

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI TENTANG BAHAYA MENGONSUMSI DAGING
ANJING UNTUK DOG MEAT FREE INDONESIA (DMFI)**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya (D3)



Disusun oleh :

WINA JULIANA PUTRI

NIM 21100162

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Tentang Bahaya Konsumsi Daging Anjing Untuk Dog Meat Free Indonesia (DMFI)

Penulis : Wina Juliana Putri

NIM : 21100162

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada **Selasa, 23 Juli 2024**

Ketua Penguji,



Jati Raharjo, S.Sn., M. Sn.

NIP. 19810720201012002

Anggota 1,



Andriyana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199312162020121007

Anggota 2,



Muhammad Ridwan Ario Bimo, M. Sn.

Ketua Jurusan Desain,



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 1989011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Wina Juliana Putri
NIM : 21100162
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing I



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

Pembimbing II



Muhammad Ridwan Ario Bimo M. Sn
NIP.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurastah, S.Pd.I, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Wina Juliana Putri

NIM: 21100162

Program Studi: Desain Grafis

Jurusan: Desain

Tahun Akademik: 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG BAHAYA MENGONSUMSI DAGING ANJING UNTUK DOG MEAT FREE INDONESIA (DMFI)” **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, 10 Juli 2024

Yang menyatakan,



Wina Juliana Putri

NIM: 21100162

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Wina Juliana Putri

NIM : 21100162

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

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

“PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG BAHAYA MENGONSUMSI DAGING ANJING UNTUK DOG MEAT FREE INDONESIA (DMFI)” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonexclusive 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, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,


METERAI
TEMPEL
57F1DALX284060682
Wina Juliana Putri
NIM : 21100162

ABSTRAK

This project is concerned with the consumption of dog meat, which not only poses serious health risks such as E.Coli bacterial infections, Salmonella spp. and hypertension due to high sodium content. In addition, the cruel practice of slaughtering dogs creates suffering and the risk of spreading disease. As a solution, this project aims to design motion graphics as an effective educational media for Dog Meat Free Indonesia (DMFI) in raising public awareness about the dangers of consuming dog meat. The motion graphic is designed to convey this information in an attractive way that is designed with graphic design rules and is easy to understand and uses strong visuals and informative narratives. With this approach, it is hoped that the public will be more aware of the dangers of dog meat consumption, support the DMFI campaign, and be motivated to stop the practice for the sake of animal health and welfare.

Keywords: *motion graphic, dog consumption, education.*

Perancangan ini dilatar belakangi oleh pengonsumsian daging anjing yang tidak hanya menimbulkan risiko kesehatan serius seperti infeksi bakteri E.Coli, Salmonella spp., dan hipertensi akibat tingginya kandungan natrium. Selain itu, praktik penyembelihan anjing yang kejam menciptakan penderitaan dan risiko penyebaran penyakit. Sebagai solusi, proyek ini bertujuan merancang *motion graphic* sebagai media edukasi yang efektif untuk Dog Meat Free Indonesia (DMFI) dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya mengonsumsi daging anjing. *Motion graphic* dirancang untuk menyampaikan informasi ini secara atraktif yang dirancang dengan kaidah desain grafis dan mudah dipahami serta menggunakan visual yang kuat dan narasi yang informatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan masyarakat lebih sadar akan bahaya konsumsi daging anjing, mendukung kampanye DMFI, dan termotivasi untuk menghentikan praktik tersebut demi kesehatan dan kesejahteraan hewan.

Kata Kunci: *motion graphic, konsumsi anjing, edukasi.*

PRAKATA

Assalamualaikum. Wr. Wb.

