

ABSTRAK

POLA HIDUP SEHAT IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SUMATERA BARAT MELALUI *MOTION GRAPHIC*

Fauzan Alhaq Bukharla, 2020
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni
Minat Studi Penciptaan Desain Komunikasi Visual
PascaSarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Email: fauzanalhaqbukharla@gmail.com

Pola hidup sehat adalah upaya seseorang untuk menjaga tubuh agar tetap sehat dengan mengonsumsi makanan bergizi, olahraga rutin, istirahat cukup, rohani dan kesehatan lingkungan. Sumatera Barat Laporan data Kumulatif Pola hidup sehat 2017 untuk rentang umur 20-24 tahun dinilai sangat buruk, ditemukan data baru 3% yang memakan buah dan sayuran, sebanyak 40% juga kurang aktif beraktifitas fisik, bahkan masyarakat Sumatera Barat lebih cenderung merokok. Perancangan ini bertujuan menciptakan media penyuluhan dalam bentuk *motion graphic* dan memberi pemahaman tentang pola hidup sehat di Sumatera Barat. Perancang menggunakan metode *Design Thinking* yang dapat mengkolaborasikan proses-proses terencana sehingga menghasilkan perubahan perilaku dan kondisi untuk menjawab fenomena. Perancang melalui proses observasi, menganalisis dan memahami untuk mengembangkan gagasan, ide, sketsa dan *final design* sebagai landasan dalam merancang *motion graphic* pola hidup sehat. Perancang menggunakan teori iklan layanan masyarakat, teori warna dan teori *motion graphic*. Bertujuan untuk mengetengahkan perancangan yang sifatnya memperkuat, kemudian memberikan ilustrasi dan informasi untuk mengubah sikap target *audience* kearah yang lebih baik. Hasil dari Perancangan berupa video animasi *Motion Graphic* tentang pola hidup sehat, *poster*, *stiker*, *x-banner*, *t-shirt*, *note-book*, gelang karet, botol minuman, topi, *buff* atau masker dan *website*. Diharapkan masyarakat Sumatera Barat mengerti akan pentingnya menerapkan pola hidup sehat.

Kata Kunci : Hidup sehat, Iklan, *Motion Graphic*

ABSTRACT

HEALTHY LIFESTYLES WEST SUMATRA PUBLIC SERVICE ADVERTISEMENT BY MEANS OF MOTION GRAPHIC

Fauzan Alhaq Bukharla, 2020
Art Creation and Study Program
Interest in Studies of Visual Communication Design Creation
Post Graduate of the Indonesian Institute of the Arts Padang Panjang
Email: fauzanalhaqbukharla@gmail.com

A healthy lifestyle is a person's effort to keep the body healthy by consuming nutritious food, regular exercise, adequate rest, spirituality and environmental health. West Sumatra Cumulative data report healthy lifestyle in 2017 for the age range 20-24 years is considered very bad, based of new data it was found that 3% those ate fruits and vegetables, as many as 40% are also less active in physical activity, even the people of West Sumatra are more probable to smokes. This design aims to create extension media in the form of motion graphics and provide an understanding of the healthy lifestyle in West Sumatra. The designer uses the Design Thinking method which can collaborate planned processes that produce changes in behavior and conditions to respond the phenomena. The designer goes through a process of observing, analyzing and undstanding to develop ideas, sketches and final designs as a foundation for designing motion graphics for a healthy lifestyle. The designer using public service advertising theory, color theory and motion graphic theory. Aims to present a design that is reinforcing, then provide illustrations and information to change the attitude of the target audience for the better lifestyles. The results of the designs are a form of a Motion Graphic animated video about a healthy lifestyles, posters, stickers, x-banners, t-shirts, note-books, rubber bands, drink bottles, hats, buffs or masks and websites. It is hoped that the people of West Sumatra will understand the importance of implementing a healthy lifestyle.

Keywords: Healthy life, advertisement, Motion Graphic

DAFTAR ISI

COVER LUAR	
COVER DALAM	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	ii
PERNYATAAN PENULIS	iii
PENGANTAR	iv
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
GLOSARIUM	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	7
C. Tujuan Penciptaan	7
D. Manfaat Penciptaan	8
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	
A. Tinjauan Karya	9
B. Observasi dan Data Lapangan	12
1. Observasi	12
2. Identifikasi Data	13
C. Rancangan Konsep Garapan, Perancangan Karya dan Pendekatan	18
1. Rancangan Konsep Garapan	18
2. Perancangan Karya	23
3. Pendekatan	25

