

## KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN GRAFIS BERGERAK ADAPTASI BUKU NONFIKSI (STUDI KASUS: *POSITIVE BODY IMAGE*)”. Pembuatan proyek akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan.

Sepanjang pembuatan proyek akhir ini, banyak pihak yang telah membantu serta membimbing penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
2. Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing utama.
3. Bapak Ferric Limano, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing kedua.
4. Bapak Jeffrey Rachmad Gunadi, S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji.
5. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
6. Orang tua penulis.
7. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan Angkatan 2017.

Penulis menyadari bahwa proyek akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis membuka diri untuk saran dan kritik dari pembaca untuk perbaikan proyek akhir ini.

Jakarta, 22 Juni 2021

Aprilia Debora Kumaat

## DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR .....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pembahasan Teori.....	7
2.1.1 Teori Gestalt.....	7
2.1.2 Teori Warna.....	11
2.1.3 Teori Psikologi Warna .....	14
2.1.4 Teori Elemen Desain.....	16
2.1.5 Teori Prinsip Desain.....	19
2.1.6 Teori 12 Prinsip Animasi .....	22
2.1.7 Teori Komposisi.....	33
2.1.8 Teori Struktur Naratif Freytag's Pyramid .....	36
2.1.9 Teori Storyboard .....	37
2.1.10 Teori Desain Karakter .....	38

2.2 Pembahasan Konsep .....	40
2.2.1 Studi Kasus: Kurzgesagt.....	40
2.2.1.1 Style .....	40
2.2.1.2 Prinsip Animasi .....	40
2.2.1.3 Warna.....	41
2.2.2 Media .....	42
2.2.2.1 Motion Graphic.....	42
2.2.3 Konteks.....	43
2.2.3.1 Budaya.....	43
2.2.3.2 Teknologi.....	44
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>46</b>
3.1 Waktu dan Tempat Perancangan .....	46
3.1.1 Studi Pustaka .....	46
3.2 Strategi Perancangan .....	46
3.2.1 Riset.....	47
3.2.2 Analisis Data .....	47
3.2.3 Proses Kreatif .....	47
3.2.4 Perancangan .....	48
3.2.5 Hasil Akhir .....	48
3.3 Analisis Data.....	48
3.3.1 Studi Wawancara.....	48
3.3.1.1 Wawancara dengan Narasumber 1 .....	48
3.3.1.2 Wawancara dengan Narasumber 2.....	49
3.3.2 Analisis Buku dengan Freytag's Pyramid.....	51
3.3.3 Target Audiens .....	52
3.3.3.1 Demographic Segmentation .....	52
3.3.3.2 Psychographic Segmentation .....	53

3.3.3.3 Behavioural Segmentation .....	53
3.4 Kesimpulan Analisis .....	53
<b>BAB IV PERANCANGAN .....</b>	<b>55</b>
4.1 Strategi Kreatif .....	55
4.1.1 Keywords .....	55
4.1.2 Moodboard Visual .....	57
4.1.2.1 Moodboard Berani.....	57
4.1.2.2 Moodboard Imajinasi .....	58
4.1.3 Target Audiens .....	59
4.2 Studi Visual .....	61
4.2.1 Referensi Visual Style .....	61
4.2.2 Referensi Palet Warna .....	62
4.2.3 Referensi Transisi.....	63
4.2.4 Referensi Typokinetic .....	67
4.3 Konsep Desain .....	69
4.4 Proses dan Hasil Rancangan.....	71
4.4.1 Desain Karakter .....	71
4.4.1.1 Karakter Dewasa .....	71
4.4.1.2 Karakter Remaja.....	72
4.4.2 Storyboard .....	73
4.4.3 Gestalt.....	76
4.4.4 Warna .....	77
4.4.5 Prinsip Desain .....	78
4.4.6 Elemen Desain.....	79
4.4.7 Animasi .....	80
4.4.8 Komposisi.....	81
4.4.9 Struktur Naratif .....	85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	94
LAMPIRAN.....	1



## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Contoh aplikasi <i>common fate</i> .....	7
Gambar 2.2 Contoh aplikasi <i>figure-ground relationship</i> .....	8
Gambar 2.3 Contoh aplikasi <i>law of pragnanz</i> .....	9
Gambar 2.4 Contoh aplikasi <i>proximity</i> .....	10
Gambar 2.5 Contoh aplikasi <i>similarity</i> .....	11
Gambar 2.6 Warna primer.....	12
Gambar 2.7 Warna sekunder.....	12
Gambar 2.8 Warna tersier .....	13
Gambar 2.9 Aplikasi <i>complementary</i> .....	13
Gambar 2.10 Aplikasi <i>analogus</i> .....	14
Gambar 2.11 Aplikasi <i>line</i> .....	17
Gambar 2.12 Aplikasi <i>shape</i> .....	18
Gambar 2.13 Aplikasi <i>texture</i> .....	19
Gambar 2.14 Aplikasi <i>space</i> .....	19
Gambar 2.15 Aplikasi <i>balance</i> .....	20
Gambar 2.16 Aplikasi <i>emphasis</i> .....	21
Gambar 2.17 Aplikasi <i>rhythm</i> .....	22
Gambar 2.18 Aplikasi <i>unity</i> .....	22
Gambar 2.19 Aplikasi <i>squash and stretch</i> .....	24
Gambar 2.20 Aplikasi <i>anticipation</i> .....	24
Gambar 2.21 Aplikasi <i>staging</i> .....	25
Gambar 2.22 Aplikasi <i>straight ahead and pose to pose</i> .....	26
Gambar 2.23 Aplikasi <i>follow through</i> .....	27
Gambar 2.24 Aplikasi <i>slow in and slow out</i> .....	28

Gambar 2.25 Aplikasi arc .....	29
Gambar 2.26 Aplikasi secondary action .....	30
Gambar 2.27 Aplikasi exaggeration.....	31
Gambar 2.28 Aplikasi solid drawing .....	32
Gambar 2.29 Aplikasi appeal.....	33
Gambar 2.30 Aplikasi rule of third .....	34
Gambar 2.31 Aplikasi lines.....	34
Gambar 2.32 Aplikasi frame within a frame.....	35
Gambar 2.33 Gambar diagram freytag's pyramid .....	36
Gambar 2.34 Contoh storyboard motion graphic.....	38
Gambar 2.35 Contoh karakter desain motion graphic .....	39
Gambar 2.36 Style motion graphic kurzgesagt.....	40
Gambar 2.37 Warna pada motion graphic kurzgesagt.....	42
Gambar 2.38 Iklan produk sabun .....	44
Gambar 4.1 Mind map keywords.....	57
Gambar 4.2 Moodboard keyword berani .....	59
Gambar 4.3 Moodboard keyword imajinasi.....	60
Gambar 4.4 Moodboard target audiens.....	61
Gambar 4.5 Referensi visual style .....	62
Gambar 4.6 Referensi style karakter.....	63
Gambar 4.7 Palet warna .....	64
Gambar 4.8 Referensi transisi shot 1 .....	65
Gambar 4.9 Referensi transisi shot 2 .....	65
Gambar 4.10 Referensi transisi shot 3 .....	66
Gambar 4.11 Referensi transisi shot 4 .....	67
Gambar 4.12 Referensi transisi shot 5 .....	68
Gambar 4.13 Referensi transisi shot .....	69

Gambar 4.14 Desain karakter dewasa.....	72
Gambar 4.15 Desain karakter remaja.....	73
Gambar 4.16 Penerapan figure-ground relationship.....	76
Gambar 4.17 Penerapan law of pragnanz .....	76
Gambar 4.18 Penerapan warna pada asset.....	77
Gambar 4.19 Penerapan balance pada motion graphic.....	78
Gambar 4.20 Penerapan emphasis pada motion graphic.....	79
Gambar 4.21 Penerapan elemen desain pada motion graphic.....	80
Gambar 4.22 Penerapan arcs pada motion graphic.....	80
Gambar 4.23 Penerapan slow in-slow out pada motion graphic.....	81
Gambar 4.24 Penerapan staging pada motion graphic.....	82
Gambar 4.25 Penerapan squash dan stretch pada motion graphic.....	83
Gambar 4.26 Penerapan exaggeration pada motion graphic.....	84
Gambar 4.27 Penerapan rule of third.....	85
Gambar 4.28 Penerapan lines.....	86
Gambar 4.29 Storyboard shot 7-9.....	87
Gambar 4.30 Storyboard shot 16-18.....	88
Gambar 4.31 Storyboard shot 25-27.....	88
Gambar 4.32 Storyboard shot 31-33.....	89
Gambar 4.33 Storyboard shot 40-42.....	90
Gambar 4.34 Storyboard shot 49-51.....	90