

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* PENTINGNYA
MENJAGA POLA TIDUR TERHADAP KESEHATAN REMAJA**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh:

FACHRI RAMADHAN

NIM: 19010047

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2022

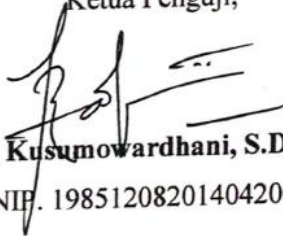
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video *Motion Graphic* Pentingnya
Menjaga Pola Tidur Terhadap Kesehatan Remaja
Penulis : Fachri Ramadhan
NIM : 19010047
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 19 Juli 2022

Disahkan oleh:

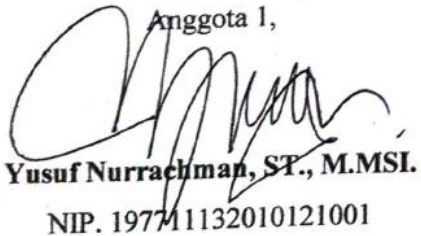
Ketua Penguji,



Pratiwi Kusumawardhani, S.Ds., M.Ds.

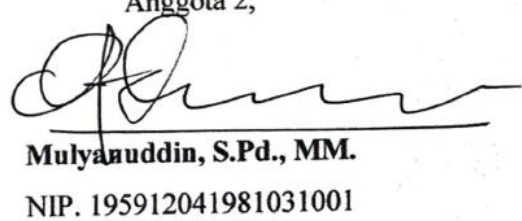
NIP. 198512082014042002

Anggota 1,



Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI.
NIP. 197711132010121001

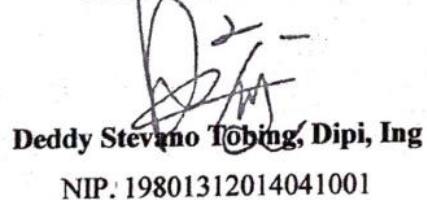
Anggota 2,



Mulyanuddin, S.Pd., MM.
NIP. 195912041981031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain,



Deddy Stevano Tobing, Dipi, Ing
NIP. 19801312014041001

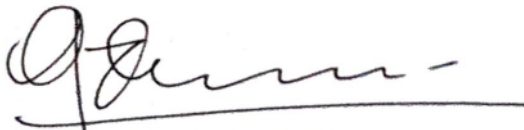
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video *Motion Graphic* Pentingnya
Menjaga Pola Tidur Terhadap Kesehatan Remaja
Penulis : Fachri Ramadhan
NIM : 19010047
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 15 Juli 2022

Pembimbing I,



Mulyanuddin, S.Pd., MM.

NIP. 195912041981031001

Pembimbing II,



Heri Wijayanto, S.Sn., M.Sn.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis,



Laili Siti Noor Aisyah, M. Des.

NIP. 198501122019032016

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fachri Ramadhan
NIM : 19010047
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Video *Motion Graphic* Pentingnya Menjaga Pola Tidur Terhadap Kesehatan Remaja adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 19 Juli 2022

Yang menyatakan



Fachri Ramadhan
NIM: 19010047

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fachri Ramadhan
NIM : 19010047
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Video Motion Graphic Pentingnya Menjaga Pola Tidur Terhadap Kesehatan Remaja (jika diperlukan)*.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 19 Juli 2022

Yang menyatakan



Fachri Ramadhan
NIM: 19010047

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video *Motion Graphic* Pentingnya Menjaga Pola Tidur Terhadap Kesehatan Remaja
Penulis : Fachri Ramadhan
Pembimbing I : Mulyanuddin, S.Pd., MM.
Pembimbing II : Heri Wijayanto, S.Sn., M.Sn.

Sleep is a basic human need that must be met by everyone. Everyone needs good quality sleep and adequate sleep to be able to perform activities optimally. Sleep is also beneficial for the health of the body, physical development, and the emotional side of a person. Generally, the hours of sleep for teenagers are 7-9 hours a day in order to maintain a good sleep pattern and use sleep hours appropriately to meet the quality of sleep. Poor sleep patterns in adolescents can interfere with daily activities, such as decreased endurance, decreased productivity, lack of concentration, and unstable emotions. The lack of education and the low level of awareness of teenagers who usually stay up late at night cause their poor sleep patterns. Seeing this phenomenon, the purpose of designing this work is to educate and invite the public, especially teenagers, to maintain healthy sleep patterns through motion graphic videos. Motion graphic video is used as the main media, because it is considered more effective in conveying information related to the importance of sleep patterns on the health of these teenagers. In today's era video may be faster and easier to reach a wide audience. This project was carried out to make teenagers aware of the importance of maintaining a healthy sleep pattern, in order to improve the quality of human resources.

Keywords: *motion graphic, illustration, good sleep patterns, maintain, adult*

Tidur merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi oleh setiap orang. Setiap orang memerlukan kualitas tidur yang baik dan tidur yang cukup untuk dapat melakukan kegiatan secara optimal. Tidur juga bermanfaat bagi kesehatan tubuh, perkembangan fisik, dan sisi emosional seseorang. Umumnya jam tidur untuk usia remaja adalah 7-9 jam sehari guna menjaga pola tidur yang baik dan menggunakan jam tidur dengan tepat untuk memenuhi kualitas tidur. Pola tidur yang buruk pada remaja dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, seperti menurunkan daya tahan tubuh, produktivitas menurun, kurangnya konsentrasi, dan emosi yang tidak stabil. Minimnya edukasi dan rendahnya tingkat kesadaran remaja yang biasa terjaga hingga larut malam menyebabkan buruknya pola tidur yang mereka miliki. Melihat fenomena tersebut, tujuan perancangan karya ini adalah untuk mengedukasi dan mengajak masyarakat khususnya remaja untuk menjaga pola tidur sehat melalui video *motion graphic*. Video *motion graphic* dijadikan sebagai media utama, karena dinilai lebih efektif dalam menyampaikan informasi terkait pentingnya menjaga pola tidur terhadap kesehatan remaja ini. Pada era saat ini video berpotensi lebih cepat dan mudah dijangkau khalayak luas. Proyek ini dilakukan untuk menyadarkan remaja betapa pentingnya menjaga pola tidur sehat ini, demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik.

