

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA
KAMPANYE BAHAYA *SELF DIAGNOSE* YANG
MENYEBABKAN GANGGUAN MENTAL PADA REMAJA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh
CAKRA HANA PUTRA
NIM: 20100031

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphics* sebagai Media Kampanye
Bahaya *Self Diagnose* yang menyebabkan Gangguan
Mental pada Remaja

Penulis : Cakra Hana Putra

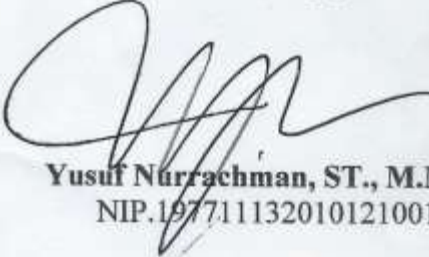
NIM : 20100031

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain


Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 10 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



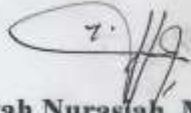
Yusuf Nurrahman, ST., M.MSI.
NIP.197711132010121001

Anggota 1




Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.Ds.
NIP.198512082014042002

Anggota 2



Yayah Nurasiah, M. Pd.
NIP. 1993301082020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T
NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphics* sebagai Media Kampanye Bahaya *Self Diagnose* yang Menyebabkan Gangguan Mental pada Remaja
Penulis : Cakra Hana Putra
NIM : 20100031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ..*Jakarta*....., ..*3 Juli 2023*.....

Pembimbing I



Dr. Eko Djuniarto, S.E., M.Psi
NIP. 195906011988031001

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurashiah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 1993301082020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cakra Hana Putra
NIM : 20100031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020-2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan *Motion Graphics* sebagai Media Kampanye Bahaya *Self Diagnose* yang Menyebabkan Gangguan Mental pada 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, 5 Juli 2023

Yang menyatakan,



Cakra Hana Putra

20100031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Cakra Hana Putra
NIM : 20100031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020-2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul *Perancangan Motion Graphics sebagai Media Kampanye Bahaya Self Diagnose yang Menyebabkan Gangguan Mental pada Remaja beserta perangkat yang ada (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, 5 Juli 2023

Yang menyatakan,



Cakra Hana Putra

20100031

ABSTRACT

Judul : Perancangan *Motion Graphics* sebagai Media Kampanye Bahaya *Self Diagnose* yang Menyebabkan Gangguan Mental pada Remaja
Penulis : Cakra Hana Putra
NIM : 20100031
Pebimbing 1 : Dr. Eko Djuniarto, S.E., M.Psi
Pebimbing 2 : Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.

Technological developments are currently growing rapidly. Moreover, to access information about health, it is very easy for teenagers to do. As a result, they often make assumptions based on the information they get, then relate it to the health symptoms they are experiencing. Many of them are not aware of the dangers of self diagnose for their mental health. Self Diagnose is indeed good as first aid, but still we have to validate it to the experts. Because taking the wrong treatment, it can be fatal for their bodies. Of the 16 million Indonesians who suffer from depression, only 9% are undergoing medical treatment. Therefore, an educational campaign is needed with the main media as motion graphics to increase their awareness regarding the dangers of self-diagnosis which causes mental disorders.

Keyword : Motion Graphics, Self Diagnose, Mental Health, Health Campaign

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Apalagi untuk mengakses informasi tentang kesehatan, sangat mudah dilakukan oleh para remaja. Alhasil mereka sering membuat asumsi berdasarkan informasi yang mereka dapat, lalu menghubungkannya dengan gejala kesehatan yang mereka alami. Banyak dari mereka yang belum sadar terkait bahaya *Self Diagnose* bagi kesehatan mental mereka. *Self Diagnose* memang baik sebagai pertolongan pertama, namun tetap aja kita harus memvalidasinya kepada ahlinya. Karena salah mengambil pengobatan, dapat berakibat fatal bagi tubuh mereka. Dari 16 juta penduduk Indonesia yang mengalami depresi, hanya 9% saja yang menjalani pengobatan medis. Oleh karena itu dibutuhkan kampanye edukasi dengan media utama *motion graphics* untuk meningkatkan *awareness* mereka terkait bahaya *Self Diagnose* yang menyebabkan gangguan mental.

