

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC POLA HIDUP SEHAT**  
**SEBAGAI EDUKASI BAHAYA OBESITAS ANAK**  
**BAGI GENERASI MILENIAL**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



**Oleh:**

Annisa Eka Puteri

20052010040

**Pembimbing 1:**

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

**Pembimbing 2:**

Mahimma Romadhona, S.T. M.Ds.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

2024

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC POLA HIDUP SEHAT**  
**SEBAGAI EDUKASI BAHAYA OBESITAS ANAK**  
**BAGI GENERASI MILENIAL**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



**Oleh:**

**Annisa Eka Puteri**

**20052010040**

**Pembimbing 1:**

**Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.**

**Pembimbing 2:**

**Mahimma Romadhona, S.T. M.Ds.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC POLA HIDUP SEHAT**  
**SEBAGAI EDUKASI BAHAYA OBESITAS ANAK BAGI GENERASI MILENIAL**

**Disusun Oleh:**

**ANNISA EKA PUTERI**

**20052010040**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal: 14 Mei 2024**

**Pembimbing I**



**Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.**  
**NIP. 19900202 202203 1008**

**Pembimbing II**



**Mahimma Romadhona, S.T. M.Ds.**  
**NIP. 19880428 201803 2001**

**Penguji I**



**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.**  
**NIP. 19900611 201803 2001**

**Penguji II**



**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.**  
**NPT. 202 19930419 173**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan**  
**untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



**Ibnu Sholichin, S.T., M.T**  
**NIPPPK. 19710916 202121 1004**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC POLA HIDUP SEHAT**  
**SEBAGAI EDUKASI BAHAYA OBESITAS ANAK BAGI GENERASI MILENIAL**

**Disusun Oleh:**

**ANNISA EKA PUTERI**

**20052010040**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal: 14 Mei 2024**

**Pembimbing I**



**Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.**  
**NIP. 19900202 202203 1008**

**Pembimbing II**



**Mahimma Romadhona, S.T. M.Ds.**  
**NIP. 19880428 201803 2001**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan**  
**untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna, S.T., M.Sn.**  
**NIPPPK. 198405122021212004**

## ABSTRAK

Obesitas merupakan permasalahan kesehatan yang perlu menjadi perhatian pada masa sekarang khususnya pada anak-anak usia 6-12 tahun. Permasalahan gizi seperti obesitas pada anak dapat menyebabkan terganggunya tumbuh kembang anak yang nantinya baru akan terasa pada saat anak itu sudah memasuki masa dewasa. Berdasarkan hal tersebut, tingkat wawasan dan pengetahuan yang dimiliki orang tua era sekarang (era milenial) khususnya ibu menjadi kebutuhan dasar yang sangat diperlukan dalam menunjang keberlangsungan ekonomi keluarga baik dalam menyusun makanan, pengasuhan, serta perawatan anak. Sehingga dibutuhkan sebuah media sebagai upaya pencegahan terjadinya obesitas pada anak yang dikemas secara menarik dengan informasi yang mendalam serta panduan dalam memelihara pola hidup sehat berupa animasi *motion graphic*. *Motion graphic* difungsikan sebagai suatu media edukasi yang dapat menyalurkan sebuah pesan dengan jangkauan luas yang ditujukan kepada kalangan orang tua milenial supaya lebih *aware* pada pola hidup anak mereka.

Metode yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah kualitatif dan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner. Selanjutnya, data diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan *fishbone*. Hasil dari analisis data yang telah dilakukan, ditemukan *keyword* “Edukasi persuasif *enjoyable*” yang digunakan sebagai dasar acuan konsep desain meliputi konsep verbal, konsep visual, dan konsep media yang akan digunakan pada perancangan *motion graphic edukatif* dengan alur cerita yang menjelaskan mengenai faktor penyebab, dampak, dan panduan tindakan yang dapat dilakukan dalam pencegahan gangguan kesehatan, obesitas.

Dengan dibuatnya sebuah video edukasi dengan teknik *motion graphic* ini, diharapkan dapat membantu menumbuhkan kesadaran dalam menjaga kesehatan utamanya agar dapat terhindar dari obesitas dengan menerapkan pola hidup yang sehat.

