

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TERKAIT *SYMPTOM***  
**DEPRESI PADA REMAJA PENDERITA BIPOLAR**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh  
gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

**NAME: Fajar Nugrahadi**

**NIM: 19010050**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

**2022**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TERKAIT *SYMPTOM***  
**DEPRESI PADA REMAJA PENDERITA BIPOLAR**

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



**Disusun Oleh:**

**NAME: Fajar Nugrahadi**

**NIM: 19010050**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Terkait Symptom Depresi Pada Remaja Bipolar  
Penulis : Fajar Nugrahadi  
NIM : 19010050  
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 Selasa tanggal 19 Juli 2022

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



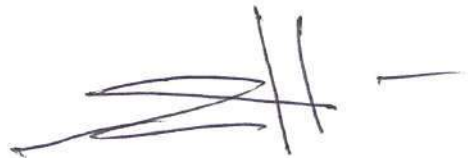
Dayu Sri Herti, S.Pd.,M.Sn  
NIP 197602012002122001

Anggota 1



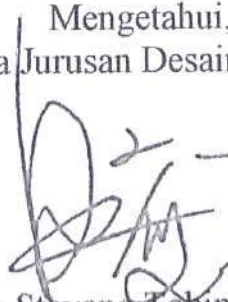
Budi Utomo, M.Ikom  
NIDN 0024017504

Anggota 2



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.  
NIP 196611271994031001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Tobing Dipl.Ing  
NIP. 19801312014041001

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajar Nugrahadi  
NIM : 19010050  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2019 - 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Motion Graphic Terkait Symptom Depresi Pada Remaja Bipolar. 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,

  
Fajar Nugrahadi  
NIM: 19010050

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fajar Nugrahadi  
NIM : 19010050  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2019 - 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 Motion Graphic Terkait Symptom Depresi Pada Remaja Bipolar 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, 19 Juli 2022

Yang menyatakan,



Fajar Nugrahadi

NIM: 19010050

## ABSTRAK

Bipolar atau disebut juga dengan Bipolar Disorder adalah sebuah penyakit gangguan emosi, atau perasaan. Bipolar sendiri memiliki arti, *Bi* yang artinya dua, dan *Polar* yang artinya kutub dan juga *disorder* yang artinya tidak teratur atau kacau. Gangguan perasaan seperti bipolar ini adalah gangguan yang sulit untuk dikontrol. Pengidap bipolar sering tidak menyadari keadaan perasaannya sendiri, baik pada saat fase mania ataupun pada saat fase depresi. Oleh karena itu pengidap bipolar membutuhkan orang lain untuk membantu mengontrolnya. Melihat fenomena tersebut, penulis menggagas sebuah perancangan karya motion karena motion graphic merupakan media audio visual yang dapat menyampaikan informasi dengan efektif kepada masyarakat luas, dengan menampilkan Infografis serta *Voice Over* untuk memperjelas penyampaian informasi. Diharapkan dengan dibuatnya video *motion graphic* ini akan membuat masyarakat lebih mengerti tentang bipolar, dan membuat pandangan terhadap pengidap bipolar menjadi lebih baik, melihat dampak besar yang akan terjadi terhadap pengidap bipolar dari pandangan masyarakat itu.

**Kata Kunci : Penyakit Mental, Masyarakat, Motion Graphic, Remaja**

*Bipolar or also known as bipolar disorder is a disease of emotional disturbances or feelings. Bipolar itself has a meaning, Bi meaning two, and Polar meaning polar and also disorder meaning irregular or chaotic.. People with bipolar disorder are often unaware of their own emotional state, both during the mania phase and during the depressive phase. That's why people with bipolar disorder need other people to keep it under control. Seeing this, the author started a motion work design because motion graphics are audiovisual media that can effectively convey information to the wider community, displaying infographics and Voice Over to clarify the delivery of information. It is hoped that by creating this Motion Graphic the society will understand more about bipolar disorder and gain a better understanding of people with bipolar disorder, given the profound impact that will be experienced by people with bipolar disorder from the perspective of the society*

**Keyword : Mental Illness, Society, Motion Graphic, Teenage**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya *motion graphic* informasi tentang kesehatan mental yaitu *bipolar*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Terkait Symptom Depresi Pada Remaja Bipolar.” Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan 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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing, Selaku Kepala Jurusan Desain Grafis.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S. Ds., M. Ds., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Drs. Hari Purnomo selaku Pembimbing I
6. Bapak Andriyana, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
9. Teman-teman yang berjuang Bersama dan ikut serta membantu berbagai macam hal.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 12 Juli 2022

Penulis,



Fajar Nugrahadi  
NIM 19010050

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penulisan .....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Teori Umum .....	6
1. Desain Grafis.....	6
2. Kesehatan Mental.....	7
B. Teori Khusus .....	9
1. Pengertian Motion Graphic.....	9
2. Teori Tipografi.....	10
3. Media Sosial.....	10
4. Infografis .....	11
5. Storyboard .....	13
6. Desain Vektor .....	13
7. Unsur Visual .....	14



<b>BAB III PERANCANGAN KARYA .....</b>	<b>19</b>
A. Data/Objek Penulisan .....	19
1. Objek Karya .....	19
2. Spesifikasi Karya .....	19
3. Klien .....	19
4. Narasumber .....	20
5. Analisis Khalayak Masyarakat .....	20
B. Teknik Pengumpulan Data .....	20
1. Survey .....	20
2. Wawancara .....	21
3. Analisis SWOT .....	21
C. Ruang Lingkup .....	22
1. Peran Penulis .....	22
2. Kategori Karya .....	22
3. Ide Kreatif .....	22
D. Langkah Kerja .....	26
<b>BAB IV RINCIAN DESAIN .....</b>	<b>28</b>
A. Praproduksi/Persiapan .....	28
1. Konsep Kreatif .....	28
2. Konsep Teknis .....	28
B. Produksi .....	29
1. Sketsa .....	29
2. Eksekusi .....	32
C. Pasca Produksi .....	34
1. Motion Graphic .....	34
2. Poster .....	37
3. X-Banner .....	38
4. ToteBag .....	39
5. Tshirt .....	40
6. Pin .....	41
7. Stiker .....	43

8. Mug .....	44
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>46</b>
A. Simpulan .....	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	48
Lampiran Wawancara .....	49
Lampiran Hasil Kuisisioner.....	50
Lampiran Biodata.....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Mindmap .....	19
Gambar 2: Moodboard .....	19
Gambar 3: Storyboard .....	20
Gambar 4: Alur Pembuatan.....	23
Gambar 5: Sketsa Desain karakter detail .....	24
Gambar 6: Sketsa Desain karakter in video .....	25
Gambar 7: Sketsa Desain karakter in video .....	25
Gambar 8: Sketsa Desain Ilustrasi .....	26
Gambar 9: Sketsa Desain Ilustrasi .....	26
Gambar 10: Sketsa Desain Ilustrasi Full Color.....	27
Gambar 11: Sketsa Desain Ilustrasi Karakter Full Color.....	28
Gambar 12: Chat Box .....	28
Gambar 13: Desain Nama .....	29
Gambar 14: After Effect.....	30
Gambar 15: Poster 1 .....	31
Gambar 16: Poster 2 .....	32
Gambar 17: X-banner.....	33
Gambar 18: Totebag.....	34
Gambar 19: T-Shirt .....	35
Gambar 20: Pin .....	36
Gambar 21: Sticker .....	37
Gambar 22: Mug 1 .....	38
Gambar 23: Mug 2 .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Wawancara .....	42
Lampiran Kuisisioner .....	44
Lampiran Bbiodata.....	47