

**PENGANTAR KARYA
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BAGI REMAJA KOTA
SURAKARTA AGAR BIJAKSANA MEMANFAATKAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

Thomas Septian Chrisnanda

C0713040

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2017

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul:

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BAGI REMAJA KOTA
SURAKARTA AGAR BIJAKSANA MEMANFAATKAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

Telah disetujui untuk dipertahan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir (TA).

Pada tanggal 24 Juli 2017

Menyetujui,

Pembimbing I



(Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.)
NIP. 198307022008121003

Pembimbing II



(Esty Wulandari, S.sos., M.Si.)
NIP. 197911092008012015

Koordinator Tugas Akhir (TA)



(Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.)
NIP. 198010112008122001

PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul

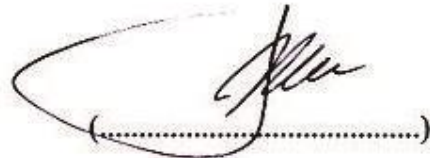
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BAGI REMAJA KOTA SURAKARTA AGAR BIJAKSANA MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir
Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret
Pada tanggal: 24 Juli 2017

Tim Penguji:

Ketua Sidang Tugas Akhir

Andreas S Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP. 197512012001121002



Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn
NIP. 198010112008122001



Penguji I

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198307022008121003



Penguji II

Esty Wulandari, S.Sos., M.Si.
NIP. 197911092008012015




Dekan
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D
NIP. 196207081992031001

Disahkan:


Ketua Prodi
Desain Komunikasi Visual
Dr. Deny Eri Ardianto, S.Sn., M.A.
NIP. 197905212002121002

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Bagi Remaja Kota Surakarta Agar Bijaksana Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi”, beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, 27 Juli 2017

Penulis,



Thomas Septian Chrisnanda
C0713040

PERSEMBAHAN

*Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk
Almarhum Ibu, Bapak, Keluarga, Kekasih dan Sahabat*

MOTTO

“Be nice and easy, but critical”

- Anonim –

“Untuk menjadi kuat bukanlah kekuatan fisik, melainkan hati. Semakin banyak yang memperdulikan”

- Anonymous -

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat perlindungan dan tuntunan-Nya, penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini dengan tepat waktu, dan dengan baik, meskipun dengan berbagai hambatan yang ada.

Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, maka penulisan Konsep Karya Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BAGI REMAJA KOTA SURAKARTA AGAR BIJAKSANA MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI”** ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak, antara lain:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing I yang telah memberikan segala bentuk arahan dan kritik yang membangun.
4. Esty Wulandari, S.sos., M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan berbagai arahan, kritik dan saran dalam proses penyelesaian Karya Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta, khususnya S1 Desain Komunikasi Visual.
6. Keluarga, kekasih, dan sahabat yang selalu senantiasa mendukung penulis untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan kuliah dengan baik dan lancar.
7. Seluruh pihak yang telah memudahkan penulis dalam menyelesaikan konsep dan karya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan konsep dan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal.

Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih, semoga apa yang telah penulis susun ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Surakarta, 11 Juli 2017

Penulis,

Thomas Septian Chrisnanda

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN ORISINALITAS | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR DIAGRAM..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| ABSTRAKSI | xv |
| ABSTRACT..... | xvi |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 4 |
| C. Tujuan Perancangan..... | 4 |
| D. Manfaat Perancangan..... | 4 |
| E. Kerangka Pikir dan Metode Penelitian | 5 |
| BAB II. KAJIAN TEORI | 10 |
| A. Perancangan | 10 |
| B. <i>Motion Graphic</i> | 11 |
| C. Teknologi Informasi dan Komunikasi | 24 |
| D. Desain Komunikasi Visual | 37 |
| BAB III. IDENTIFIKASI DATA | 38 |
| A. Gambaran Umum Teknologi Informasi dan Komunikasi..... | 38 |
| B. Data Perusahaan | 39 |
| C. Target Market..... | 48 |

| | |
|---|-----------|
| D. Komparasi | 49 |
| E. Analisis SWOT | 52 |
| BAB IV. KONSEP PEMIKIRAN DESAIN..... | 54 |
| A. Metode Perancangan | 54 |
| B. Konsep Kreatif | 63 |
| C. Konsep Perancangan | 69 |
| D. Pemilihan Media dan <i>Media Placement</i> | 74 |
| E. Prediksi Biaya | 78 |
| BAB V. VISUALISASI KARYA | 79 |
| A. Media Utama..... | 79 |
| B. Media Pendukung | 81 |
| BAB VI. PENUTUP | 87 |
| A. Media Utama..... | 88 |
| B. Media Pendukung | 89 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Analisis SWOT | 52 |
| Tabel 2. <i>Storyline motion graphic</i> Generasi Online | 55 |
| Tabel 3. Prediksi Biaya <i>Motion Graphic</i> | 78 |
| Tabel 4. Prediksi Biaya Media Pendukung | 78 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Kerangka Pikir | 5 |
| Gambar 2. Bagan Organisasi Dikpora | 47 |
| Gambar 3. <i>Motion Graphic</i> Iklan Layanan Masyarakat Dampak Internet dan Media Sosial untuk Anak-anak | 49 |
| Gambar 4. <i>Motion Graphic</i> Pengguna Media Sosial pada Tahun 2014 | 51 |
| Gambar 5. <i>Workflow</i> Metode Perancangan..... | 54 |
| Gambar 6. <i>Motion graphic</i> oleh <i>Monimoto</i> | 72 |
| Gambar 7. <i>Motion graphic</i> oleh <i>Jake Pierce</i> | 72 |
| Gambar 8. Palet Warna | 73 |
| Gambar 9. <i>Motion Graphic</i> oleh <i>Killer Infographics</i> | 74 |
| Gambar 10. <i>Motion Graphic</i> oleh <i>Psychd Analytics</i> | 74 |
| Gambar 11. <i>Video Motion Graphic Generasi Online</i> | 79 |
| Gambar 12. Media Pendukung - Poster | 81 |
| Gambar 13. Media Pendukung - <i>Roll Banner</i> | 82 |
| Gambar 14. Media Pendukung - Stiker..... | 83 |
| Gambar 15. Media Pendukung - <i>Cover CD</i> | 84 |
| Gambar 16. Media Pendukung - <i>Label CD</i> | 85 |
| Gambar 17. Media Pendukung - <i>Web Banner</i> | 86 |
| Gambar 18. Media Pendukung - <i>YouTube Ads</i> | 87 |

