



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* KAMPANYE
PENERAPAN KENYAMANAN DI LINGKUNGAN KERJA**

LAPORAN TUGAS AKHIR

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

ADISTI SRI WARDINI

42322110025

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2024

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adisti Sri Wardini
NIM : 42322110025
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Kampanye
Penerapan Kenyamanan di Lingkungan Kerja

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, 10 Februari 2024



Handwritten signature of Adisti Sri Wardini.

Adisti Sri Wardini

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

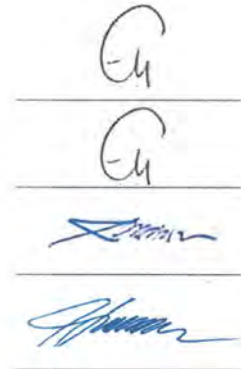
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Adisti Sri Wardini
NIM : 42322110025
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Kampanye
Penerapan Kenyamanan Di Lingkungan Kerja

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:


Pembimbing : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0318018803
Ketua Penguji : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0318018803
Penguji 1 : Edy Muladi M.Si
NIDN : 0310066801
Penguji 2 : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0304039101




UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 16 Februari 2024

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(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 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. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Dr. Agus Budi Setyawan M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Dosen Mata Kuliah Riset Desain TA. 2023/2024.
4. Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn dan Bapak Edy Muladi M.Si selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
6. Yuni Puspita Dewi, yang telah bersedia menjadi bagian dari karya ini sebagai pengisi suara pada video *motion graphic*.

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, 10 Februari 2024

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Adisti Sri Wardini
NIM : 42322110025
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Kampanye
Penerapan Kenyamanan di Lingkungan Kerja

Demi penegembangan 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 Hal 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, 10 Februari 2024

Yang menyatakan,



Adisti Sri Wardini

ABSTRAK

Nama : Adisti Sri Wardini
NIM : 42322110025
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Kampanye
Penerapan Kenyamanan di Lingkungan Kerja
Pembimbing : Edwar Juanda S.Ds, M.Ikom

Setelah pandemi Covid-19 melanda dunia, *working from home* atau bekerja dari rumah menjadi cara bekerja baru yang terasa lebih nyaman untuk diterapkan sebab pekerja akan mendapatkan suasana yang lebih santai dan tentu lebih "bebas" selama bekerja. Bebas dalam berpenampilan, bebas untuk bekerja dengan posisi seperti apapun dan di mana pun, bahkan terasa bebas untuk menentukan kapan waktu bekerja dan istirahat. Hal ini dapat membuat pekerja menjadi lalai dan kurang memperhatikan kualitas pola kerja serta lingkungan kerja yang aman untuk kesehatan mereka. Tak jarang kelalaian ini akhirnya memicu penurunan produktifitas kerja dan keluhan sakit pada tubuh pekerja. Dalam mengatasi masalah ini, perlu adanya sebuah usaha untuk mengkampanyekan dan mengedukasi para pekerja untuk segera membenahi pola kerja serta lingkungan kerja mereka saat bekerja secara WFH yang lebih nyaman dan sesuai dengan prinsip ergonomi. Kampanye ini dilakukan melalui media audio-visual berupa *motion graphic* dengan menampilkan alur cerita yang *relatable*, narasi yang ringan dan mudah dimengerti, serta visual yang menarik. Pendistribusian kampanye ini dilakukan secara luring melalui sebuah pameran serta secara daring melalui *platform* YouTube.

Kata Kunci: *motion graphic, explainer video, working from home, ergonomi*

ABSTRACT

Name : Adisti Sri Wardini
NIM : 42322110025
Study Program : Visual Communication Design
Title Final Report : Motion Graphics Design for a Campaign on the
Implementation of Comfort in the Work
Environment
Counsellor : Edwar Juanda S.Ds, M.Ikom

After the Covid-19 pandemic hit the world, working from home became a new way of working that felt more comfortable to implement because workers would get a more relaxed and certainly more "free" atmosphere while working. Free in appearance, free to work in any position and anywhere, and even feel free to decide when to work and rest. This can cause workers to become careless and pay less attention to the quality of work patterns and a working environment that is safe for their health. Not infrequently, this carelessness ultimately triggers a decrease in work productivity and complaints of body aches in workers. In overcoming this problem, there needs to be an effort to campaign and educate workers to immediately improve their work patterns and work environment when working from home which is more comfortable and in accordance with ergonomic principles. This campaign is carried out through audio-visual media in the form of motion graphics by showing a relatable storyline, the narratives is light and easy to understand, also attractive visuals. Distribution of this campaign is carried out offline through an exhibition and online through the YouTube.

