

ABSTRAK

Kampus ISI Padang Panjang sudah dapat dikatakan kampus yang bersih. Namun, masih banyak masyarakat kampus kurang menjaga kebersihan dilingkungan sekitar kampus seperti sampah di lokasi-lokasi tertentu masih terdapat sampah-sampah yang tidak dibuang pada tempatnya. Petugas kebersihan kampus bekerja di pagi hari. Namun untuk tetap mempertahankan kampus yang bersih sepanjang hari tentunya seluruh masyarakat kampus ISI Padang Panjang lah yang harus menjaganya tanpa terkecuali, mulai dari dosen, mahasiswa, walaupun petugas kebersihan sekalipun. *Cleaning service* telah bekerja membersihkan lingkungan sekitar kampus, namun hasil yang mereka lakukan dapat kembali kotor, karena masyarakat kampus yang kurang menjaga kebersihan lingkungan kampus mereka sendiri, yakni dapat menyebabkan penyakit dan kesehatan nantinya.

Metode pengumpulan data dalam perancangan kampanye sosial dalam pentingnya menjaga kebersihan kampus ISI Padang Panjang adalah observasi, wawancara, dan Kuisioner. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H dan AIDA. Pada perancangan *motion graphic* digunakan teori Yesty Desca Refita Putri (Vol. 01, No. 02, November 2017 : pp 85-92). Proses perancangan di mulai dari melakukan riset data, observasi, wawancara, data kusioner, analisis AIDA, Orisinalitas (karya pembanding) dari studi karakter, studi tipografi, studi warna, dari alternatif storyline, sketsa storyboard hingga terpilih sebuah final desain *motion graphic*. *Motion graphic* yang telah dipilih melalui storyline dan storyboard kemudian diaplikasikan ke berbagai media, seperti berupa animasi *motion graphic*, poster, *xbanner* media pajang dan *merchandise* : baju, topi, masker, stiker dan pin.

Kata Kunci : kampanye sosial, *motion graphic*

ABSTRACT

Campus ISI Padang Panjang in fact it be said to be clean but there are still many campus communities who do not maintain cleanliness in the environment around campus such as garbage in certain locations there is still gargabe that is not disposed of its place, campus janitors were in the morning but to maintain a clean campus community in padang panjang has to take care of it without exception, from lecturers, students, even cleaning staff the cleaning service has been working to clean the environment around the campus, but what they do can get dirty again, because the campus community does not maintain the cleanliness of their own campus environment. There are still many campus communities who are not aware of and ignore cleanliness, which can cause disease and health.

Data collection methods in the design of social campaigns on the cleanliness of the padang campus are observation, interviews and questionnaires. The data analysis method used in this design is 5W+1H and AIDA. Motion graphic design using theory yesty Desca Refita Putri (Vo1. 01, No. 02, November 2017 : pp 85-92). Process starts from conducting research data, observations, interviews, questionnaire data, AIDA analyos. Orginslity from character studies, typography studies, color studies, storyline alternatives, storyboard sketches until a final motion graphic animation is celected. Motion graphic that have been designed through storylines and storyboard are then applied to computers and various media, such as the final results of motion graphics, posters, xbanner, display media, marchandide : clothes, hats, masks, stikers dan pins.

Keywords :Sosial Campaign, motion graphic

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSEMBAHAN i

SURAT PERNYATAAN ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI iv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan karya	3
D. Tinjauan Karya	4
E. Landasan Teori	8
1. Kajian Umum	
a. Desain Komunikasi Visual.....	8
b. <i>Motion graphic</i>	10
c. Tipografi.....	11
d. Unsur-unsur desain.....	13
e. <i>Flat design</i>	19
f. <i>Layout</i>	19
2. Kajian khusus	
a. Institut seni Indonesia padang panjang	21
b. Kebersihan.....	22
c. Kampanye sosial	23
d. Media kampanye sosial	25
e. Jenis-jenis kampanye	26
F. Metode Penciptaan	28
1. Ruang lingkup perancangan.....	28

2. Metode pengumpulan data	29
a. Data verbal	30
b. Data Visual.....	35
3. Metode perancangan	36
a. Analisis 5w+1H.....	36
b. Analisis AIDA.....	38
4. Struktur perancangan	42

BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Penciptaan	43
1. Braistroming	43
2. Studi <i>Typografi</i>	44
3. Studi <i>Tagline</i>	46
4. <i>Body Texct</i>	46
5. <i>Coloring</i>	47
B. Proses Penciptaan	48
1. Konsep	48
2. <i>Storyline</i>	48
3. <i>Storyboard</i>	62
4. Proses Pewarnaan	63
5. Storyboard.....	50
C. Proses Pewarnaan	52
D. <i>Backsound music</i>	55
E. Proses Pegerakkan <i>Music</i>	58
F. Alternatif sketsa poster.....	61
G. Alternatif komputerisasi poster	63
H. Alternatif sketsa <i>xbanner</i>	64

I. Alternatif komputerisasi	65
-----------------------------------	----

BAB III HASIL DAN ANALISIS

A. Hasil karya	66
1. Finalisasi <i>Motion graphic</i>	66
2. Media pendukung.....	71
3. <i>Marchandise</i>	73

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	80
----------------------	----

LAMPIRAN.....	82
---------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Upaya Penyelamatan Sungai Pencemaran Di Kota Sukarta	5
Gambar 2 . Iklan Layanan Masyarakat Peduli Lingkungan.....	7
Gambar 3. Denah Isi Padang Panjang.....	22
Gambar 4. Contoh Kampanye Sosial Kebersihan	27
Gambar 5. Contoh Kampanye Promosi Produk.....	27
Gambar 6. Contoh Kampanye Sosial Politik	28
Gambar 7. Parkiran Dekanat.....	31
Gambar 8. Gedung Perpustakaan.....	32
Gambar 9. Grafik Lingkaran Kuisisioner Offline.....	34
Gambar 10. Ruangan Kampus	35
Gambar 11. Halaman Kantin Dw Siang Hari	35
Gambar 12. Ruangan Perpustakaan	35
Gambar 13. Pallette Warna Biru	47
Gambar 14. Pallette Warna Putih	47
Gambar 15. Pallette Warna Hijau	48
Gambar 16. Pallette Warna Kuning	48
Gambar 17. Storyboard	52
Gambar 18. Proses Komputerisasi	53
Gambar 19. Proses Komputerisasi	53
Gambar 20. Proses Komputerisasi	54
Gambar 21. Proses Komputerisasi	54
Gambar 22. Proses Komputerisasi	55
Gambar 23. Proses Komputerisasi	58
Gambar 24. Proses Komputerisasi	58
Gambar 25. Proses Komputerisasi	59
Gambar 26. Proses Komputerisasi	59

Gambar 27. Proses Komputerisasi	60
Gambar 28. Alternatif Sketsa Poster	61
Gambar 29. Alternatif Sketsa Poster	62
Gambar 30. Alternatif Komputerisasi Poster	63
Gambar 31. Alternatif Sketsa X-Banner	64
Gambar 32. Alternatif Komputerisasi X-Banner	65
Gambar 33. Finalisasi Komputerisasi	66
Gambar 34. Finalisasi Komputerisasi	67
Gambar 35. Finalisasi Komputerisasi	67
Gambar 36. Finalisasi Komputerisasi	68
Gambar 37. Finalisasi Komputerisasi	68
Gambar 38. Finalisasi Komputerisasi	69
Gambar 39. Alternatif Sketsa Poster	69
Gambar 40. Finalisasi Komputerisasi	70
Gambar 41. Finalisasi Komputerisasi Poster	71
Gambar 42. Finalisasi Komputerisasi	72
Gambar 43. Finalisasi Komputerisasi	73
Gambar 44. Finalisasi Komputerisasi	74
Gambar 45. Finalisasi Komputerisasi	75
Gambar 46. Finalisasi Komputerisasi	76
Gambar 47. Finalisasi Komputerisasi	77
Lampiran 1 Sampel Kuisisioner	83
Lampiran 2 Proses Tugas Akhir	84
Lampiran 3 Proses Uji Kelayakan	85
Lampiran 4 Pameran Tugas Akhir	86
Lampiran 5 Ujian Kompre	87

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Kuisisioner Secara Online Melalui From google	33
Tabel 2. Evaluasi Studi Tipografi	45
Tabel 3. Evaluasi <i>Body Text</i>	46
Tabel 4. <i>Storyboard Motion Graphic</i>	51



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Struktur Perancangan	42
Bagan 2. <i>Brainstorming</i>	43



DAFTAR ISTILAH

Halaman

Keseluruhan isi tabel	82
-----------------------------	----

