

ABSTRAK

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)*
Pembimbing : Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds.

Pandemi COVID-19 menyebabkan banyaknya kegiatan sehari-hari yang memanfaatkan teknologi, seperti proses belajar-mengajar yang berlangsung secara *hybrid*. Perubahan ini meningkatkan intensitas *screen time* bagi banyak individu, terutama pelajar dan mahasiswa, apabila tidak dilaksanakan dengan kebiasaan baik dapat meningkatnya potensi terjadinya *Computer Vision Syndrome (CVS)*, sebuah masalah kelelahan pada mata yang diakibatkan oleh penggunaan perangkat digital yang tidak baik. Masalah ini dapat dicegah dan diatasi dengan beberapa cara, namun masih banyak yang belum mengetahuinya. Sebagai solusi, untuk mengedukasi masyarakat mengenai *Computer Vision Syndrome* maka dilakukan perancangan media edukasi berbentuk video *motion graphic*. Pemilihan media agar penonton merasa lebih tertarik untuk mempelajari dan mudah memahami informasi yang disampaikan karena video menggabungkan elemen audio dan visual sehingga mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, tampilannya yang dapat didesain sedemikian rupa mampu menarik perhatian para penonton untuk fokus. Melalui pelaksanaan uji desain dengan publikasi digital pada Youtube dan dengan pameran *offline*, didapatkan hasil respon yang positif dari target, mereka berpendapat bahwa karya yang telah dirancang edukatif dan memiliki desain menarik, selain itu informasi yang disampaikan ringkas dan mudah dipahami.

Kata Kunci : *motion graphic*, media edukasi, *Computer Vision Syndrome*, kelelahan mata

ABSTRACT

Name : Nurul Anisya
NIM : 42319210020
Study Program : Desain Komunikasi Visual
Title Final Report : Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi Mengenai Gejala, Penyebab, dan Pencegahan *Computer Vision Syndrome (CVS)*
Counsellor : Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds.

The COVID-19 pandemic has led to an increasing number of activities that utilize technology, such as teaching and learning activities in a hybrid manner. This change increases the intensity of screen time for many individuals, especially among students. Without good screen time habits, it can increase the potential for Computer Vision Syndrome (CVS), an eye fatigue problem caused by improper use of digital devices. This problem can be prevented and resolved in several ways, unfortunately, many people still don't know about it. As a solution to this problem, to educate the public about Computer Vision Syndrome, an educational motion graphic media is designed. The reason why this type of media was chosen so that audience can feel more interested in learning and makes it easier for them to understand the information conveyed because it combines the use of audio and visual elements, which can increase the effectiveness of the information's delivery. The way video can be designed in such a way can attract the attention of the audience and help them focus. Through the design tests that were done by doing digital publication on Youtube and by holding an offline exhibition, positive responses were obtained from the target audience, they think that the motion graphic was educative and had an attractive design, besides that the information is briefly presented and can be understood easily.

Keywords : *motion graphic, educational media, Computer Vision Syndrome, eyestrain*