

**ANIMASI DUA DIMENSI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
DAMPAK PERILAKU BEGADANG PADA MAHASISWA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Pernyataan dalam Menyesuaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :

**Oriza Satyva
NIM : 15027062**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA AKHIR

**Animasi Dua Dimensi Iklan Layanan Masyarakat Dampak Perilaku Begadang
Pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri
Padang**

Nama : ORIZA SATYVA
NIM : 15027062
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Maret 2022

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D
NIP.19610722.199103.1.001

Mengetahui:

Sekretaris Departemen Seni Rupa



Eliya Febriyeni, S.Pd., M. Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Animasi Dua Dimensi Iklan Layanan Masyarakat
Dampak Perilaku Begadang Pada Mahasiswa
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Negeri Padang
Nama : Oriza Satyva
NIM : 15027062
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

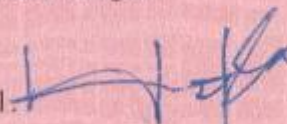
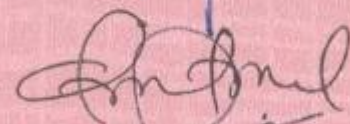

Padang, Maret 2022

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Tanda Tangan

1. Ketua : Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D
NIP. 19610722.199103.1.001
2. Anggota : Dini Faisal, S.Ds., M.Ds
NIP. 19840909.201404.2.003
3. Anggota : Drs. Syafwan, M.Si.
NIP. 19570101.198103.1.010

:1. 
:2. 
:3. 

Menyetujui:
Sekretaris Departemen Seni Rupa



Eliya Febriyeni, S.Pd., M. Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul “ Animasi Dua Dimensi Iklan Layanan Masyarakat Dampak Perilaku Begadang Pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Maret 2022
Saya yang menyatakan,



Oriza Satyva
NIM : 15027062

**ANIMASI DUA DIMENSI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
DAMPAK PERILAKU BEGADANG PADA MAHASISWA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Oriza Satyva¹, Heldi²

Program Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email : orizaalva@gmail.com

ABSTRAK

Penciptaan karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan iklan layanan masyarakat menjadi media yang efektif dan efisien dalam tujuan solusi dampak buruk dari perilaku begadang dan dikemas menarik melalui Animasi Dua Dimensi.

Perancangan Animasi Dua Dimensi dampak perilaku begadang pada mahasiswa DKV UNP ini menggunakan metode 4D. Terdiri dari define, design, development, dan disseminate. Proses pengumpulan data pada perancangan animasi ini dilakukan dengan metode observasi lapangan dan wawancara.

Perancangan Animasi dua dimensi Iklan Layanan Masyarakat yang diberi judul Nightmare Art. Selain media utama, perancangan ini juga menggunakan media pendukung berupa *x-banner*, poster, masker, totebag, stiker dan baju. Hasil uji kelayakan berdasarkan dari audiens mengatakan bahwa animasi Nightmare Art cukup menarik secara visual dan memberikan himbauan untuk selalu memperhatikan gaya perilaku begadang. Dalam perancangan animasi dua dimensi ini diharapkan informasi yang ada dapat tersampaikan khususnya kepada mahasiswa program studi DKV UNP.

Kata Kunci : Mahasiswa Prodi DKV UNP, Perilaku Begadang, Animasi dua Dimensi

¹Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah *subhanahuwata'ala* atas segala karunia-Nya sehingga karya akhir yang berjudul “**Animasi Dua Dimensi Iklan Layanan Masyarakat Dampak Perilaku Begadang Pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang**” berhasil diselesaikan. Pembuatan karya akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana dalam program studi Desain Komunikasi Visual Strata Satu (S1) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Karya Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik atas bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku ketua jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Jupriani, M.Sn selaku dosen penasehat akademik.
4. Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberi pengarahan, masukan, perbaikan dan inspirasi dalam pengerjaan laporan dan karya akhir penulis.
5. Bapak Drs. Syafwan, M.Si selaku penguji I yang telah memberikan kritikan dan saran yang membangun pada proposal dan laporan karya akhir ini.
6. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds selaku penguji II yang telah memberikan kritikan dan saran yang membangun pada proposal dan laporan karya akhir ini.
7. Seluruh dosen beserta staff Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang yang telah banyak berjasa memberikan pengalaman dan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.

8. Seluruh para teman, kerabat dan sahabat yang telah bersedia memberikan masukan, semangat, bantuan, dan apresiasi terhadap karya akhir penulis.

