

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MENGENAI**  
**AKTIVITAS POSITIF MENGURANGI STRES DENGAN**  
**MERAWAT TANAMAN**

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



**Disusun Oleh:**

**Fajar Rizki Ananda**

**19010051**

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

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

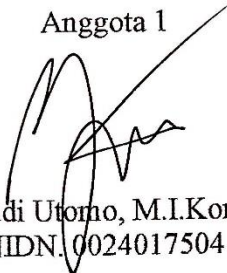
Judul tugas Akhir : *Perancangan Motion Graphic* Mengenai Aktivitas Positif  
Mengerangi Stres Dengan Merawat Tanaman  
Penulis : Fajar Rizki Ananda  
NIM : 19010051  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain Grafis  
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 19 Juli 2022.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



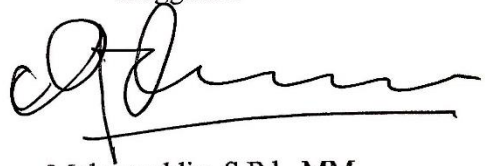
Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI.  
NIP. 197711132010121001

Anggota 1



Budi Utomo, M.I.Kom  
NIDN. 0024017504

Anggota 2



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

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl.Ing  
NIP. 198010313014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Tentang Aktivitas Mengurangi Stres  
Dengan Menanam Tanaman.  
Penulis : Fajar Rizki Ananda  
NIM : 19010051  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi D3)  
Jurusan : Desain

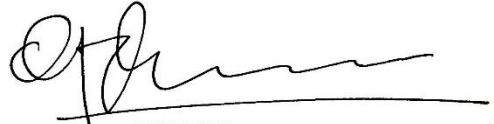
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Kamis, 14 Juli 2022

Pembimbing I




Drs. Hari Purnomo. M.Sn.  
NIP. 196611271994031001

Pembimbing II



Mulyanudin. SPD.MM.  
NIP. 195912041981031001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Lani Siti Noor Aisyah. M.Ds  
NIP. 198501122019032016

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajar Rizki Ananda  
NIM : 19010051  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019 – 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Video *Motion Graphic* Mengenai Aktivitas Positif Mengurangi Stres Dengan Merawat Tanaman 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 sebenar-benarnya.

Jakarta 18 July 2022 2022

Yang menyatakan,



Fajar Rizki Ananda  
NIM. 19010051

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fajar Rizki Ananda  
NIM : 19010051  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2021/2022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Video *Motion Graphic* Mengenai Aktifitas Positif Mengurangi Stres Dengan Merawat Tanaman (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, 18 July, 2022 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan



Fajar Rizki Ananda

NIM: 19010051

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Video Motion Graphic* Mengenai Aktivitas  
Positif Mengurangi Stres Dengan Merawat Tanaman  
Penulis : Fajar Rizki Ananda  
NIM : 19010051  
Pembimbing 1 : Drs. Hari Purnomo  
Pembimbing 2 : Mulyanuddin, S.Pd., MM.

*Living in this sophisticated and fast-paced work atmosphere, it is inevitable that the pressure is getting higher, work matters have entered our personal lives. More and more people need psychological help, some even explode into violent levels due to stress. To overcome this, we need a balanced lifestyle, enjoying the day, mental health, and synergy with nature's natural properties again as a natural anti-depressant. This design aims to campaign for habits to re-synergize human and natural welfare by means of gardening through the use of digital media.*

***Keywords: Stress, Habits, Gardening, Balanced, Motion Graphic, Infographics, Informative.***

Hidup dalam atmosfer kerja yang serba canggih dan cepat ini tidak dapat dielakan bahwa tekanan semakin tinggi, urusan pekerjaan telah memasuki kehidupan pribadi kita. Semakin banyak orang membutuhkan pertolongan psikologis, beberapa bahkan meledak dalam tingkat kekerasan karena stress. Untuk mengatasi hal itu, diperlukan pola hidup yang seimbang, menikmati hari, kesehatan mental, dan sinergi dengan sifat natural alam kembali sebagai anti-depresan alami. Perancangan ini bertujuan mengkampanyekan kebiasaan untuk mensinergikan kembali kesejahteraan manusia dan alam dengan cara berkebun melalui pemanfaatan media digital.

