studi Desain



Rika Hindrarumnggar, S.Sn, M.Sn

DESIGN OF EMOTION LITERATION MOTION GRAPHIC IN

ADOLESCENTS

Faiz Muflih Haq

NIM 42316010106

ABSTRACT

As time goes by, the selection of media in an effective message delivery strategy is very important. Education media in Indonesia continue to develop creatively and attractively. One of the educational media that is often used is video motion graphics. Various research results show several problems regarding emotions in adolescents. Meanwhile, teens with low emotional literacy have potential problems in behavior. The lower the emotional literacy the higher the tendency for bullying behavior in students. Teacher guidance and counseling has a role to help students in personal, social, learning, and career aspects. Classical guidance services in conveying information to students need to use media to make it more interesting and not boring. The media used by the counseling guidance teacher is still lacking in variety, it is necessary to use other media. One of the media that can be used in classical guidance services is motion graphic video. Therefore, the writer made this motion graphic video design so that it would be an informative educational media about emotional literacy in adolescents that would affect the target users.

Keywords: *Motion graphic, Emotional literacy, adolescents*

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* LITERASI EMOSI PADA REMAJA

Faiz Muflih Haq

NIM 42316010106

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman, pemilihan media dalam strategi penyampaian pesan yang efektif menjadi sangat penting. Media edukasi di Indonesia terus berkembang secara kreatif dan menarik. Salah satu media edukasi yang kerap digunakan adalah video *motion graphic*. Berbagai hasil penelitian menunjukkan beberapa permasalahan mengenai emosi pada remaja. Sementara itu, remaja dengan literasi emosi rendah memiliki potensi permasalahan dalam perilaku. Semakin rendah literasi emosi semakin tinggi kecenderungan perilaku *bullying* pada peserta didik. Guru bimbingan dan konseling mempunyai peranan untuk membantu peserta didik dalam aspek pribadi, sosial, belajar, dan karir. Layanan bimbingan klasikal dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik perlu menggunakan media agar lebih menarik dan tidak membosankan. Media yang digunakan oleh guru bimbingan konseling masih kurang beragam, perlu adanya penggunaan media lainnya. Salah satu media yang bisa digunakan dalam layanan bimbingan klasikal adalah video *motion graphic*. Oleh karena itu penulis membuat perancangan video *motion graphic* ini supaya menjadi media edukasi yang bersifat informatif tentang literasi emosi pada remaja yang akan berpengaruh pada target pengguna.

Kata Kunci: *Motion graphic, Literasi emosi, remaja*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan tugas akhir ini dengan baik, serta tepat pada waktunya. Dalam laporan ini penulis membahas mengenai *Perancangan Motion Graphic Literasi Emosi Pada Remaja*.

Laporan ini disusun guna melengkapi mata kuliah Tugas Akhir. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan selama penyusunan tugas akhir ini selesai. Secara khusus rasa terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. **Allah SWT** atas kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar dan penuh rasa syukur. Tempat dan waktu penelitian/ karya nyata/ pengumpulan data.
2. Kepada **keluarga** penulis, terimakasih atas segala dukungan, kasih sayang, jerih payah dan doa yang selalu menyertai penulis sejak awal menempuh pendidikan sampai akhirnya dimasa akhir pendidikan.
3. Kepada Bapak **Ir. Edy Muladi, M.Si** selaku dosen pembimbing penulis yang selalu memberi arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak untuk menyelesaikan perancangan dan laporan tugas akhir.
4. Kepada Ibu **Rika Hindrarumnggar, S.Sn, M.Sn** selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Koordinator Tugas Akhir
5. Kepada Ayu kumala dewi dan Faridah hafshah selaku mahasiswi prodi BK-UNJ yang sudah bersedia memberikan data sebagai salah satu landasan karya tugas akhir.
6. Kepada Syamsul bahri, Alfyan Nur Azmi dan ibu Lili yang telah memberikan fasilitas dan dukungan guna membantu menyelesaikan karya tugas akhir.
7. Kepada teman-teman DKV 2016 yang memberi dukungan serta motivasi dalam menjalani masa kuliah hingga sampai masa sidang tugas akhir ini.

Jakarta, 14 Agustus 2020

Penulis.

ttd.

Faiz Muflih Haq



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang perancangan.....	1
B. Tujuan perancangan	2
C. Manfaat perancangan	3
II. METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas	4
B. Target/ kelompok pengguna (khalayak sasaran)	8
C. Relevansi dan konsekuensi studi	8
D. Skema proses desain.....	11
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	13
A. Data dan aspek komunikasi karya	13
B. Data aspek teknis/ teknologi karya perancangan.....	24
C. Data aspek estetika/ keindahan perancangan	25
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	30
A. Tataran lingkungan/ komunitas	30
B. Tataran sistem	30
C. Tataran Kekaryaannya.....	31
D. Tataran Komponen	40

V. UJI DESAIN	46
A. Deskripsi karya.....	46
B. Kegiatan uji desain.....	46
C. Hasil uji desain	47
KEPUSTAKAAN	49
LAMPIRAN.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Traveloka	5
Gambar 2. Bahaya zat adiktif untuk remaja	6
Gambar 3. Perantingan informasi	32
Gambar 4. Referensi visual	32
Gambar 5. Sketsa storyboard	33
Gambar 6. Karakter 1	37
Gambar 7. Karakter 2	37
Gambar 8. Karakter 3	37
Gambar 9. Karakter 4	38
Gambar 10. Ikon dan simbol.....	38
Gambar 11. Ruang kelas	38
Gambar 12. Character animator	39
Gambar 13. After effect.....	39
Gambar 14. Premiere	40
Gambar 15. Skema warna.....	41
Gambar 16. Tipografi.....	41
Gambar 17. Desain karakter.....	42
Gambar 18. Ruang kelas	43
Gambar 19. Media utama	43
Gambar 20. Feed Instagram.....	44
Gambar 21. Youtube.....	44
Gambar 22. Kaos.....	45
Gambar 23. Stiker.....	45
Gambar 24. Paperbag	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi karya sejenis.....	8
Tabel 2. Biaya praproduksi	10
Tabel 3. Biaya produksi	10
Tabel 4. Total biaya	11
Tabel 5. Storyboard	37
Tabel 6. Kritik dan saran	47



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Proses perancangan	11
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Bukti ACC Dosen Pembimbing.....	51
Nilai Hasil Sidang Tugas Akhir.....	52