Penulis menyadari bahwa terdapat kekurangan dalam karya akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan sehingga karya akhir ini dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, semoga karya akhir ini menjadi sesuatu yang dapat memberi manfaat kepada pembaca umumnya dan penulis khususnya. Terima kasih.

Padang, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH .	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Orisinalitas.....	5
F. Tujuan.....	5
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Kajian Praksis	7
1. Perilaku Remaja Mahasiswa.....	7
2. Perilaku Mahasiswa program studi DKV.....	8
3. Begadang.....	9

4. Istirahat terhadap kesehatan	9
B. Kajian Teoritis.....	10
1. Animasi.....	10
2. Iklan Layanan Masyarakat.....	18
3. Desain Komunikasi Visual	19
C. Karya Relevan	20
D. Kerangka Konseptual.....	23
BAB III.....	24
METODE PERANCANGAN.....	24
A. Metode Perancangan	24
1. Tahap pendefinisian (Define)	24
2. Tahap perancangan (Design)	25
3. Tahap pengembangan (Development).....	25
4. Tahap penyebaran (Disseminate)	27
B. Metode Pengumpulan Data	27
1. Data Primer	27
2. Data Sekunder	28
C. Metode Analisis Data	28
D. Pendekatan Kreatif.....	30
1. Klasifikasi Target Audien.....	30
2. Tujuan Kreatif.....	31
3. Strategi Kreatif.....	31
4. Program Kreatif.....	32
E. Media Utama dan Media Pendukung	35
1. Media Utama	35
2. Media Pendukung	35
F. Jadwal kerja	37
BAB IV	38
PERANCANGAN VISUAL	38
A. Konsep Visual.....	38
1. Format Visual	38

2. Visualisasi Warna.....	39
B. Konsep Verbal.....	39
C. Pembahasan Media Utama	39
1. Pra Produksi.....	40
2. Produksi	54
3. Pasca Produksi	55
4. Rincian Anggaran Biaya.....	58
D. Pembahasan Media Pendukung	59
1. Poster	59
2. X-banner	59
3. Baju.....	60
4. Sticker.....	60
5. Totebag.....	61
6. Masker.....	61
E. Layout.....	62
1. Layout Kasar	62
2. Layout Komprehensif	64
F. Final Desain	66
G. Uji Kelayakan	69
BAB V.....	73
PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR RUJUKAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Kerja Media Utama	37
Tabel 2 Jadwal Kerja Media Pendukung.....	37
Tabel 3 <i>Storyboard</i>	44
Tabel 4 Naskah Dubbing.....	52
Tabel 5 Uji Kelayakan pertama.....	70
Tabel 6 Uji Kelayakan kedua	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Contoh solid drawing	11
Gambar 2	Contoh gerakan <i>timing</i>	12
Gambar 3	Contoh gerakan <i>arc</i>	12
Gambar 4	Contoh gerakan <i>squash and stretch</i>	13
Gambar 5	Contoh gerakan <i>solid drawing</i>	13
Gambar 6	Contoh gerakan <i>slow in and slow out</i>	14
Gambar 7	Contoh gerakan <i>secondary action</i>	14
Gambar 8	Contoh gerakan <i>follow through and overlapping</i>	15
Gambar 9	Contoh gerakan <i>staging</i>	15
Gambar 10	Contoh gerakan <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose Action</i>	16
Gambar 11	Contoh gerakan <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 12	Scene Animasi 2 Dimensi karya Ajenar Bahri Kaelani	21
Gambar 13	Scene Animasi 2 Dimensi karya Psyop Studios.....	21
Gambar 14	Scene Animasi 2 Dimensi karya Psyop Studios.....	22
Gambar 15	Desain karakter “Yori”	41
Gambar 16	Screenshoot proses pembuatan frame by frame animated.....	55
Gambar 17	Screenshoot proses coloring karakter	55
Gambar 18	Screenshoot proses penggabungan scene.....	56
Gambar 19	Screenshoot proses pembuatan efek visual	57
Gambar 20	Screenshoot proses input audio.....	57
Gambar 21	Screenshoot proses render	58
Gambar 22	Alternatif poster (layout kasar)	62
Gambar 23	Alternatif x-banner (layout kasar).....	62
Gambar 24	Alternatif masker (layout kasar)	62
Gambar 25	Alternatif baju (layout kasar).....	63
Gambar 26	Alternatif sticker (layout kasar)	63
Gambar 27	Alternatif totebag (layout kasar)	63
Gambar 28	Alternatif poster (layout komprehensif).....	64
Gambar 29	Alternatif x-banner (layout komprehensif)	64
Gambar 30	Alternatif masker (layout komprehensif)	65
Gambar 31	Alternatif baju (layout komprehensif)	65
Gambar 32	Alternatif sticker (layout komprehensif).....	65
Gambar 33	Alternatif totebag (layout komprehensif).....	66
Gambar 34	Final poster.....	66
Gambar 35	Final x-banner.....	67
Gambar 36	Final masker	67
Gambar 37	Final baju.....	68
Gambar 38	Final sticker	68
Gambar 39	Final totebag.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tidur merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi syarat dasar bagi kelangsungan hidup manusia. Tidur memiliki beberapa dampak positif yaitu, memperbaiki sel rusak, meningkatkan daya ingat, mencegah penyakit, meningkatkan energi, dan mencegah stress. Oleh karena itu setiap manusia harus mendapatkan hasil istirahat yang maksimal agar mendapatkan kualitas tidur yang baik (dalam artikel americanpillo.com diakses pada 2 Oktober 2020). Namun, tidak semua manusia menggunakan malam hari sebagai waktu untuk mengistirahatkan tubuh. Masih ada orang yang menggunakan waktunya di malam hari untuk bekerja, bermain maupun bertemu dengan teman. Kurangnya tidur dapat membuat kondisi fisik dan mental menjadi buruk.

