

KATA PENGANTAR

Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikanNya dalam proses pengerjaan Proyek Akhir dari awal hingga selesai. Proyek Akhir berjudul **“PERANCANGAN INFOGRAFIK ANIMASI YANG MENGANGKAT ISU KENAKALAN REMAJA”** ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh Sarjana Desain Strata Satu dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan, Karawaci.

Dalam menyelesaikan perancangan ini, penulis telah mendapat banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak seperti saran, bimbingan, motivasi, referensi-referensi dan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, untuk kasih karunia yang senantiasa dalam hidup penulis. Semua kekuatan keberhasilan ada karena janji-janjiMu di kehidupan penulis.
2. Bapak Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn., M.T. sebagai Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang sudah memberi bimbingan dan nasehat dengan sabar dari tahun awal perkuliahan hingga pengerjaan Proyek Akhir.
3. Bapak Ferric Limano, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing Proyek akhir yang membimbing perancangan visual infografik animasi.
4. Bapak Donny Ibrahim, S.Sn., M.Ikom. sebagai Dosen Pembimbing Pra-Proyek Akhir yang memberi banyak bimbingan selama perkuliahan dari dasar menggambar di tahun awal kuliah hingga merealisasikan paper untuk Proyek Akhir.
5. Bapak Ernest Irwandi, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang sudah memberi arahan dan bimbingan dari awal tahun perkuliahan hingga akhir.
6. Semua Bapak/Ibu dosen dan Staf Karyawan Fakultas Desain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut mendukung dan membimbing penulis sepanjang perkuliahan hingga pada penyelesaian Proyek Akhir.
7. Semua teman-teman sekelas angkatan 2014 dan teman-teman angkatan 2015 yang memberi dukungan dan waktu-waktu kebersamaan yang berharga dan tak terlupakan.
8. Kedua orangtua penulis dan kedua adik penulis yang selalu mendoakan, memberi berbagai dukungan yang tak terhitung jumlahnya.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Proyek Akhir ini. Oleh karena demikian, kritik dan saran dari pembaca akan menjadi sangat bermanfaat bagi penulis. Penulis berharap bahwa Proyek Akhir ini bisa menjadi manfaat bagi semua yang membacanya.

Karawaci, 9 Januari 2021

INASIA HALIM



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	6
BAB II TINJAUAN TEORI DAN KONSEP.....	7
2.1. Tinjauan Teori.....	7
2.1.1. Prinsip Desain.....	7
2.1.1.1. Proporsi.....	7
2.1.1.2. Variasi.....	8
2.1.1.3. Empasis.....	9
2.1.1.4. Keseimbangan.....	10
2.1.2. Elemen Desain.....	11
2.1.2.1. Bentuk.....	11
2.1.2.2. Warna.....	12
2.1.3. Teori Semiotika.....	13
2.1.3.1. Ikon.....	13
2.1.3.2. Indeks.....	13
2.1.3.3. Simbol.....	13

2.1.4. Teori <i>Gestalt</i>	14
2.1.4.1. Kemiripan.....	14
2.1.4.2. Kelanjutan.....	14
2.1.4.3. Proksimitas.....	14
2.1.4.4. Figur/Lapang.....	14
2.1.4.5. Simetri.....	14
2.1.5. Karakteristik Warna.....	15
2.1.5.1. Warna.....	15
2.1.5.2. Saturasi.....	15
2.1.5.3. Keterangan.....	15
2.1.6. Asosiasi Warna.....	16
2.1.6.1. Merah.....	16
2.1.6.2. Biru.....	16
2.1.6.3. Kuning.....	16
2.1.6.4. Ungu.....	16
2.1.6.5. Hitam.....	16
2.1.7. Prinsip Animasi.....	17
2.1.7.1. <i>Staging</i>	17
2.1.7.7. <i>Timing</i>	18
2.1.7.8. <i>Solid Drawing</i>	19
2.1.7.9. <i>Appeal</i>	20
2.1.8. Teori Komposisi.....	21
2.1.8.1. <i>Camera Angle</i>	21

1. <i>Medium Shot</i>	21
2. <i>Long Shot</i>	22
2.1.8.2. <i>Rule of thirds</i>	23
2.1.9. Teori Tipografi.....	24
2.1.9.1. Anatomi Huruf.....	24
1. <i>Baseline</i>	24
2. <i>Meanline</i>	24
3. <i>X-height</i>	24
4. <i>Cap height</i>	25
5. <i>Ascender</i>	25
6. <i>Descender</i>	25
7. <i>Serifs</i>	25
8. <i>Stem</i>	25
9. <i>Bowl</i>	25
10. <i>Counter</i>	25
11. <i>Leg</i>	25
12. <i>Shoulder</i>	25
13. <i>Crossbar</i>	25
14. <i>Axis</i>	25
15. <i>Ear</i>	25
16. <i>Tail</i>	25
17. <i>Terminal</i>	25
18. <i>Aperture</i>	26

