

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KONTEN *SERIES LIFE HACKS* DENGAN AI GENERATIF
MENGUNAKAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC***

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



Oleh:

ANDREAN ALFIANTO

NIM 42321010003

UNIVERSITAS

Jurusan Desain Komunikasi Visual

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrean Alfianto
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010003
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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, 23 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,



Andrean Alfianto

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Andrean Alfianto
NIM : 42321010003
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Konten Series Life Hacks
Dengan AI Generatif Menggunakan Animasi
Motion Graphic

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 : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604
Ketua Penguji : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604
Penguji 1 : Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom
NIDN : -
Penguji 2 : Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom
NIDN : 0318018803



Jakarta, 8 Agustus 2025

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.)

ABSTRAK

**PERANCANGAN KONTEN *SERIES LIFE HACKS* DENGAN
AI GENERATIF MENGGUNAKAN ANIMASI *MOTION
GRAPHIC***

Andrean Alfianto

42321010003

ABSTRAK

Perkembangan teknologi seperti AI generatif semakin digunakan di Indonesia, yang diproyeksikan meningkat hingga 3,33 juta pengguna pada 2030. Dalam bidang pendidikan, AI Generatif dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran misalnya untuk para guru yang harus mengikuti perkembangan teknologi, dan urgensi teknologi AI tidak hanya sebagai tren sementara. Perancangan ini bertujuan merancang video *life hacks* menggunakan animasi *motion graphic* sebagai media edukasi untuk meningkatkan keikutsertaan dan menambah wawasan tentang AI generatif beserta contoh penggunaannya, terutama di SMP Tiara School 2. Video *life hacks* dipilih karena dapat menyampaikan bagaimana cara penggunaan platform-platform AI generatif menjadi sebuah *series* yang lebih menarik dan relevan sebagai solusi dari permasalahan. Metode perancangan dalam perancangan ini menggunakan *Design Thinking* yang terdiri dari beberapa tahapan seperti *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. *Series life hacks* AI generatif yang dirancang bertujuan meningkatkan penggunaan AI generatif dalam pekerjaan sehari-hari dengan memberikan wawasan secara umum dan contoh penggunaan dalam bidang pendidikan. Uji desain dilakukan melalui sebuah kuesioner untuk menguji ketepatan strategi visual dari desain yang telah dirancang untuk mencapai tujuan perancangan. Hasil uji desain menunjukkan bahwa *series* ini dapat menjadi media yang menarik untuk menyampaikan pesan penggunaan AI generatif dalam rangka mendukung perkembangan teknologi, dengan potensi untuk meningkatkan minat audiens dalam menggunakan platform AI generatif.

Kata Kunci: Animasi, *Motion Graphic*, Konten Edukasi, *Life Hacks*, AI Generatif

ABSTRACT

**DESIGN OF LIFE HACKS SERIES CONTENT USING
GENERATIVE AI WITH MOTION GRAPHIC ANIMATION**

Andrean Alfianto

42321010003

ABSTRACT

The development of technology such as generative AI is increasingly being used in Indonesia, with projections reaching up to 3.33 million users by 2030. In the field of education, generative AI can be utilized for learning purposes, particularly for teachers who need to keep up with technological advancements, as the urgency of AI technology goes beyond being a temporary trend. This design project aims to create life hacks videos using motion graphic animation as an educational medium to enhance audience engagement and broaden their understanding of generative AI and its practical applications, especially at SMP Tiara School 2. Life hacks videos were chosen for their ability to demonstrate how generative AI platforms can be used through a more engaging and relevant series format as a solution to existing problems. The design process uses the design thinking method, consisting of several stages such as empathize, define, ideate, prototype, and testing. The generative AI life hacks series is designed to increase the use of generative AI in daily work by providing general insights and practical examples of its application in the field of education. The design was evaluated through a questionnaire to assess the accuracy of the visual strategy in achieving the design goals. The evaluation results indicate that this series can serve as an engaging medium for delivering messages about the use of generative AI in supporting technological development, with the potential to increase audience interest in using generative AI platforms.

Keywords: Animation, Motion Graphic, Education Content, Life Hacks, Generative AI

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang atas rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul “PERANCANGAN KONTEN *SERIES LIFE HACKS* DENGAN AI GENERATIF MENGGUNAKAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*”. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan dan dukungan dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini kepada :

1. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Akademik, sekaligus Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan, meluangkan waktu, tenaga, dan masukan kepada penulis agar dapat menyelesaikan penulisan ini.
2. Bapak Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn., M.IKom. dan Bapak Edwar Juanda, S.Ds., M.Ikom. selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan dan perbaikan pada penulisan ini.
3. Kedua orang tua penulis yang tiada henti memberikan dukungan spiritual maupun moral, doa, dan nasihat terbaik kepada penulis.
4. Guru-guru SMP Tiara School 2 yang telah bekerja sama hingga akhir perancangan dalam menyelesaikan penulisan ini.
5. Teman-teman mahasiswa seperjuangan yang saling memberi bantuan dan semangat untuk menyelesaikan penulisan ini.