Kata Kunci : Grafis Bergerak, Diagnosa Diri, Kesehatan Mental, Kampanye Kesehatan

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, akhirnya penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul *Perancangan Motion Graphics sebagai Media Kampanye Bahaya Self Diagnose yang Menyebabkan Gangguan Mental pada Remaja* dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Namun dalam hal ini penulis menyadari sepenuhnya atas terbatasnya kemampuan, daya pikir dan pengalaman, data dan informasi serta bahan bacaan yang dapat diperoleh, merupakan faktor-faktor yang menyebabkan jauh dari sempurna penyusunan proposal ini, baik dari tata bahasa maupun materinya.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan penulisan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Meedia Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis serta Dosen Pembimbing II yang telah memberi bimbingan dan dukungan kepada penulis..
5. Yayah Nurasih, M.Pd, selaku Kepala Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Dr. Eko Djuniarto, S.E., M.Psi, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan dukungan kepada penulis.
7. Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
8. Dinas Kesehatan DKI Jakarta selaku Klien penulis

9. Teman-teman Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan semangat motivasi sehingga tugas dapat terselesaikan.
10. Dia yang hadirnya masih di rahasiakan oleh-Nya yang telah memberikan semangat motivasi sehingga tugas dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan yang sebesar-besarnya kritik dan saran yang membangun.

Jakarta, 5 Juli 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop on the left and a series of vertical strokes on the right, ending in a horizontal line.

Cakra Hana Putra

NIM. 20100031

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Masalah	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Ilustrasi	6
B. <i>Flat Design</i>	6
C. Warna	8
D. <i>Motion Graphics</i>	10
E. Kampanye atau <i>Campaign</i>	11
F. <i>Self Diagnose</i>	12
G. Gangguan Mental	13
H. Kesehatan Mental	14
I. Remaja	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	17
A Data/ Objek Penulisan	17
B Metode Pengumpulan Data	18

C	Ruang Lingkup	21
D	Langkah Kerja	21
BAB IV PEMBAHASAN	23
A.	Praproduksi/Persiapan	23
B.	Produksi/Pelaksanaan	27
C.	Pascaproduksi/Evaluasi	41
BAB V PENUTUP	45
A.	Kesimpulan	45
B.	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Riset Kesehatan Daerah 2018	2
Gambar 2 Contoh Ilustrasi Kartun	6
Gambar 3 Contoh <i>Flat Design 1</i>	7
Gambar 4 Contoh <i>Flat Design 2</i>	7
Gambar 5 <i>Color Wheel</i>	8
Gambar 6 Warna Primer	9
Gambar 7 Warna Sekunder	9
Gambar 8 Warna Tersier	9
Gambar 9 Contoh <i>Motion Graphics</i>	10
Gambar 10 Logo Dinas Kesehatan Provisinsi DKI Jakarta	17
Gambar 11 Hasil Kuesioner tentang Penggunaan Internet dalam Mencari Informasi	23
Gambar 12 Hasil Kuesioner tentang Pengetahuan <i>Self Diagnose</i>	24
Gambar 13 Hasil Kuesioner tentang Pengetahuan Bahaya <i>Self Diagnose</i> ...	24
Gambar 14 Hasil Kuesioner tentang Pengalaman Melakukan <i>Self Diagnose</i> .	24
Gambar 15 <i>Mind Mapping</i>	25
Gambar 16 <i>Moodboards</i>	26
Gambar 17 Logo Kampanye	32
Gambar 18 Ilustrasi <i>Character</i>	33
Gambar 19 Ilustrasi Bis	33
Gambar 20 Ilustrasi Mobil	33
Gambar 21 Ilustrasi Kereta KRL	34
Gambar 22 Ilustrasi Pohon	34
Gambar 23 Scene 1 Shot 1	35
Gambar 24 Scene 1 Shot 2	35
Gambar 25 Scene 2 Shot 1	35
Gambar 26 Scene 2 Shot 2	36
Gambar 27 Scene 2 Shot 3	36
Gambar 28 Scene 2 Shot 4	36

Gambar 29 Scene 2 Shoot 5	37
Gambar 30 Scene 3 Shoot 1	37
Gambar 31 Scene 3 Shoot 2	37
Gambar 32 Scene 3 Shoot 3	38
Gambar 33 Scene 4 Shoot 1	38
Gambar 34 Scene 4 Shoot 2	38
Gambar 35 Scene 5 Shoot 1	39
Gambar 36 Scene 5 Shoot 2	39
Gambar 37 Scene 5 Shoot 3	39
Gambar 38 Scene 5 Shoot 4	40
Gambar 39 Scene 6 Shoot 1	40
Gambar 40 Scene 6 Shoot 2	40
Gambar 41 Baju	42
Gambar 42 Stiker	42
Gambar 43 ID Card	42
Gambar 44 Pin	43
Gambar 45 Poster	43
Gambar 45 X-Banner	44
Gambar 45 <i>Booth</i>	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisis SWOT	19
Tabel 2 Storyline	26
Tabel 3 Storyboard	28