Tinjauan dr. Kevin Adrian dalam alodokter.com (2018) diakses pada 10 Desember 2020 menjelaskan tentang efek begadang, selain mengantuk berlebihan dan sering menguap, kurang tidur akibat begadang akan berpengaruh kepada kondisi emosi, kemampuan kognitif, dan fungsi otak. Kurang tidur bisa menyebabkan seseorang menjadi lebih cepat pelupa, karena saat tidur otak akan mengalami proses regenerasi sel yang berguna untuk memperkuat ingatan. Ketika kurang tidur, tubuh menjadi kelelahan, mengantuk, dan energi semangat berkurang.

Kesalahan pemanfaatan teknologi yang memicu seseorang melakukan aktivitas dimalam hari hingga tidak tidur pada malam hari. Aplikasi teknologi seperti *game mobile* atau *game pc* dan sosial media yang membuat seseorang menjadi ketagihan sehingga menjadi lupa waktu. Hal tersebut di dukung berdasarkan observasi lapangan dan wawancara dengan 9 orang mahasiswa DKV UNP. Hasil dari wawancara kepada 5 orang mahasiswa angkatan 2015 dan 4 orang mahasiswa angkatan 2017 tersebut menyatakan bahwa aktifitas bergadang diakibatkan oleh kecanduan pada fitur sosial media dan bermain *game*. Tetapi, masih ada beberapa mahasiswa yang menggunakan waktu malam harinya dengan beristirahat atau melakukan hal yang masih berhubungan dengan perkuliahan seperti mencari inspirasi karya dan mengerjakan tugas kuliah.

Rendahnya tingkat kesadaran menjaga pola tidur individu yang berdampak pada kesehatan mahasiswa program studi DKV di Universitas Negeri Padang menjadi hal yang sangat serius. Andre Aryen Sikmajas yang merupakan salah seorang mahasiswa jurusan Senirupa program studi DKV UNP angkatan tahun 2015 ketika di wawancarai pada tanggal 30 Oktober tahun 2019 dan pengamatan langsung penulis terdapat kesimpulan bahwa tidak sedikit mahasiswa program studi DKV ketinggalan perkuliahan yang masuk pada jam pagi. Rata-rata yang mengakibatkan mahasiswa tersebut telat kuliah dikarenakan begadang pada malam hari. Alhasil membuat tugas kuliah menumpuk dan skripsi mereka terlalaikan.

Oleh karena itu penulis tertarik merancang sebuah iklan layanan masyarakat dalam bentuk animasi. Iklan Layanan Masyarakat berperan penting

dalam memberikan *warning* dan informasi agar *audiens* sadar dalam menyikapi permasalahan kurang baiknya begadang yang tidak diperlukan terutama pada mahasiswa. Animasi Dua Dimensi dengan menggunakan teknik *Frame by Frame* adalah media informasi menarik dan unik bagi mahasiswa. Selama ini animasi hanya banyak digunakan dalam media pembelajaran interaktif dan hiburan yang identik untuk tontonan anak-anak. Animasi Dua Dimensi pada ILM ini akan dirancang khusus untuk dapat dinikmati oleh kalangan mahasiswa dengan pemilihan *Story telling* yang lebih dewasa dan persuasif agar mudah dimengerti oleh target *audiens*.