**Kata kunci: Stres, Kebiasaan, Berkebun, Seimbang, *Motion Graphic, Infographics, Informative.***

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahNya serta segala kemudahan dan kelapangan yang selalu Ia berikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video *Motion Graphic* Mengenai Aktivitas Positif Mengurangi Stres Dengan Merawat Tanaman” ini dengan baik dan benar. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam proses pembuatannya, penulis mendapatkan banyak sekali saran serta dukungan dari banyak pihak. Laporan TA ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, Dipl, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Trifajar Yurmama S., S.Kom.,MT., Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds, selaku Kepala Prodi Desain Grafis.
6. Drs. Hari Purnomo, selaku Dosen Pembimbing 1
7. Mulyanuddin, S.Pd., MM, selaku Dosen Pembimbing 2
8. Para dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah membantu mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di kampus ini.
9. Kedua orang tua penulis yang selalu medoakan dan memberi dukungan secara materi maupun moral.
10. Kepada Mohammad Sulthon S.Psi selaku narasumber yang telah bersedia mmebantu penulis dalam penelitian.
11. Kepada Responden yang telah membantu menyelesaikan penelitian dengan mengisi *survey*.

12. Kepada teman-teman Degradia yang telah memberi dukungan dan bantuan selama mengerjakan Tugas Akhir ini terutama Fachri.

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, 25 Juli 2022



Fajar Rizki Ananda

19010051



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....	iii
DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	4
E. Manfaat Penulisan .....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA .....	6
<b>A. Desain Grafis</b> .....	6
<b>B. Tipografi</b> .....	6
<b>C. Warna</b> .....	8
<b>D. Layout</b> .....	9

<b>E. Kampanye</b> .....	9
<b>F. Motion Graphic</b> .....	9
<b>G. Infografis</b> .....	10
<b>H. Stress</b> .....	10
<b>BAB III</b> .....	12
<b>METODE PELAKSANAAN</b> .....	12
<b>A. Data/Objek Penulisan</b> .....	12
1. <b>Data Klien</b> .....	12
2. <b>Analisa Data</b> .....	12
<b>B. Teknik Pengumpulan Data</b> .....	13
1. <b>Studi Pustaka</b> .....	13
2. <b>Wawancara</b> .....	13
<b>C. Ruang Lingkup</b> .....	15
1. <b>Peran Penulis</b> .....	15
2. <b>Kategori Karya</b> .....	15
3. <b>Ide Kreatif</b> .....	15
<b>D. Langkah Kerja</b> .....	18
1. <b>Pra Produksi/Persiapan</b> .....	18
2. <b>Produksi/Pelaksanaan</b> .....	19
3. <b>Pasca Produksi/Evaluasi</b> .....	19
<b>BAB IV</b> .....	20
<b>PEMBAHASAN</b> .....	20
<b>A. Jenis Rancangan</b> .....	20
<b>B. Pra Produksi</b> .....	20
1. <b>Konsep Kreatif</b> .....	20
<b>C. Produksi</b> .....	21
1. <i>Storyline</i> .....	21
2. <i>Storyboard</i> .....	22

3. Pembuatan Aset.....	22
4. <i>Animating &amp; Compositing</i> .....	28
5. Perekaman <i>Voice Over</i> .....	35
<b>D. Produksi</b> .....	36
1. Media Utama .....	36
2. Media Pendukung .....	37
BAB 5 .....	41
A. Simpulan .....	41
B. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Mindmapping.....	27
Gambar 2 : Moodboard.....	27
Gambar 3 : Color pallete.....	28
Gambar 4 : typeface.....	29
Gambar 5 : Storyboard.....	33
Gambar 6 : Opening.....	34
Gambar 7 : Scene 1.....	34
Gambar 8 : Scene 2.....	35
Gambar 9 : Scene 3.....	35
Gambar 10 : Scene 4.....	36
Gambar 11 : Scene 5.....	36
Gambar 12 : Scene 6.....	37
Gambar 13 : Scene 7.....	37
Gambar 14 : Scene 8.....	38
Gambar 15 : Scene 9.....	38
Gambar 16 : Scene 10.....	39
Gambar 17 : editing scene opening.....	39
Gambar 18 : editing scene 1.....	40
Gambar 19 : editing scene 2.....	41
Gambar 20 : editing scene 3.....	41
Gambar 21 : editing scene 4.....	42

Gambar 22 : editing scene 5.....	43
Gambar 23 : editing scene 6.....	43
Gambar 24 : editing scene 7.....	44
Gambar 25 : editing scene 8.....	44
Gambar 26 : editing scene 9.....	45
Gambar 27 : editing scene 10.....	45
Gambar 28 : voice over.....	46
Gambar 29 : penambahan voice over.....	47
Gambar 30 : penambahan backsound.....	48
Gambar 31 : poster.....	49
Gambar 32 : x banner.....	49
Gambar 33 : sticker.....	50
Gambar 34 : pin.....	50
Gambar 35 : totebag.....	51
Gambar 36 : t-shirt.....	51