Kata kunci : *motion graphic, ilustrasi, pola tidur sehat, menjaga, remaja*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas izin, rahmat, dan karunia-Nya tanpa henti sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Video *Motion Graphic* Pentingnya Menjaga Pola Tidur Terhadap Kesehatan Remaja” dengan baik dan lancar.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tentu tidak lepas dari bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, Dipl, Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Trifajar Yurmama S., S.Kom.,MT., Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds, Kepala Prodi Desain Grafis.
6. Mulyanuddin, S.Pd., MM, Dosen Pembimbing 1
7. Heri Wijayanto, S.Sn., M.Sn, Dosen Pembimbing 2
8. Kepada dr. Muhammad Miftahul Huda, selaku narasumber yang telah bersedia membantu penulis dalam penelitian.
9. Para dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah membantu penulis selama menempuh pendidikan di kampus ini.
10. Kepada Responden yang telah membantu menyelesaikan penelitian dengan mengisi *survey*.
11. Kepada teman-teman Degradia yang telah memberi dukungan dan bantuan selama mengerjakan Tugas Akhir ini terutama Anisyah, dan Fajar
12. Penulis juga berterimakasih kepada teman-teman terdekat yang telah menemani senang dan sulit selama menyelesaikan Tugas Akhir seperti, Farrel, Randy, Jordan, Robbin, Aziz, Aldi, Bayu dan juga Manda yang

turut membantu dalam memberikan ide. Terimakasih telah bersedia untuk saya repotkan.

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis memohon maaf jika terdapat kesalahan baik dari isi maupun penulisan, serta penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, 12 Juli 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fachri' with a stylized flourish at the end.

Fachri Ramadhan

19010047

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang	13
B. Identifikasi Masalah	15
C. Batasan Masalah.....	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penulisan	16
F. Manfaat Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
A. Desain Grafis	17
B. Tipografi	17
C. Warna	20
D. Teori <i>Motion Graphic</i>	20

E.	Teori Animasi.....	23
F.	Teori Video.....	23
G.	Teori Audio	23
H.	Teori <i>Storyboard</i>	24
I.	Teori Ilustrasi: <i>Flat Design</i>	24
J.	Pola Tidur	24
K.	Media Promosi	26
BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA		28
A.	Data/Objek Penulisan	28
1.	Objek Karya.....	28
2.	Data Klien	28
3.	Analisis Khalayak Masyarakat	29
B.	Teknik Pengumpulan Data	29
1.	Studi Pustaka.....	29
2.	Wawancara.....	30
3.	Survey Kuisisioner	30
4.	Hasil Analisis SWOT.....	31
C.	Ruang Lingkup	32
1.	Peran Penulis.....	32
2.	Kategori Karya.....	33
3.	Ide Kreatif	33
D.	Langkah Kerja	38
1.	Pra produksi/Persiapan	38
2.	Produksi/Pelaksanaan	38
3.	Pasca produksi/Evaluasi	40

BAB IV PEMBAHASAN.....	41
A. Jenis Rancangan	41
B. Pra Produksi	41
1. Konsep Kreatif.....	41
2. Konsep Teknis	42
C. Produksi.....	43
1. Konsep dan Ide	43
2. <i>Storyline</i>	43
3. <i>Storyboard</i>	44
4. Pembuatan Aset	45
D. Pasca Produksi.....	47
1. Media Utama.....	47
2. Media Pendukung	50
BAB V PENUTUP	57
A. Simpulan.....	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Serif Font</i>	19
Gambar 2. 2 <i>Sans Serif Font</i>	19
Gambar 2. 3 <i>Script Font</i>	20
Gambar 3. 1 <i>Mindmap</i>	34
Gambar 3. 2 <i>Moodboard</i>	34
Gambar 3. 3 Refrensi Gaya Ilustrasi	36
Gambar 3. 4 <i>Color Palette</i>	37
Gambar 3. 5 Font <i>Nunito</i>	37
Gambar 4. 1 Naskah <i>Storyline</i>	44
Gambar 4. 2 Table <i>Storyboard</i>	45
Gambar 4. 3 Screenshoot Pembuatan Objek.....	47
Gambar 4. 4 Preview Proses <i>Compositing</i>	48
Gambar 4. 5 Preview Proses <i>Animating (Keyframing)</i>	49
Gambar 4. 6 Preview Proses Editing <i>Audio</i>	50
Gambar 4. 7 Tampilan Scene Keseluruhan.....	50
Gambar 4. 8 Media Pendukung Poster.....	51
Gambar 4. 9 Media Pendukung <i>Brochure</i>	52
Gambar 4. 10 Media Pendukung X Banner	53
Gambar 4. 11 <i>Sticker Pack</i>	54
Gambar 4. 12 Gantungan Kunci <i>Display</i> (kiri), <i>Artwork</i> (kanan).....	54
Gambar 4. 13 Totebag.....	55
Gambar 4. 14 Bantal <i>Display</i> (kiri), <i>Artwork</i> (kanan)	56
Gambar 4. 15 Mug <i>Display</i> (atas), <i>Artwork</i> (bawah).....	56

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Hasil Kuisisioner *Google Form*
- Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA
- Lampiran 5 Lembar Asistensi Pembimbing I/II