Keywords: *motion graphic, explainer video, working from home, ergonomic*

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.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul	3
1.2.1 Judul.....	3
1.2.2 Interpretasi Judul	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Permasalahan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Institusi	4
1.5.3 Manfaat Bagi Ilmu Desain.....	4
1.5.4 Manfaat Bagi Masyarakat.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Pemetaan Kematangan Konsep.....	7
2.2.1 Strategi Komunikasi	7
2.2.2 Strategi Perancangan	7
2.2.3 Strategi Visual.....	8
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	9
2.3.1 Relevansi	9
2.3.2 Konsekuensi.....	10
2.4 Skema Proses Kerja	11
2.4.1 Skema Proses Perancangan	11
2.4.2 Skema Proses Produksi.....	11
2.4.3 Timeline	11
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	12
3.1 Data Aspek Fungsi Komunikasi Karya Perancangan	12
3.1.1 <i>Fear Arousing</i>	12

3.1.2	<i>Payoff Idea</i>	12
3.2	Data Aspek Teknis Karya Perancangan	12
3.2.1	Material yang Digunakan	12
3.2.2	Standar Perancangan	13
3.3	Data Aspek Estetika Karya Perancangan	13
3.3.1	Warna	13
3.3.2	Ilustrasi	13
3.3.3	<i>Layout</i>	13
3.3.4	Tipografi	14
3.3.5	Audio	14
3.3.6	Animasi	14
3.4	Data Aspek Pembiayaan Karya Perancangan	14
3.5	Tema Desain	15
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	17
4.1	Tataran Lingkungan / Komunitas	17
4.1.1	Analisa Pengguna/Komunitas Karya	17
4.1.2	Kontribusi pada Masyarakat	17
4.2	Tataran Sistem	17
4.2.1	Cara Kerja Karya	17
4.2.2	Cara Penyebaran/Penempatan Karya	17
4.3	Tataran Produk	18
4.3.1	Proses Pra Produksi	18
4.3.2	Proses Produksi	21
4.3.3	Proses Pasca Produksi	21
4.3.4	Hasil Karya/Media Utama	21
4.3.5	Media Pendukung	28
4.4	Tataran Elemen/Detail	30
4.4.1	Konsep Visual	30
4.4.2	Konsep Material	31
4.4.3	Konsep Proteksi Karya	31
BAB V	UJI DESAIN	32
5.1	Deskripsi Karya	32
5.2	Kegiatan Uji Desain	32
5.3	Hasil Uji Karya	34
5.3.1	Respon Pengunjung Pameran Tugas Akhir	34
5.3.2	Uji Ahli	35
5.3.3	Respon Penonton di <i>Platform</i> Youtube	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Karya Sejenis 1	5
Tabel 2. 2. Karya Sejenis 2	6
Tabel 2. 3. Biaya Produksi Karya	10
Tabel 2. 4. <i>Timeline</i>	11
Tabel 3. 1. Data Aspek Pembiayaan Karya.....	15
Tabel 4. 1. Desain <i>Layout</i> Karya	22
Tabel 5. 1. Respon Pengunjung Pameran Tugas Akhir.....	34



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1. Sketsa Karakter	19
Gambar 4. 2. <i>Storyboard</i>	19
Gambar 4. 3. Desain Asset.....	20
Gambar 4. 4. Produksi Animasi.....	21
Gambar 4. 5. Panel Informasi Karya	28
Gambar 4. 6. <i>Mockup</i> Desain <i>Totebag</i>	28
Gambar 4. 7. <i>Mockup</i> Desain <i>Mug</i>	29
Gambar 4. 8. <i>Mockup</i> Desain <i>Sticker Pack</i>	29
Gambar 4. 9. <i>Mockup</i> Desain <i>Tent Card</i>	30
Gambar 4. 10. <i>Color Palette</i>	30
Gambar 4. 11. <i>Font</i>	30
Gambar 4. 12. Ilustrasi	31
Gambar 4. 13. <i>Watermark</i> Publikasi Youtube.....	31
Gambar 5. 1. <i>Thumbnail</i> Publikasi Youtube.....	32
Gambar 5. 2. Publikasi Video di Youtube.....	33
Gambar 5. 3. <i>Booth</i> Pameran Tugas Akhir	33
Gambar 5. 4. Penilaian oleh Dosen	35
Gambar 5. 5. Respon Penonton di <i>Platform</i> Youtube.....	36



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	39
Lampiran 2. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	40
Lampiran 3. Naskah <i>Motion Graphic</i> “ <i>Better Work Better</i> ”	41
Lampiran 4. Pengunjung Pameran Tugas Akhir.....	42
Lampiran 5. Respon Pengunjung Pameran Tugas Akhir.....	42
Lampiran 6. Karya Sejenis 1	43
Lampiran 7. Karya Sejenis 2	43

