

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
EDUKASI TENTANG BAHAYANYA PEMANASAN GLOBAL

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
ISMA WAHYUNI GALIH KAASHI
NIM: 19010077

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
EDUKASI TENTANG BAHAYANYA PEMANASAN GLOBAL

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
ISMA WAHYUNI GALIH KAASIH
NIM: 19010077

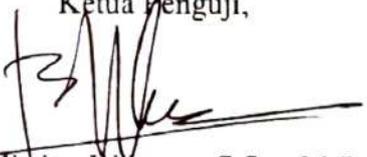
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

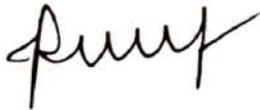
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi
tentang Bahayanya Pemanasan Global
Penulis : Isma Wahyuni Galih Kaasih
NIM : 19010077
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 4 Oktober 2022.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Anggota 1



Pingki Indrianti, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198603232015042003

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi
tentang Bahayanya Pemanasan Global

Penulis : Isma Wahyuni Galih Kaasih

NIM : 19010077

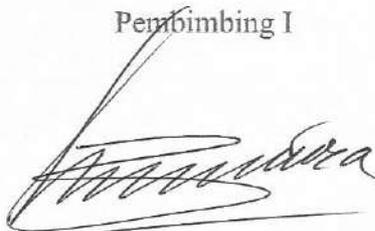
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

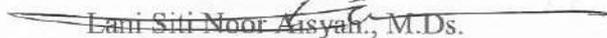
Ditandatangani di Jakarta, ~~.....~~ 30 September 2022.

Pembimbing I



Dr. Benget Simamora, M.M.
NIP. 195907061986031002

Pembimbing II



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

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 Mahasiswa : Isma Wahyuni Galih Kaasih
NIM : 19010077
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Perancangan Motion Graphic sebagai Media Edukasi tentang Bahayanya Pemanasan Global* 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 sebenarnya.

Jakarta, 30 September 2022
Yang menyatakan,



Isma Wahyuni Galih Kaasih
NIM: 19010077

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Isma Wahyuni Galih Kaasih
NIM : 19010077
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Desain Grafis)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Motion Graphic sebagai Media Edukasi tentang Bahayanya Pemanasan Global* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, ~~30~~ ³⁰ September 2022

Yang menyatakan,



Isma Wahyuni Galih Kaasih
NIM: 1901007

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi
tentang Bahayanya Pemanasan Global
Penulis : Isma Wahyuni Galih Kaasih
Pembimbing I : Dr. Benget Simamora, M.M.
Pembimbing II : Lani Siti Noor Aisyah., M.Ds.

The effects of global warming can already be felt. It is time to start a change movement by caring for nature and the environment for future generations. However, it turns out that there are still many parties who do not understand the impact or danger of global warming or want to take steps to prevent global warming, because there is still little socialization from the government/community in educating the public. So that the creation of media aimed at educating about the dangers of global warming can be used as a solution.

Keywords: Pemanasan Global, Definisi, Dampak, Solusi, Motion Graphic

Dampak dari pemanasan global pun sudah dapat dirasakan. Sudah saatnya untuk memulai gerakan perubahan dengan merawat alam dan lingkungan untuk generasi di masa depan. Namun ternyata masih banyak pihak yang belum memahami dampak atau bahaya dari pemanasan global ataupun mau melakukan langkah-langkah pencegahan pemanasan global, dikarenakan masih sedikit diadakannya sosialisasi dari pemerintah/komunitas dalam mengedukasi masyarakat. Sehingga pembuatan media yang ditujukan untuk mengedukasi tentang bahayanya pemanasan global bisa dijadikan sebagai solusi.

Kata Kunci: Pemanasan Global, Definisi, Dampak, Solusi, Motion Graphic

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 merancang media *motion graphic* tentang edukasi pemanasan global untuk masyarakat. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul '*Perancangan Motion Graphic sebagai Media Edukasi tentang Bahayanya Pemanasan Global*' yang bertujuan untuk menyadarkan masyarakat mengenai bahaya pemanasan global dan mengedukasi cara untuk menahan pemanasan global yang lebih buruk.

Laporan Tugas Akhir 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. Deddy Stevano H. Tobing, Dipl.Ing, Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Koordinator Program Studi Desain Grafis
5. Dr. Benget Simamora, Pembimbing I
6. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., 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 mendukung dan mendoakan atas kelancaran pembuatan Tugas Akhir ini
9. Teman-teman dari Program Studi Desain Grafis angkatan ke-12

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

Jakarta, ^{30 September}..... 2022
Penulis,



Isma Wahyuni Galih Kaasih
NIM: 19010077

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II TUJUAN PUSTAKA	5
A. Desain Grafis	5
1. Unsur-Unsur Desain	5
2. Prinsip-Prinsip Desain	6
B. Tipografi	7
C. Ilustrasi	8
D. <i>Motion Graphic</i>	8
1. <i>Video Brand</i>	8
2. <i>Video Penjelasan</i>	8
3. <i>Video Instruksional</i>	8

4. Video Klip	8
5. <i>Storytelling</i>	8
6. Konten Media Sosial	9
E. Pemanasan Global	9
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	10
A. Data/Objek Penulisan	10
B. Teknik Pengumpulan Data	11
1. Studi Pustaka	11
2. Survei.....	11
C. Ruang Lingkup	12
1. Peran Penulis	12
2. Kategori Karya	13
3. Ide Kreatif.....	13
D. Langkah Kerja	16
1. Praproduksi.....	16
2. Produksi.....	17
3. Pascaproduksi	18
BAB IV PEMBAHASAN.....	19
A. Praproduksi.....	19
1. <i>Mindmap</i>	19
2. <i>Moodboard</i>	20
3. <i>Storyline, Script</i> dan <i>Storyboard</i>	21
B. Produksi.....	21
1. Produksi Aset	22
2. <i>Voice Over</i>	23
3. Animasi	23
C. Pascaproduksi	24
1. <i>SFX</i>	24
2. <i>Rendering</i>	24
3. Hasil Akhir	24
4. Media Pendukung dan <i>Gimmick</i>	33

BAB V PENUTUP	35
A. Kesimpulan.....	35
B. Saran.....	35
1. Saran untuk Envotribe Indonesia.....	35
2. Saran untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.....	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Logo Envotribe Indonesia	10
Gambar 3.2. <i>Mindmap</i> dan <i>Moodboard</i>	13
Gambar 3.3. Pilihan Warna	14
Gambar 3.4. <i>Font</i> Basillion dan Tango Sans.....	14
Gambar 3.5. Gaya Ilustrasi.....	15
Gambar 3.6. Sketsa Karakter.....	17
Gambar 4.1. <i>Mindmap</i>	19
Gambar 4.2. <i>Moodboard</i>	20
Gambar 4.3. <i>Storyline</i> , <i>Script</i> dan <i>Storyboard</i>	21
Gambar 4.4. Aset Karakter.....	22
Gambar 4.5. Contoh Digitalisasi Ilustrasi	22
Gambar 4.6. Hasil Rekaman Narasi	23
Gambar 4.7. Proses Animasi dengan After Effect.....	23
Gambar 4.8. <i>SFX</i>	24
Gambar 4.9. Media Pendukung dan <i>Gimmick</i>	33

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil Akhir <i>Motion Graphic</i>	25
--	----