



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI MENGENAI GEJALA, PENYEBAB, DAN
PENCEGAHAN *COMPUTER VISION SYNDROME (CVS)***



LAPORAN TUGAS AKHIR
Motion Graphic

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
NURUL ANISYA
4231910020

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI MENGENAI GEJALA, PENYEBAB, DAN
PENCEGAHAN *COMPUTER VISION SYNDROME (CVS)***

LAPORAN TUGAS AKHIR
Motion Graphic

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

NURUL ANISYA
4231910020

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Anisya

NIM : 42319210020

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media

Edukasi Mengenai Gejala, Penyebab, dan

Pencegahan *Computer Vision Syndrome (CVS)*

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 02 Agustus 2023



Nurul Anisya

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nurul Anisya
NIM : 42319210020
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi Mengenai Gejala, Penyebab, dan Pencegahan *Computer Vision Syndrome (CVS)*

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds ()
NIDN : 0311087103
Ketua Penguji : Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds ()
NIDN : 0311087103
Penguji 1 : Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom ()
NIDN : 0320038903
Penguji 2 : Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds ()
NIDN : 0304108803

Jakarta, 16 Agustus 2023

Mengetahui,

Dekan/Direktur Program Pascasarjana



Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Ketua Program Studi

Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Andi Adriansyah, M. Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
6. Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
7. Keluarga serta teman-teman yang telah memberi dukungan pada perancangan Tugas Akhir hingga selesai.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Laporan Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 02 Desember 2023



Nurul Anisya

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Anisya
NIM : 42319210020
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi Mengenai Gejala, Penyebab, dan Pencegahan *Computer Vision Syndrome (CVS)*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 02 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Nurul Anisya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Perancangan	2
1.3 Manfaat Perancangan	3
BAB II.....	
METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target / Kelompok Pengguna.....	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
2.4 Skema Proses Desain	12
BAB III	
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	24
3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	24
3.2 Data Aspek Teknis Karya Perancangan	24
3.3 Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	25
BAB IV.....	
KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	41
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level).....	41
4.2 Tataran Sistem (System Level)	42
4.3 Tataran Produk (Products Level)	42
4.4 Tataran Komponen (Components Level).....	52
BAB V	
UJI DESAIN.....	61

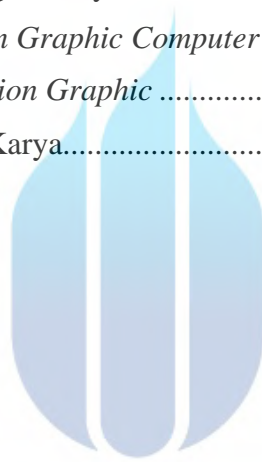
5.1	Deskripsi Karya.....	61
5.2	Kegiatan Uji Desain	62
5.3	Hasil Uji Desain	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN		68



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya Sejenis 1.....	5
Tabel 2.2 Referensi Karya Sejenis 2.....	5
Tabel 2.3 Referensi Karya Sejenis 3.....	6
Tabel 2.4 Referensi Karya Sejenis 4.....	7
Tabel 2.5 Biaya Pra-Produksi	10
Tabel 2.6 Biaya Produksi dan Pasca-Produksi	11
Tabel 2.7 Biaya Media Pendukung.....	11
Tabel 2.8 Biaya Lainnya.....	11
Tabel 2.9 Jadwal Perancangan Karya	12
Tabel 2.10 <i>Storyline Motion Graphic Computer Vision Syndrome</i>	15
Tabel 4.1 <i>Scene Karya Motion Graphic</i>	43
Tabel 4.2 Harga Produksi Karya.....	52



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Skema Proses Desain.....	12
Gambar 2.2 Sketsa Kasar Desain Karakter Dokter.....	14
Gambar 2.3 Sketsa Kasar Desain Karakter Pelajar.....	14
Gambar 2.4 Sketsa Kasar Desain Karakter Mahasiswa.....	14
Gambar 2.5 <i>Storyboard Motion Graphic Computer Vision Syndrome</i>	20
Gambar 2.6 Proses Pembuatan Aset Digital.....	21
Gambar 2.7 Proses Penganimasian di After Effects	22
Gambar 2.8 <i>Scene</i> Pertama yang Telah Dianimasikan	22
Gambar 3.1 Jenis Gaya Ilustrasi Kartun	31
Gambar 3.2 Jenis Gaya Ilustrasi Karikatur.....	32
Gambar 3.3 Jenis Gaya Ilustrasi Naturalis.....	32
Gambar 3.4 Jenis Gaya Ilustrasi Dekoratif.....	33
Gambar 3.5 Jenis Gaya Ilustrasi Cerita Bergambar.....	33
Gambar 3.6 Jenis Gaya Ilustrasi Buku Pelajaran.....	34
Gambar 3.7 Bentuk Dasar dan Kesan Sifatnya.....	35
Gambar 3.8 Karakter Ikonik Spongebob Squarepants.....	36
Gambar 4.1 Penerapan Komposisi <i>Gathering – Scene 12</i>	47
Gambar 4.2 Penerapan Komposisi <i>Chunking – Scene 6</i>	47
Gambar 4.3 Penerapan Komposisi <i>Exclusion – Scene 9</i>	48
Gambar 4.4 Penerapan Transisi <i>Dissolve – Scene 8 ke Scene 9</i>	49
Gambar 4.5 Penerapan Transisi <i>Push – Scene 4 ke Scene 5</i>	49
Gambar 4.6 Penerapan Transisi <i>Slide – Scene 6 ke Scene 7</i>	50
Gambar 4.7 Penerapan Transisi <i>Wipe – Scene 1 ke Scene 2</i>	51
Gambar 4.8 Konsep Warna Karya.....	53
Gambar 4.9 Konsep Tipografi Karya	53
Gambar 4.10 Sketsa Kasar Karakter Dokter.....	54
Gambar 4.11 Hasil Digitalisasi Karakter Dokter.....	54
Gambar 4.12 Referensi Seragam Karakter Dokter	55
Gambar 4.13 Sketsa Kasar Karakter Pelajar.....	55
Gambar 4.14 Hasil Digitalisasi Karakter Pelajar.....	56
Gambar 4.15 Referensi Seragam Karakter Pelajar	56
Gambar 4.16 Sketsa Kasar Karakter Mahasiswa.....	57

Gambar 4.17 Hasil Digitalisasi Karakter Mahasiswa.....	57
Gambar 4.18 Media Pendukung Poster	58
Gambar 4.19 Media Pendukung Pin	58
Gambar 4.20 Media Pendukung <i>Notebook</i>	58
Gambar 4.21 Media Pendukung Kartu	59
Gambar 4.22 Media Pendukung Stiker <i>Sheet</i> dan <i>Diecut</i>	59
Gambar 5.1 Publikasi Karya di Youtube	62
Gambar 5.2 Booth Pameran.....	63
Gambar 5.3 Komentar Karya di Youtube.....	65
Gambar 5.4 <i>Notebook</i> Komentar Pengunjung Pameran	65



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	68
Lampiran 2. CV Narasumber / Ahli / Pakar Desain	69
Lampiran 3. Dokumentasi Uji Desain	70
Lampiran 4. Bukti Cek Plagiasi.....	75

