

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM PENDEK SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PADA REMAJA USIA 16 – 24 TAHUN**

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



Oleh :

ADJIE DWINANDA GUNAWAN

NIM 42319010056

Dosen Pembimbing: Anggi Almira Rahma, M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA 2023

LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adjie Dwinanda Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 42319010056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul tugas akhir : Perancangan film pendek sebagai media edukasi
pada remaja usia 16 – 24 tahun

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, 17 Juli 2023

Yang memberikan pernyataan,



(Adjie Dwinanda Gunawan)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

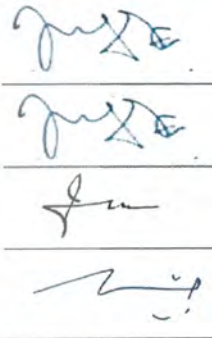
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Adjie Dwinanda Gunawan
NIM : 42319010056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan film pendek sebagai media edukasi pada remaja usia 16 - 24 tahun

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 : Anggi Almira Rahma, M.Ds
NIDN : 0307079304
Ketua Penguji : Anggi Almira Rahma, M.Ds
NIDN : 0307079304
Penguji 1 : Fachmi Khadam Haeril S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803
Penguji 2 : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604



Four handwritten signatures in blue ink, each on a horizontal line, corresponding to the names listed in the table.

Jakarta, 28 Agustus 2023

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.)

**PERANCANGAN FILM PENDEK SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PADA REMAJA USIA 10-19 TAHUN TENTANG
KECANDUAN GAME**

Adjie Dwinanda Gunawan

NIM 42319010056

ABSTRAK

Film pendek sebagai media edukasi ini dapat menjadi solusi yang cukup efektif untuk mengatasi masalah kecanduan *game* pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang film pendek sebagai media edukasi yang dapat memberikan pemahaman kepada remaja usia 16-24 tahun tentang bahaya kecanduan *game*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game* merupakan masalah yang sering terjadi pada remaja dan dapat berdampak negatif pada kesehatan dan fisik remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukasi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Rancangan film pendek yang dihasilkan mengangkat tema tentang remaja yang kecanduan *game* dan terkena dampak negatif pada kesehatan dan fisiknya. Cerita film ini menggambarkan remaja yang tidak tau waktu ketika sedang bermain *gamenya*, sampai tidak sadar kalau dia sudah terkena dampaknya pada kesehatan dan fisiknya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa film pendek ini berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bahaya kecanduan *game* pada remaja. Diharapkan film pendek ini dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk mengatasi masalah kecanduan *game* pada remaja usia 16-24 tahun.

Kata Kunci: Film pendek, edukasi, kecanduan *game*, remaja

**PERANCANGAN FILM PENDEK SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PADA REMAJA USIA 10-19 TAHUN TENTANG
KECANDUAN GAME**

Adjie Dwinanda Gunawan

NIM 42318120019

ABSTRACT

This short film as an educational medium can be a fairly effective solution to overcome the problem of game addiction in adolescents. This study aims to design short films as educational media that can provide adolescents aged 16 - 24 with an understanding of the dangers of game addiction. The methods used in this research are observation, interviews, and literature study. The results of this study indicate that game addiction is a problem that often occurs in adolescents and can have a negative impact on adolescent health and physique. Therefore, an effective educational media is needed to overcome this problem. The resulting short film design has the theme of teenagers who are addicted to games and are negatively impacted on their health and physique. The story of this film describes a teenager who doesn't know the time while playing the game, until he doesn't realize that he has been affected by the impact on his health and physique, The trial results show that this short film has succeeded in providing a better understanding of the dangers of game addiction in adolescents. It is hoped that this short film can be an effective educational medium to overcome the problem of game addiction in adolescents aged 16 - 24 years.

Keywords: *Short films, education, game addiction, teenagers*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karenanya, diharapkan saran dan kritik yang membangun agar penulis menjadi lebih baik lagi di masa yang mendatang.

Laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan semata karena penulis menerima banyak bantuan dan dukungan. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT dengan karunia-Nya dalam kecerdasan dan kesehatan memungkinkan penulis untuk melakukan semua kegiatan untuk menyelesaikan proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Pembimbing yaitu ibu Anggi Almira Rahma, M.Ds yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan ini.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn, selaku koordinator Tugas Akhir.
4. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.
5. semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian karya ini. Tanpa dukungan dan bantuan mereka, karya ini tidak akan selesai dengan baik.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembacanya.

Jakarta, November 2023 Penulis.

Adjie Dwinanda Gunawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat Perancangan	3
BAB II	4
METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas	4
A. Target Audiance/Kelompok Pengguna (Sasaran)	7
B. Relevansi Dan Konsekuensi Studi	7
C. Skema Proses Perancangan	10
BAB III	12
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	12
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	12
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	14
1. Media Edukasi.....	14
2. Visual Storytelling	15
3. Pengambilan gambar	17
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	22
1. Warna	22

2. Grafis.....	25
3. Tipografi.....	26
4. Layout	28
BAB IV	30
DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	30
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level).....	30
B. Tataran Sistem (System Level)	31
C. Tataran Karya	34
BAB V.....	57
UJI DESAIN	57
A. Deskripsi Karya	57
B. Kegiatan Uji Desain.....	58
C. Hasil Uji Desain.....	63
D. Kesimpulan.....	68
E. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	71



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Inspirasi Karya Sejenis.....	4
Gambar 2.2 Inspirasi Karya Sejenis.....	5
Gambar 3.2.1 Contoh gambar garis acuan the rule of thirds. Sumber: Michael Jacobs, The Art Of Composition.....	16
Gambar 3.2.2 Contoh teknik penggunaan golden Section pada film Stanley Kubrick.....	16
Gambar 3.3.1 Contoh teknik pengambilan gambar “eye level”.....	19
Gambar 3.3.2 Contoh teknik pengambilan gambar “Low angle”.....	20
Gambar 3.3.3 Contoh teknik pengambilan gambar “High angle”.....	20
Gambar 3.3.4 Contoh teknik pengambilan gambar “Bird eye view”.....	21
Gambar 3.3.5 Contoh teknik pengambilan gambar “Frog eye view”.....	21
Gambar 3.1.1 Contoh color wheel.....	22
Gambar 3.1.2 Contoh kontras warna pada film.....	23
Gambar 3.1.3 Contoh warna hangat pada film.....	23
Gambar 3.1.4 Contoh warna dingin pada film.....	24
Gambar 3.1.5 Contoh warna monokromatik pada film.....	24
Gambar 3.1.6 Contoh warna korespondensi pada film.....	24
Gambar 3.3.1 Contoh huruf serif dan sans serif.....	28
Gambar 3.3.2 Contoh x-height pada huruf.....	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Biaya Perancangan dan Produksi.....	9
Tabel 2 2 Biaya Konsumsi.....	9
Tabel 2 3 Skema Proses Perancangan.....	10

