

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
UPAYA PENCEGAHAN BURNOUT SYNDROME



Penulis:

Ahmad Kenji – 42319010052

Dosen Pembimbing:

Diean Arjuna D., S.Ds., M.Sn.

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

2023

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Kenji

NIM : 42319010052

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Upaya
Pencegahan *Burnout Syndrome*

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini merupakan 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 11 September 2023



Ahmad Kenji

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Kenji
NIM : 42319010052
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Sebagai Upaya Pencegahan Burnout Syndrome

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

Disahkan oleh:

Pembimbing : Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn

NIDN : 0306128601

Ketua Penguji : Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn

NIDN : 0306128601

Penguji 1 : Guntur Angkat, S.Sn, M.Ikom

NIDN : 0315056502

Penguji 2 : Firmansah, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0311048705

MERCU BUANA

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.)

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT. penulis ucapkan yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, memberikan berbagai kemudahan dan petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Motion Graphic Sebagai Upaya Pencegahan *Burnout Syndrome*.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut memberikan kontribusi dalam penyusunan laporan ini. Tentunya, tidak akan bisa maksimal jika tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Diean Arjuna D., S.Ds., M.Sn selaku dosen pembimbing yang sudah senantiasa memberikan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan laporan ini.
2. Seluruh Keluarga dan Orang Tua penulis yang selalu memberikan doa, memberikan dukungan penuh, serta memberikan motivasi yang luar biasa hebatnya sehingga penulis tidak pernah berhenti berjalan sampai kapanpun.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, M.Sn, dan Bapak Firmansah, S.Pd, M.Sn selaku dosen penguji satu dan dua yang telah memberikan saran-saran dan masukan yang sangat bermanfaat.
4. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn selaku Dosen dalam Mata Kuliah Tugas Akhir atas kesempatan serta bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan Perancangan sehingga dapat memperoleh informasi yang diperlukan selama Perancangan Tugas Akhir.
5. Terima kasih kepada rekan saya yaitu Rahmah Isnaini Firyal, Tanto Wicaksono, Jordi Lukman, Silvany Ayuningrum, Rizky Fauzi, Abdullah Azzam A., Alya Rahmawati, Fanesa Rizqa E. yang telah memberikan berbagai kontribusinya saat penulis berkeluh kesah.

6. Rekan seperkuliahan serta seperbimbingan serta rekan-rekan baik satu jurusan ataupun lintas jurusan di Universitas Mercu Buana yang telah memberikan dukungan dan semangat agar penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan ini.

7. Terima kasih kepada Ely dan Elma yang selalu memberikan berbagai konten-konten penyemangat yang tiada habisnya bagi penulis.

8. Terima kasih kepada sahabat-sahabat dekat penulis di SMA pada grup Balad Restu yang telah memberikan berbagai dukungan dan bantuan dalam bentuk apapun kepada penulis sehingga penulis semangat sampai akhir.

9. Terima kasih kepada teman-teman server SGM terutama Phoebe, Wahyu, Fahkrul, Harits, dan lainnya yang telah menjadi tempat bercerita dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu, serta telah memberikan berbagai dukungan.

Sebagai penyusun, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, baik dari penyusunan maupun tata bahasa penyampaian dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima saran dan kritik dari pembaca agar penulis dapat memperbaiki laporan penulisan ini. Penulis berharap semoga laporan penulisan tugas akhir yang penulis susun dapat memberikan manfaat dan juga inspirasi untuk pembaca.

MERCU BUANA

Jakarta, 11 September 2023



Ahmad Kenji

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Ahmad Kenji
NIM : 42319010052
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Sebagai
Upaya Pencegahan *Burnout Syndrome*

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, 11 September 2023


Ahmad Kenji

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman generasi anak muda dalam bekerja ataupun belajar dapat mengalami stress kronis dan sering kali tidak diatasi dengan cara yang baik. Salah satunya adalah dengan melakukan self-diagnose pada tanda-tanda stress tersebut. Yang mengakibatkan pelaku stress dapat memperparah kesehatan mental yang menyebabkan kecemasan berlebihan. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu perancangan video motion graphic untuk mengenalkan burnout syndrome dengan target mahasiswa atau pegawai yang sedang atau pernah bekerja dengan terus menerus agar dapat memberikan informasi berupa pencegahan ataupun dapat mengurangi gejala stress kronis yang juga disebut dengan burnout syndrome. Pengumpulan data untuk perancangan ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Kata Kunci : Burnout Syndrome, Motion Graphic, Stress Kronis