19. <i>Link/Neck</i>	26
20. <i>Loop/Lobe</i>	26
2.1.9.2. Klasifikasi Huruf.....	26
1. <i>Serif</i>	27
2. <i>Sans-Serif</i>	27
2.1.10. Teori Infografik.....	28
2.1.10.1. Perspektif mengenai Infografik.....	28
2.1.10.2. Obyektif Visualisasi Infografik.....	32
1. Daya Tarik.....	33
2. Pemahaman.....	34
3. Penahanan Informasi.....	37
2.1.10.3. Format-Format Infografik.....	44
2.1.10.4. Infografik Bergerak.....	45
2.2. Tinjauan Teori.....	47
2.2.1. Proses Pembuatan Animasi.....	47
2.2.2. Teori <i>Juvenile Delinquency</i>	48
2.2.2.1. Wujud Perilaku Delinkuensi.....	48
2.2.2.2. Empat jenis <i>Juvenile Delinquency</i> secara kerja.....	50
2.2.2.3. Penanggulangan <i>Juvenile Delinquency</i>	51
2.3. Analisa Referensi.....	53
2.3.1. Analisa Visual “Care to Click Infographic Animation”	53
2.3.2. Analisa Tipografi “Online Video Statistics 2013 - Infographic Animation”	54
2.3.3. Analisa Style Narasi “Sociopath vs Psychopath - What's The Difference?”	55

BAB III METODE PERANCANGAN.....	56
3.1. Waktu dan Tempat Perancangan.....	57
3.2. Strategi Perancangan.....	57
3.2.1. Analisa Konsep.....	59
3.3. Analisa Data.....	61
3.3.1. Analisis Konten.....	61
3.3.2. Analisa Konteks.....	65
3.3.2.1. <i>Target Audience</i>	65
BAB IV PROSES PERANCANGAN.....	66
4.1. Strategi Perancangan.....	66
4.1.1. <i>Keyword</i>	66
4.1.1.1. Informatif.....	66
4.1.1.2. <i>Flat Design</i>	68
4.1.1.3. <i>Vibrant</i>	69
4.1.2. <i>Mindmapping</i>	70
4.2. Strategi Media.....	70
4.3. Strategi Visual.....	71
4.3.1. <i>Moodboard</i>	71
4.3.1.1. <i>Moodboard</i> kata kunci Informatif.....	72
4.3.1.2. <i>Moodboard</i> kata kunci <i>Flat Design</i>	73
4.3.1.3. <i>Moodboard</i> kata kunci <i>Vibrant</i>	74
4.3.1.4. <i>Moodboard Target Audience</i>	75
4.3.2. Studi Visual.....	76

4.3.2.1. Studi Warna.....	76
4.3.2.2. Studi <i>Style</i>	77
4.3.2.3. Studi Komposisi.....	78
4.3.2.4. Studi Budaya.....	79
4.4. Proses dan Perancangan.....	81
4.4.1. <i>Storyboard</i>	81
4.4.2. Figuran.....	84
4.4.3. Ikon.....	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	88
Lampiran 1 Naskah Narasi Infografik Animasi.....	88
Lampiran 2 Visual “Delinkuensi Individual” 91.....	91
Lampiran 3 Visual “Delinkuensi Situasional” 91.....	91
Lampiran 4 Visual “Delinkuensi Sistematis” 92.....	92
Lampiran 5 Visual “Delinkuensi Kumulatif” 92.....	92
Lampiran 6 Visual “Faktor-Faktor internal” 93.....	93
Lampiran 7 Visual “Solusi” 93.....	93
Lampiran 8 Visual “Pendekatan Humaniter” 94.....	94
Lampiran 9 Visual “Solusi Hukum” 94.....	94
Lampiran 10 Visual “Solusi Bersama” 95.....	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh figur manusia yang menggunakan bentuk-bentuk dasar persegi.....	8
Gambar 2.2. Contoh variasi dalam infografik dengan menggunakan warna-warna berbeda dalam masing-masing kategori informasi.....	8
Gambar 2.3. Contoh penggunaan <i>emphasis</i> dalam visual yang menggunakan warna untuk mengindikasikan fokus dalam sebuah <i>shot</i>	9
Gambar 2.4. Contoh keseimbangan simetris dalam penempatan tokoh dalam infografik animasi “Most Brutal Human Sacrifice Techniques Throughout History”.....	10
Gambar 2.5. Contoh penggunaan bentuk-bentuk bundar yang disatukan menjadi figur-figur manusia dalam infografik dan perbedaan bentuk muka yang menggambarkan perbedaan usia “Man So Violent Even Other Prisoners Fear Him”.....	11
Gambar 2.6. Contoh animasi diantara adegan keran dilanjutkan dengan setetes air pada gambar bumi sebelum gambar bumi tersebut menjadi visual utama infografik animasi.....	17
Gambar 2.7. Contoh <i>timing</i> per grafik dan teks yang muncul dan bergerak dengan kecepatan animasi masing-masing elemen.....	18
Gambar 2.8. Contoh visual grafik menggambarkan anak-anak dengan bentuk yang <i>solid</i>	19
Gambar 2.9. Contoh grafik dengan <i>appeal</i> (siluet dan pose) yang cocok dengan informasi yang disampaikan.....	20
Gambar 2.10. Contoh <i>medium shot</i> dari “The Infographic Show: Is The Human Max Age 122?”.....	21
Gambar 2.11. Contoh <i>long shot</i> dari “The Infographic Show: Are You Different Than An Average Teen.”.....	22
Gambar 2.12. Contoh komposisi <i>rule of thirds</i> dalam “The Infographic Show”.....	23
Gambar 2.13. Contoh anatomi tipografi.....	24