D. Metode Penciptaan	30
1. <i>Empathize</i>	30
2. <i>Define</i>	32
3. <i>Ideate</i>	36
4. <i>Prototype</i>	39
5. <i>Test</i>	45
BAB III. BENTUK KARYA SENI	
A. Struktur Karya Seni	47
1. Produksi	47
2. Pasca Produksi	67
3. Bauran Media	68
4. Perancangan Media Pendukung	70
B. Tekstur Karya Seni	84
1. Screenshot <i>Motion Graphic</i>	85
2. Deskripsi Karya	88
C. Desain (Tata Ruang) Pertunjukan dan Pameran	103
1. Lokasi	103
2. Penataan Ruang Pameran	103
a) Pameran <i>Virtual</i>	106
b) Pameran <i>Home Studio</i>	109
D. Organisasi Pelaksana	111
BAB IV PENUTUP	
A. KESIMPULAN	112
B. SARAN	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 1 <i>Storyboard</i> Animasi <i>Motion Graphic</i> Pola Hidup Sehat	39
Tabel 2 <i>Storyline</i>	43
Tabel 3 <i>Storyboard</i> Media <i>Utama</i>	85
Tabel 4 Pembahasan <i>Storyboard</i>	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 01 HIV	10
Gambar 02 HIV dengan penjelasannya	10
Gambar 03 AIDS	10
Gambar 04 Penularan HIV/AIDS	11
Gambar 05 Pencegahan HIV/AIDS	11
Gambar 06 HIV/AIDS tidak dapat menular	11
Gambar 07 Dokumentasi Wawancara	13
Gambar 08 <i>Flat Colour</i>	21
Gambar 09 <i>Mind mapping</i>	33
Gambar 10 <i>Character Icon</i>	46
Gambar 11 <i>Character Icon</i>	46
Gambar 12 Proses Pembuatan Pada <i>Software CorelDraw X8</i>	47
Gambar 13 Proses Pembuatan Pada <i>Software Adobe Illustrator</i>	48
Gambar 14 Sketsa pada Icon Karakter	49
Gambar 15 Sketsa pada Icon Karakter	50
Gambar 16 Pewarnaan Dasar pada Icon Karakter	50
Gambar 17 Pewarnaan Dasar pada Icon Karakter	51
Gambar 18 Pewarnaan Objek Detail	51
Gambar 19 Pewarnaan Objek Detail	52
Gambar 20 <i>Background</i>	52
Gambar 21 <i>Font Myriad Pro</i>	53
Gambar 22 <i>Alternatif Headline</i>	54
Gambar 23 <i>Flat Colour</i> oleh <i>Sketch App Sources</i>	56
Gambar 24 Teks dan <i>Layout</i>	57
Gambar 25 Teks dan <i>Layout</i>	57

Gambar 26 <i>Final Design Scene 1 Opening</i>	58
Gambar 27 <i>Final Design Scene 2</i>	59
Gambar 28 <i>Final Design Scene 3</i>	59
Gambar 29 <i>Final Design Scene 4</i>	60
Gambar 30 <i>Final Design Scene 5</i>	60
Gambar 31 <i>Final Design Scene 6</i>	61
Gambar 32 <i>Final Design Scene 7</i>	61
Gambar 33 <i>Final Design Scene 8</i>	62
Gambar 34 <i>Final Design Scene 9</i>	62
Gambar 35 <i>Final Design Scene 10</i>	63
Gambar 36 <i>Final Design Scene 11</i>	63
Gambar 37 <i>Final Design Scene 12</i>	64
Gambar 38 <i>Final Design Scene 13</i>	64
Gambar 39 <i>Final Design Scene 14</i>	65
Gambar 40 Proses Pembuatan Pada <i>Software Adobe After effect</i>	65
Gambar 41 Penambah Musik Pada <i>Software Adobe Premiere</i>	66
Gambar 42 Pembuatan Narasi Pada <i>Software Audacity</i>	67
Gambar 43 Proses <i>Rendering</i> Pada <i>Software Adobe Media Encoder</i>	68
Gambar 44 <i>Mockup VideoTron</i> dan <i>Youtube</i> Pola Hidup Sehat	69
Gambar 45 <i>Mokcup Instagram</i> Pola Hidup Sehat	69
Gambar 46 Media Pendukung Poster Alternatif 1	71
Gambar 47 Media Pendukung Poster Alternatif 2	72
Gambar 48 Media Pendukung Poster Alternatif 3	72
Gambar 49 Media Pendukung Stiker	73
Gambar 50 Media Pendukung <i>X-banner</i>	75
Gambar 51 Media Pendukung <i>T-shirt</i>	77
Gambar 52 Media Pendukung Gelang Karet	78
Gambar 53 Media Pendukung Botol Minuman	79

Gambar 54 Media Pendukung <i>Buff</i> atau Masker	80
Gambar 55 Media Pendukung <i>Snapback</i>	81
Gambar 56 Media Pendukung <i>Note Book</i>	82
Gambar 57 Media Pendukung <i>Website</i>	83
Gambar 58 Media Pendukung <i>Website</i>	84
Gambar 59 <i>Layout</i> Pameran	104
Gambar 60 <i>Layout</i> Pameran	104
Gambar 61 <i>Layout</i> Pameran	105
Gambar 62 <i>Layout</i> Pameran	105
Gambar 63 Pameran virtual aplikasi <i>Android Artsteps</i>	106
Gambar 64 Pameran virtual aplikasi <i>Android Artsteps</i>	106
Gambar 65 Pameran virtual aplikasi <i>Android Artsteps</i>	107
Gambar 66 Pameran virtual aplikasi <i>Android Artsteps</i>	107
Gambar 67 Pameran virtual aplikasi <i>Android Artsteps</i>	108
Gambar 68 Pameran virtual aplikasi <i>Android Artsteps</i>	108
Gambar 69 Pameran <i>Home Studio</i>	109
Gambar 70 Pameran <i>Home Studio</i>	110
Gambar 71 Pameran <i>Home Studio</i>	111