

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA
MEMAHAMI GANGGUAN KECEMASAN**

(Storywriter, Character Design, Animator, Sound, Compositor)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

FAJAR RIZKI

NIM: 20230044

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN TENTANG PENTINGNYA GANGGUAN KECEMASAN**

Penulis : Fajar Rizki

NIM : 20230044

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari. Senin, tanggal 22 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

M.Suhaili, M.Kom

NIP 198482720190310009

Anggota 1

Ilham Khalid Setiawan, S.Sn

NIP.....

Anggota 2

Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT.

NUP 0903450002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain

Trifajar Yumarna, S.Kom., M.T

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN 2D *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN TENTANG
PENTINGNYA
GANGGUAN KECEMASAN
Penulis : Fajar Rizki
NIM : 20230044
Program Studi : (Konsentrasi: Animasi) Jurusan: Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 08 Juli 2024

Pembimbing 1



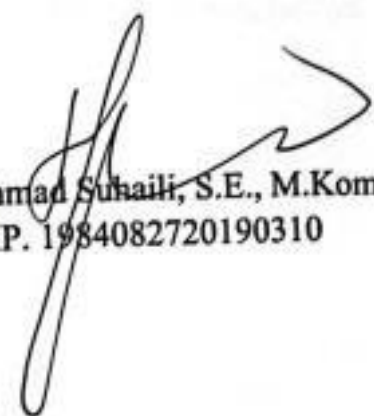
Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM.
NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2



Friansyah Gemawang, S. ST
NIP Pembimbing 2

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 1984082720190310

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajar Rizki
NIM : 20230044
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PERANCANGAN 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA MEMAHAMI
GANGGUAN KECEMASAN**

**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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan



Fajar Rizki

NIM: 20230044

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fajar Rizki

NIM : 20230044

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2020

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA MEMAHAMI GANGGUAN KECEMASAN

Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan



Fajar Rizki

NIM: 20230044

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai kewajiban bagi penulis untuk mengajukan laporan Tugas Akhir penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Pembimbing I.
7. Friansyah Gemawang, S. ST Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
10. Teman-teman Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

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

Jakarta, 08 Januari 2024

Penulis.



Fajar Rizki

NIM 20230044

ABSTRACT

Anxiety, a common emotional experience, can evolve into an *anxiety disorder* affecting approximately 284 million people globally in 2020 (WHO). In Indonesia, the prevalence reaches 6.4%, equivalent to 14.2 million inhabitants (Riskesdas, 2018). Causative factors involve genetic, environmental, and personality elements, negatively impacting daily life. *anxiety disorders* escalate the risk of other mental disorders. This research *designs 2D motion graphics* as an accurate and engaging educational medium to enhance public understanding and awareness of *anxiety disorders*, as well as prevention and treatment efforts.

Keywords: *Motion graphic, 2D Animation, 3D Assets, Education, anxiety disorders*

Kecemasan, pengalaman emosional umum, bisa berkembang menjadi gangguan kecemasan yang melibatkan sekitar 284 juta orang global pada 2020 (WHO). Di Indonesia, prevalensi mencapai 6,4%, setara dengan 14,2 juta penduduk (Riskesdas, 2018). Faktor penyebab melibatkan unsur genetik, lingkungan, dan kepribadian, dengan dampak negatif pada kehidupan sehari-hari. Gangguan kecemasan meningkatkan risiko gangguan mental lainnya. Penelitian merancang *2D motion graphic* sebagai media penyuluhan yang akurat dan menarik, untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang gangguan kecemasan serta upaya pencegahan dan penanganannya.

Kata Kunci : *Motion graphic, 2D Animasi, 3D Aset, Edukasi, Gangguan Kecemasan*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN SUMBER	8
A. Landasan Teori	8
1. Gangguan kecemasan	8
2. Animasi.....	13
3. Pipeline Produksi <i>Motion graphic</i>	15
B. Hasil Penelitian yang Relevan	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Teknik Instrumen Pengumpulan Data	20
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	21
C. Alur Pengerjaan	22
1. Pra Produksi.....	22
2. Produksi	25

3. Pasca Produksi	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Implementasi Aplikasi	28
1. <i>Storywriter</i>	28
2. <i>Character Design</i>	29
3. <i>Animator</i>	30
4. <i>Sound</i>	32
5. <i>Compositor</i>	32
B. Kebutuhan Perangkat	33
C. Kebutuhan Film	34
D. Pengujian Film	35
1. Kepuasan menonton film animasi tentang <i>anxiety disorder</i>	36
2. Film animasi sebagai sarana menambah wawasan penonton	36
3. Film animasi sebagai sarana untuk mempermudah pemahaman tentang <i>anxiety disorder</i>	37
4. Film animasi sebagai sarana untuk membantu memahami apa yang dialami oleh pengidap <i>anxiety disorder</i>	37
5. Film animasi sebagai referensi untuk membantu mendiagnosis <i>anxiety disorder</i>	37
6. Film animasi sebagai sarana untuk mengetahui sikap apa yang harus dilakukan jika ada orang yang mengalami <i>anxiety disorder</i>	38
BAB V PENUTUP	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Alur Pengerjaan <i>Motion graphic</i>	22
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Ide dan Konsep.....	22
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Naskah.....	23
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Desain Karakter	23
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> <i>Story Board</i>	23
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> <i>Voice Over</i>	24
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> <i>Animatic</i>	24
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i> <i>Vectoring</i>	25
Gambar 3.9 <i>Flowchart</i> <i>Rigging</i>	25
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> <i>Animating</i>	26
Gambar 3.11 <i>Flowchart</i> <i>Compositing</i>	26
Gambar 3.12 <i>Flowchart</i> <i>Editing</i>	26
Gambar 4.1 Naskah Animasi <i>Motion graphic</i>	28
Gambar 4.2 <i>Story board</i>	29
Gambar 4.3 <i>Character Design</i>	30
Gambar 4.4 <i>Animatic</i>	30
Gambar 4.5 <i>Rigging</i>	31
Gambar 4.6 <i>Animating</i>	31
Gambar 4.7 Penambahan <i>Sound Effect</i> dan <i>Voice Over</i>	32
Gambar 4.8 <i>Compositing</i>	33

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pertanyaan Kuisisioner.....	35
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	44
Lampiran 2. Lembar Bimbingan TA.....	45
A. Lembar Bimbingan 1	45
B. Lembar Bimbingan 2	46
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	47
A. Pembuatan Animasi.....	47
1. Naskah	47
2. Story Board.....	48
3. Karakter Design.....	48
4. Environment	48
B. Transkrip Wawancara	49
C. hasil kuisisioner	53
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	56
A. Berita Acara Sidang TA.....	56
B. Foto Sidang Bersama Penguji.....	57
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiarism.....	58
Lampiran 6. Surat Kontrak PI / Surat Penerimaan PI	59
Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi	60