ABSTRACT

Along with the development of the times, the generation of young people in working or studying can experience chronic stress and often it is not handled in a good way. One way is to do self-diagnosis of these stress symptoms. What causes stressors can exacerbate mental health which causes excessive anxiety. Therefore, it is necessary to design a motion graphic video to introduce burnout syndrome with the target of students or employees who are or have worked continuously so that they can provide information in the form of prevention or can reduce symptoms of chronic stress which is also called burnout syndrome. Data collection for this design was carried out by means of observation, interviews, and literature study.

Keywords: Burnout Syndrome, Motion Graphic, Chronic Stress



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.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Judul Dan Interpretasi Judul	3
1.3 Permasalahan Perancangan.....	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Market	8
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Studi	8
2.4 Skema Proses Perancangan	15
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	16
3.1 Aspek Komunikasi Karya	16
3.2 Data Aspek Teknis / Teknologi Perancangan	16
3.3 Data Aspek Estetika / Keindahan Perancangan	17
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	28
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas.....	28
4.2 Tataran Sistem	28
4.3 Tataran Produk.....	29
4.4 Tataran Komponen	43
BAB V UJI DESAIN.....	45
5.1 Deskripsi Karya.....	45

5.2	Kegiatan Uji Desain	46
5.3	Hasil Uji Desain.....	47
5.4	Kesimpulan.....	51
5.5	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....		52
LAMPIRAN.....		53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Laptop Lenovo B490.....	9
Gambar 2. Pentablet XP PEN G430	10
Gambar 3. Clip On.....	10
Gambar 4. Logo Adobe Photoshop.....	11
Gambar 5. Logo Adobe Illustrator.....	11
Gambar 6. Logo Adobe After Effects.....	12
Gambar 7. Logo Adobe Audition	12
Gambar 8. Solid Drawing.....	17
Gambar 9. Squash & stretch	18
Gambar 10. Timing & Spacing Timing (Durasi).....	18
Gambar 11. Anticipation.....	19
Gambar 12. Slow In & Slow out	20
Gambar 13. Secondary Action (Gerakan Penutup).....	20
Gambar 14. Arc.....	21
Gambar 15. Follow Through & Overlapping Action	21
Gambar 16. Straight Ahead & Pose to Pose	22
Gambar 17. Staging	22
Gambar 18. Exaggeration	23
Gambar 19. Appeal	23
Gambar 20. Ilustrasi	24
Gambar 21. Warna	25
Gambar 22. Tipografi	25
Gambar 23. Sketsa Storyboard.....	38
Gambar 24. Desain Karakter.....	43
Gambar 25. Desain Karakter Pendukung.....	43
Gambar 26. Sketsa Background.....	44
Gambar 27. Hasil Akhir Background.....	44
Gambar 28. Tahap Animasi di Adobe After FX 2020.....	45
Gambar 29. Tahap <i>Enhancement</i> di Adobe Audition 2020.....	45

Gambar 30. Tahap Editing di Adobe Premiere 2017.....	46
Gambar 31. Tahap Rendering.....	46
Gambar 32. Desain T-shirt.....	47
Gambar 33. Desain Stiker.....	48
Gambar 34. Desain Gantungan Pin.....	48
Gambar 35. Desain X Banner.....	49
Gambar 36. Dokumentasi Pameran.....	50
Gambar 37. Pameran Digital Galery FDSK.....	50
Gambar 38. Elemen Warna.....	50
Gambar 39. Font Poppins.....	51
Gambar 40. Hasil Akhir Karya.....	52
Gambar 41. Dokumentasi Pameran.....	53
Gambar 42. Halaman Galeri Penulis.....	54
Gambar 43. Dokumentasi Pameran.....	55