Jakarta, 23 Juli 2025

Penulis

Andrean Alfianto

42321010003

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Rumusan Masalah Perancangan	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat Perancangan	3
II. METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas	4
B. Target Perancangan	7
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	9
D. Skema Proses Desain	35
III. ANALISA DAN DATA PERANCANGAN	46
A. <i>Positioning</i> dan Konsep Desain	46
B. Strategi Pesan	47
C. Strategi Visual	48
D. Strategi Distribusi Karya	51
IV. HASIL KARYA DKV	53
A. Deskripsi Karya	53
B. Pameran Karya	89
C. Hasil Uji Desain	91
D. Evaluasi Perancangan Karya	95

V. KESIMPULAN & SARAN.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN	105



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Terdahulu	5
Tabel 2. Alur Distribusi Media Karya Perancangan.....	52
Tabel 3. Transisi yang digunakan pada animasi.....	61
Tabel 4. Prinsip animasi yang diterapkan pada animasi	62
Tabel 5. Penjelasan <i>Visual scene</i> pada <i>Series</i> ke-1	68
Tabel 6. Penjelasan <i>Visual scene</i> pada <i>Series</i> ke-2	71
Tabel 7. Penjelasan <i>Visual scene</i> pada <i>Series</i> ke-3	74
Tabel 8. Penjelasan Visual pada <i>Shorts Series</i> ke-1	77
Tabel 9. Penjelasan Visual pada <i>Shorts Series</i> ke-2	79
Tabel 10. Penjelasan Visual pada <i>Shorts Series</i> ke-3	80
Tabel 11. Distribusi Karya.....	86
Tabel 12. Pertanyaan Isian Singkat Ke-1 Kuesioner.....	92
Tabel 13. Pertanyaan Isian Singkat Ke-2 Kuesioner.....	93
Tabel 14. Pertanyaan Isian Singkat Ke-3 Kuesioner.....	94
Tabel 15. Pertanyaan Isian Singkat Ke-4 Kuesioner.....	94

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang Visual.....	10
Gambar 2.2 Garis dan Bentuk	11
Gambar 2.3 Perubahan Nada	11
Gambar 2.4 Warna	12
Gambar 2.5 Ritme.....	13
Gambar 2.6 Prinsip Desain	14
Gambar 2.7 <i>Emphasis and Sequence</i>	15
Gambar 2.8 <i>Hierarchy and Visual Weight</i>	16
Gambar 2.9 <i>Contrast</i>	16
Gambar 2.10 <i>Balance</i>	17
Gambar 2.11 <i>White Space</i>	17
Gambar 2.12 <i>Unity</i>	18
Gambar 2.13 Huruf Oldstyle	18
Gambar 2.14 Huruf Modern	19
Gambar 2.15 Huruf Slab Serif.....	19
Gambar 2.16 Huruf Sans Serif.....	19
Gambar 2.17 Contoh Gambar.....	20
Gambar 2.18 Contoh Infografis.....	21
Gambar 2.19 Contoh Lembar Presentasi	22
Gambar 2.20 Perkembangan Model AISAS dari AIDMA	25
Gambar 2.21 <i>Squash and stretch</i>	26
Gambar 2.22 <i>Anticipation</i>	27
Gambar 2.23 <i>Staging</i>	28
Gambar 2.24 <i>Arcs</i>	29
Gambar 2.25 Contoh Motion Graphic	30
Gambar 2.26 <i>Design Thinking</i>	35
Gambar 2.27 Peta Pikiran Perancangan	39

Gambar 2.28 Moodboard Perancangan.....	41
Gambar 2.29 <i>Storyline Series</i> ke 1-3	42
Gambar 2.30 <i>Storyboard Series</i> ke 1-3	43
Gambar 2.31 <i>Storyboard Shorts Series</i> ke 1-3	44
Gambar 2.32 Aset Visual dan Latar Belakang	44
Gambar 2.33 Konsep Maskot GENO	45
Gambar 4.1 Palet Warna Perancangan	57
Gambar 4.2 Ikon dan Bentuk	57
Gambar 4.3 <i>Font</i> Obvia dan Open Sans.....	58
Gambar 4.4 <i>Font</i> Perancangan.....	60
Gambar 4.5 Gaya Ilustrasi Perancangan.....	60
Gambar 4.6 <i>Thumbnail Series</i> ke 1-3	63
Gambar 4.7 Brosur Tampak Depan dan Belakang	64
Gambar 4.8 Stiker	65
Gambar 4.9 Kaos	65
Gambar 4.10 <i>Poster Board</i>	66
Gambar 4.11 <i>Tote Bag</i>	66
Gambar 4.12 <i>Tent Card</i>	67
Gambar 4.13 Kalender Meja.....	67
Gambar 4.14 Ciri Khas Visual Series	82
Gambar 4.15 Persiapan Pameran	90
Gambar 4.16 Pembukaan Pameran	90
Gambar 4.17 Interaksi dengan Audiens.....	90
Gambar 4.18 Hasil Kuesioner Umpan Balik.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	105
Lampiran 2. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir	108
Lampiran 3. Catatan Sidang Tugas Akhir	109
Lampiran 4. Bukti Turnitin dan Lembar Similiarity Check.....	112
Lampiran 5. Dokumentasi Pameran.....	116
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Umpan Balik.....	117
Lampiran 7. Dokumentasi Screening	121
Lampiran 8. Hasil Karya Tugas Akhir.....	122