Animasi iklan layanan masyarakat ini nantinya akan dipublikasikan melalui media sosial dengan bantuan platform atau akun instagram dan Youtube. Perancangan Animasi Dua Dimensi Iklan layanan Masyarakat ini diperuntukan untuk seluruh mahasiswa yang suka begadang hingga larut malam sehingga tidak mengoptimalkan waktu beristirahat. Berdasarkan penjelasan diatas penulis tertarik mengangkat permasalahan ke dalam sebuah karya akhir dengan judul “**Animasi Dua Dimensi Iklan Layanan Masyarakat Dampak Perilaku Begadang Pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang yang telah diuraikan terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Mahasiswa prodi DKV di Universitas Negeri Padang belum optimal berperilaku dalam membatasi penggunaan media teknologi dan informasi pada malam.
2. Begadang yang merugikan menjadi kebiasaan dalam melakukan aktifitas yang tidak bermanfaat, seperti bermain *games online*.
3. Belum optimal dalam mengatur jadwal sebagai mahasiswa yang berdampak terlambatnya menyelesaikan tugas kuliah dan merugikan kesehatan.
4. Belum optimal media informasi dan komunikasi berupa Animasi Dua Dimensi Iklan Layanan Masyarakat sebagai pedoman mensosialisasikan tentang dampak perilaku begadang mahasiswa jurusan Senirupa program studi DKV UNP.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, bahwa belum optimalnya dalam mensosialisasikan tentang dampak perilaku begadang mahasiswa program studi DKV Universitas Negeri Padang. Perancangan ini lebih terfokus pada pembuatan Iklan Layanan Masyarakat dalam bentuk Animasi Dua Dimensi dengan judul “Nighmare Art”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah perancangan sebagai berikut : Bagaimana Perancangan Animasi Dua Dimensi Iklan Layanan Masyarakat dampak perilaku begadang pada mahasiswa

Prodi DKV Universitas Negeri Padang yang informatif, komunikatif dan sadar akan dampaknya?

E. Orisinalitas

Berdasarkan dari tema yang mengangkat kata “dampak perilaku mahasiswa” Iklan Layanan Masyarakat pada umumnya sudah ada dilakukan sebelumnya baik melalui media audio visual maupun animasi 2 (dua) dimensi dan 3 (tiga) dimensi. Pada tahun 2019 terdapat karya motion graphic oleh Muhammad Irvan mengenai dampak negatif begadang dalam bentuk motion graphic. Namun dalam perancangan tersebut lebih mengarah pada dampak pada kesehatan. Iklan Layanan Masyarakat ini dilengkapi dengan studi lapangan, observasi dan wawancara, sehingga orisinalitas karya penulis dapat lebih dipertanggung jawabkan.

F. Tujuan

Perancangan Animasi Dua Dimensi Iklan Layanan Masyarakat dampak perilaku begadang pada mahasiswa Prodi DKV Universitas Negeri Padang yang berjudul “Nightmare Art bertujuan untuk memberikan informasi dan komunikasi yang efektif kepada mahasiswa prodi DKV Universitas Negeri Padang agar memahami perilaku begadang supaya terhindar dari dampak kesehatan dan kelanjutan studi.

G. Manfaat Penelitian

Laporan ini tentu memiliki manfaat yang akan dirasakan oleh beberapa pihak seperti bagi mahasiswa, umum, dan akademik.

1. Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Meningkatkan rasa kepedulian mahasiswa terhadap pentingnya istirahat dan tidak larut begadang.
- b. Hasil karya ini diharapkan dapat memberikan stimulus berupa motivasi kepada mahasiswa Prodi DKV di Universitas Negeri Padang agar lebih peduli dalam menjaga dan mengatur jam tidur.
- c. Lebih peduli dengan kesehatan baik untuk masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

2. Manfaat bagi Akademik

- a) Menjadi bahan referensi bagi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan.
- b) Bahan untuk dapat membuat penulisan karya ilmiah yang lebih baik.

3. Manfaat Bagi Umum

Dapat mengingatkan kembali serta menginspirasi, dan menjadi media penyampaian pesan moral.