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi nikmat rezeki seperti kekuatan, ketabahan, dan kemampuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul "Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Tentang Bahaya Mengonsumsi Daging Anjing untuk Dog Meat Free Indonesia (DMFI)". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

Selama proses penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain
5. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain dan Dosen Pembimbing I Penulisan
6. Yayah Nurashiah, S.Pd.I, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis
7. Muhammad Ridwan Ario Bimo, M.Sn selaku Dosen pembimbing II yang sudah memberikan arahan khususnya untuk karya kepada mahasiswa bimbingan
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini
9. Yayasan JAAN, khususnya untuk komunitas Dog Meat Free Indonesia selaku narasumber dan klien penulis dalam tugas akhir ini
10. Orang tua dan keluarga, Papa, Mama, Ican, dan Syakira yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan praktik industri ini dengan baik

11. Rekan-rekan angkatan 2021/2022 Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang selalu mewarnai kehidupan penulis selama tiga tahun ini
12. Rekan-rekan SS GROUP yang selalu memberi dukungan, membantu penulis, memberi nasihat untuk bertanggung jawab serta menyelesaikan semuanya dengan baik dan selalu berpesan agar tidak mundur sebelum berperang

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamualaikum.Wr. Wb.

Jakarta, 7 Juli 2024

Penulis



Wina Juliana Putri

NIM 21100162

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Teori Umum	6
B. Teori Khusus	11
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Data/Objek Penelitian.....	18
B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang Lingkup	20
D. Analisis SWOT.....	21
E. Strategi Perancangan Karya	22
F. Langkah kerja	22
BAB IV PEMBAHASAN.....	26
A. Pra Produksi (Persiapan)	26

B. Produksi.....	28
C. Pasca-produksi.....	49
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Logo Dog Meat Free Indonesia (DMFI).....	18
Gambar 3. 2 Bagan langkah kerja tugas akhir	23
Gambar 3. 3 Elemen visual dari karya tugas akhir	24
Gambar 3. 4 Palet warna	25
Gambar 3. 5 Macam Tipografi	25
Gambar 4. 1 Mindmapping dalam pra-produksi	26
Gambar 4. 2 Pemecahan Konsep 1	27
Gambar 4. 3 Pemecahan Konsep 2	28
Gambar 4. 4 Storyboard segmen 1	33
Gambar 4. 5 Storyboard segmen 2	34
Gambar 4. 6 Storyboard segmen 3	34
Gambar 4. 7 Proses pembuatan aset visual	35
Gambar 4. 8 Proses penggabungan aset visual	36
Gambar 4. 9 Beberapa hasil penggabungan aset per scene	37
Gambar 4. 10 Proses menganimasikan aset 1	37
Gambar 4. 11 Proses menganimasikan aset 2	38
Gambar 4. 12 Hasil rendering 1	39
Gambar 4. 13 Hasil rendering 2	39
Gambar 4. 14 Hasil rendering 3	40
Gambar 4. 15 Hasil rendering 4	40
Gambar 4. 16 Hasil rendering 5	41
Gambar 4. 17 Hasil rendering 6	41
Gambar 4. 18 Hasil rendering 7	42
Gambar 4. 19 Hasil rendering 8	42
Gambar 4. 20 Hasil rendering 9	43
Gambar 4. 21 Hasil rendering 10	43
Gambar 4. 22 Hasil rendering 11	44
Gambar 4. 23 Hasil rendering 12	44
Gambar 4. 24 Hasil rendering 13	45
Gambar 4. 25 Hasil rendering 14	45
Gambar 4. 26 Hasil rendering 15	46
Gambar 4. 27 Hasil rendering 16	46
Gambar 4. 28 Hasil rendering 17	47
Gambar 4. 29 Hasil rendering 18	47
Gambar 4. 30 Hasil rendering 19	48
Gambar 4. 31 Hasil rendering 20	48
Gambar 4. 32 Hasil rendering 21	49
Gambar 4. 33 Mockup karya utama	49
Gambar 4. 34 Mockup poster A2	50
Gambar 4. 35 Mockup X-Banner	51
Gambar 4. 36 Mockup baju	52
Gambar 4. 37 Mockup Gantungan Kunci	52

Gambar 4. 38 Mockup Pin	53
Gambar 4. 39 Mockup Totebag.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Storyline	32
----------------------------	----