

TUGAS AKHIR

Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Kampanye Tentang Pencegahan Pemborosan Makanan



UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mengambil Mata Kuliah Tugas Akhir

Oleh :
Laura Alda
NIM 42316010087

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:
Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2020**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Laura Alda**
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010087
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul : Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media
Kampanye Tentang Pencegahan Pemborosan
Makanan

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, 14 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



Laura Alda

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

Semester: Genap

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 SEBAGAI MEDIA KAMPANYE TENTANG PENCEGAHAN PEMBOROSAN MAKANAN

Disusun Oleh,

Nama : Laura Alda
 Nomor Induk Mahasiswa : 42316010087
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

Pembimbing,



Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn

Jakarta, 14 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Ketua Program Studi,




Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE TENTANG PENCEGAHAN PEMBOROSAN MAKANAN

Laura Alda

NIM 42316010087

ABSTRACT

The phenomenon of food waste in Indonesia today is often carried out by the public due to a lack of appreciation and lack of education. A movement is needed that invites and educates the public to prevent this waste of food from happening. The impact of food waste also has an effect on social and environmental impacts. Therefore, the authors designed a motion graphic video about preventing food waste as a medium that provides information to the public, especially teenagers, so that they can more easily understand information about the impact of the food waste phenomenon, and can contribute to minimizing the phenomenon of food waste.

Key Word: *Motion Graphic, Food, Wasted Food.*



PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE TENTANG PENCEGAHAN PEMBOROSAN MAKANAN

Laura Alda

NIM 42316010087

ABSTRAK

Fenomena pemborosan makanan di Indonesia saat ini sering dilakukan oleh masyarakat karena kurangnya apresiasi, serta minimnya edukasi. Diperlukan sebuah gerakan yang mengajak dan mengedukasi masyarakat untuk mencegah pemborosan makanan ini terjadi. Dampak dari pemborosan makanan pun berpengaruh pada dampak sosial, serta lingkungan. Maka dari itu, penulis merancang video motion graphic tentang pencegahan pemborosan makanan sebagai media yang memberikan informasi kepada masyarakat terutama remaja agar bisa lebih mudah memahami informasi mengenai dampak dari fenomena pemborosan makanan, serta dapat berkontribusi dalam meminimalisir fenomena pemborosan makanan.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, Makanan, Pemborosan Makanan.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	xi
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)	6
C. Relevansi dan konsekuensi studi.....	6
D. Skema Proses Desain	9
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	12
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	12
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	12
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	17
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	19
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	19
B. Tataran Sistem	19
C. Tataran Produk.....	20
V. KEGIATAN PAMERAN	40
A. Deskripsi Karya.....	40
B. Kegiatan Uji Desain	40
C. Hasil Uji Desain	42

KEPUSTAKAAN	44
LAMPIRAN.....	45



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 2 Sketsa Storyboard	25
Gambar 4. 3 Storyboard Digital	25
Gambar 4. 4 Desain Tempat 1.....	29
Gambar 4. 5 Desain Tempat 2.....	29
Gambar 4. 6 Desain Makanan	30
Gambar 4. 7 Desain Karakter	30
Gambar 4. 8 Proses Animasi	31
Gambar 4. 9 Storyboard	32
Gambar 4. 10 Storyboard	32
Gambar 4. 11 Warna yang digunakan pada Motion Graphic.....	33
Gambar 4. 12 Font Bukhari Script	33
Gambar 4. 13 Font Coolvetica	34
Gambar 4. 14 Ilustrasi.....	34
Gambar 4. 15 Baju	37
Gambar 4. 16 Totebag	37
Gambar 4. 17 Pin	38
Gambar 4. 18 Skiter	38
Gambar 4. 19 Description box	39
Gambar 5 1 Potongan Video Motion Graphic.....	40
Gambar 5 2 Poster Pameran	41
Gambar 5 3. Header Pameran Online	40
Gambar 5 4. Header Pameran Online	40
Gambar 5 5 Tampilan Views pada Laman Pameran Online.....	41
Gambar 5 6 Respon Audiens.....	42
Gambar 5 7 Tombol Kritik Saran	42
Gambar 5 8 Respon di Google Form.....	43
Gambar 5 9 Respon di Google Form.....	43

MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inspirasi Karya Sejenis	5
Tabel 2. 2 Biaya Pra Produksi	8
Tabel 2. 3 Biaya Produksi	8
Tabel 2. 4 Biaya Produksi	8
Tabel 4. 2 Referensi Vidual Tempat	22
Tabel 4. 3 Referensi Vidual Makanan	24
Tabel 4. 4 Referensi Vidual Karakter	24
Tabel 4. 5 Storyboard dan Script Voice Over	28
Tabel 4. 6 Storyboard.....	36



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Skema Proses Desain.....	9
Bagan 4. 1 Konten Video.....	20



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Bukti ACC siap sidang.....	45
Lampiran 1. 2 Nilai sidang akhir	46