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|---|----|
| Diagram 1. Penggunaan internet pada remaja SMP..... | 64 |
| Diagram 2. Peran internet dalam prestasi belajar pada remaja SMP | 65 |
| Diagram 3. Dampak media sosial dan <i>sosial chat</i> pada remaja SMP | 65 |
| Diagram 4. Penggunaan <i>game oline</i> pada remaja SMP | 66 |
| Diagram 5. Dampak negatif internet pada remaja SMP | 67 |
| Diagram 6. Peran Toko <i>online (online shop)</i> pada remaja SMP..... | 67 |
| Diagram 7. Penggunaan internet perhari pada remaja SMP | 68 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing
2. Surat Izin Survei
3. Surat Penerimaan Survei
4. Kuisisioner Diagnostik Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Remaja
5. *Scene Preview Animasi Motion Graphic* Generasi Online
6. *Mockup* Poster
7. *Mockup Roll Banner*
8. *Mockup* Stiker
9. *Mockup Cover CD* dan Label CD
10. *Mockup Web Banner*
11. *Scene Preview YouTube Ads*

Perancangan *Motion Graphic* Bagi Remaja Kota Surakarta Agar Bijaksana Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Thomas Septian Chrisnanda¹

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.² Esty Wulandari, S.sos., M.Si.³

ABSTRAKSI

Thomas Septian Chrisnanda, 2017. Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Bagi Remaja Kota Surakarta Agar Bijaksana Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Adapun permasalahan yang dikaji adalah: (1) Bagaimana merancang animasi *motion graphic* sebagai media kampanye untuk remaja tentang dampak positif dan dampak negatif dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi? (2) Bagaimana merancang media pendukung animasi *motion graphic* supaya menarik perhatian remaja? Tujuan dari perancangan ini yaitu memgkampanyekan kepada remaja tentang dampak positif dan dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi sehingga mengubah pola hidup remaja masa kini yang terlalu sering menggunakan internet dan memberikan dampak positif terhadap remaja masa kini secara umum. *Motion graphic* tentang dampak positif seperti menggunakan internet untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga, menonton video, bermain *game*, dan mencari informasi terkait pelajaran sekolah. Dampak negatif seperti kecanduan internet, konten negatif, kejahatan *cyber*, mengganggu kesehatan, dan berdampak sosial. *Motion graphic* ini dibuat sesuai dengan keinginan remaja yaitu dengan *visual flat design* yang santai serta menunjukkan kesan ekspresif yang sederhana. Oleh karena itu, *motion graphic* tentang dampak positif dan dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi ini diharapkan akan mampu mengurangi atau bahkan menyelesaikan permasalahan yang ada terkait kurangnya informasi tentang dampak positif dan dampak negatif dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

¹ Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual FSRD UNS

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing II

***Designing Motion Graphic For Teens Surakarta
City To Be Wise Utilizing Information
and Communication Technology***

Thomas Septian Chrisnanda¹

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.² Esty Wulandari, S.sos., M.Si.³

ABSTRACT

Thomas Septian Chrisnanda, 2017. Introduction of this Final Project entitled "Designing Motion Graphic For Teens Surakarta City To Be Wise Utilizing Information and Communication Technology". The problems studied are: (1) How to design motion graphic animation as a media campaign for teenagers about the positive impact and negative impact in the utilization of information and communication technology? (2) How to design a motion graphic animation support media to attract teenagers? The purpose of this design is to advocate to adolescents about the positive impacts and negative impacts of information and communication technology so as to change the lifestyle of today's teenagers who overuse the internet and have a positive impact on today's teenagers in general. Motion graphics on positive impacts such as using the internet to communicate with friends and family, play video, play games, and search for information related to school lessons. Negative impacts such as internet addiction, negative content, cybercrime, health disruption, and social impact. Motion graphic is made in accordance with the wishes of adolescents with a flat visual design is relaxed and show a simple expressive impression. Therefore, motion graphic on the positive impact and negative impact of information and communication technology is expected to be able to reduce or even solve existing problems related to the lack of information about positive impact and negative impact in the utilization of information and communication technology.

¹ The student of Visual Communication Design from Faculty of Fine Art and Design, Sebelas Maret University. NIM: C0713040

² Final Project Advisor I

³ Final Project Advisor II