Gambar 2.14. Contoh perbedaan ciri-ciri pada jenis huruf <i>sans-serif</i> dan <i>serif</i>	26
Gambar 2.15. Gambar peta alur ke negara Rusia milik Napoleon.....	28
Gambar 2.16. Contoh <i>metaphor</i> visual menggunakan gambar rokok dalam mengilustrasikan data mengenai rokok.....	40
Gambar 2.17. Contoh penggunaan simbol dan ikonografi dalam sebuah infografik.....	41
Gambar 2.18. Contoh infografik yang menanamkan pembedaan dekoratif bertemakan visual kafetaria.....	42
Gambar 2.19. <i>Screenshot</i> infografik animasi “Care to Click Infographic Animation”	53
Gambar 2.20. <i>Screenshot</i> infografik animasi “Online Video Statistics 2013: Infographic Animation”	54
Gambar 2.21. <i>Screenshot</i> infografik animasi “Sociopath vs Psychopath: What's The Difference?”	55
Gambar 3.1. Diagram proses perancangan infografik animasi.....	57
Gambar 3.2. <i>Thumbnail</i> infografik animasi “THE MOST EVIL KIDS in the History of the Mankind”	59
Gambar 3.3. Eksposisi informasi dalam “THE MOST EVIL KIDS in the History of the Mankind” menggunakan teks dalam balon dialog.....	60
Gambar 4.1. Contoh gambar infografik informatif mengenai ketombe dan jerawat.....	67
Gambar 4.2. Contoh visual <i>flat design</i> yang menampilkan kegunaan teknologi <i>smartphone</i>	68
Gambar 4.3. Contoh palet warna <i>vibrant</i>	69
Gambar 4.4. <i>Mindmapping</i> hasil dari brainstorming berdasarkan keyword yang telah dipilih.....	70
Gambar 4.5. <i>Moodboard</i> kata kunci “informatif”	72
Gambar 4.6. <i>Moodboard</i> kata kunci “ <i>flat design</i> ”	73
Gambar 4.7. <i>Moodboard</i> kata kunci “ <i>vibrant</i> ”	74

Gambar 4.8. <i>Moodboard target audience</i> “Infografik Animasi Mengenai Isu Kenakalan Remaja”	75
Gambar 4.9. Contoh penggunaan warna <i>vibrant</i> dalam infografik animasi.....	76
Gambar 4.10. Gaya <i>flat</i> yang diterapkan pada desain infografik mengenai Stalin.....	77
Gambar 4.11. Berbagai macam foto yang menunjukkan anak-anak di jalanan wilayah urban.....	79
Gambar 4.12. Berbagai macam foto para remaja nakal ‘beroperasi’ di jalanan wilayah urban....	80
Gambar 4.13. Sketsa <i>storyboard</i> bagian 1.....	81
Gambar 4.14. Sketsa <i>storyboard</i> bagian 2.....	81
Gambar 4.15. <i>Storyboard</i>	82
Gambar 4.16. Konsep desain figuran anak-anak.....	83
Gambar 4.17. Konsep desain figuran remaja.....	84
Gambar 4.18. Ikon aksi tawuran.....	84