**Kata kunci:** Obesitas, Anak-anak, Pola Hidup Sehat, Milenial, Edukasi, *Motion Graphic*

## **ABSTRACT**

*Obesity is a health problem that needs attention nowadays, especially in children aged 6-12 years. Nutritional problems such as obesity in children can cause disruption of child development which will only be felt when the child has entered adulthood. Based on this, the level of insight and knowledge possessed by parents in the current era (millennial era), especially mothers, is an indispensable basic need in supporting the economic sustainability of the family both in preparing food, nurturing, and caring for children. So that a media is needed as an effort to prevent obesity in children that is packaged attractively with in-depth information and guidance in maintaining a healthy lifestyle in the form of motion graphic animation. Motion graphics function as an educational medium that can channel a message with a wide range aimed at millennial parents to be more aware of their children's lifestyle.*

*The methods used in designing this motion graphic are qualitative and quantitative with data collection through interviews and questionnaires. Furthermore, the data is processed using qualitative descriptive analysis techniques and fishbone. The results of the data analysis that has been carried out, found the keyword “Enjoyable persuasive education” which is used as a reference basis for design concepts including verbal concepts, visual concepts, and media concepts that will be used in the design of educational motion graphics with storylines that explain the causal factors, impacts, and guidelines for actions that can be taken in the prevention of health problems, obesity.*

*With the creation of an educational video with this motion graphic technique, it is hoped that it can help foster awareness in maintaining health, especially in order to avoid obesity by implementing a healthy lifestyle.*

**Keywords:** *Obesity, Children, Healthy Lifestyle, Millennial, Education, Motion Graphic*

## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya dalam sepanjang pengetahuan yang saya miliki bahwa di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003. Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Surabaya, 29 Mei 2024

Penulis,

Annisa Eka Puteri

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Motion Graphic Pola Hidup Sehat Anak-Anak Sebagai Edukasi Bahaya Obesitas Bagi Generasi Milenial” dengan baik.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh bantuan serta dukungan baik pengajaran, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir oleh penulis.
2. Ayah, ibu, dan adik penulis yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis serta selalu mendukung dan mendoakan agar pelaksanaan tugas akhir ini dapat berjalan dengan baik.
3. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 (satu) dan Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 (dua) yang telah memberikan bimbingan, saran, nasehat dan dukungan selama proses perancangan Tugas Akhir berlangsung.
4. Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds dan Ibu Sri Wulandari S.Sn., M.A selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk menjadikan perancangan Tugas Akhir penulis menjadi lebih baik lagi.
5. Ibu Nur Elya Adiba S.Gz dan Kak Septian Anom Atmojo selaku narasumber yang telah membagi ilmu dan informasi yang sangat berguna dalam melengkapi isi laporan.
6. Dea Salfia selaku teman seperjuangan yang telah mendengarkan sambatan, memberi semangat, dan membantu mencetak dokumen untuk melengkapi persyaratan hingga Tugas Akhir ini selesai. *WE DID IT GIRL!*
7. Seluruh civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kemudahan surat menyurat selama melaksanakan perkuliahan hingga akhir.



8. Teman-teman Desain Komunikasi Visual angkatan tahun 2020 Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah saling berbagi informasi, semangat, dan kerjasama selama melaksanakan perkuliahan hingga akhir dan perancangan Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan baik.

Terima kasih penulis juga haturkan kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan serta penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, penulis memohon maaf sedalam-dalamnya dan mengharapkan adanya masukan, saran, dan kritik yang membangun. Penulis berharap semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat digunakan sebagai referensi untuk berkembang ke arah yang lebih baik.

Surabaya, 29 Mei 2024

Penulis

Annisa Eka Puteri

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	7
1.3    Rumusan Masalah.....	8
1.4    Batasan Masalah .....	8
1.5    Tujuan Perancangan .....	9
1.6    Manfaat Perancangan .....	9
1.6.1    Manfaat Bagi Penulis.....	9
1.6.2    Manfaat Bagi Masyarakat.....	9
1.6.3    Manfaat Bagi Instansi .....	10
1.7    Kerangka Perancangan .....	10
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI &amp; STUDI EKSISTING .....</b>	<b>11</b>
2.1    Definisi Operasional Judul .....	11
2.1.1 <i>Motion Graphic</i> .....	11
2.1.2    Media Edukasi Generasi Milenial .....	11
2.1.3    Pola Hidup Sehat .....	12
2.1.4    Obesitas .....	12
2.2    Landasan Teori .....	12
2.2.1    Teori Kesehatan.....	12
2.2.2    Obesitas .....	13
2.2.3    Generasi Milenial .....	15
2.2.4    Multimedia.....	17
2.2.5    Animasi.....	17

2.2.6	<i>Motion Graphic</i> .....	23
2.2.7	Prinsip Desain.....	24
2.2.8	Warna.....	26
2.2.10	<i>Flat design</i> .....	34
2.2.11	Karakter .....	35
2.2.12	<i>Storyboard</i> .....	36
2.2.13	<i>Storytelling</i> .....	37
2.2.14	<i>Dubbing and Sound Effect</i> .....	37
2.2.15	Stakeholder.....	38
2.3	Studi Eksisting.....	38
2.3.1	Studi Komparator .....	38
<b>BAB 3 METODOLOGI DESAIN .....</b>		<b>44</b>
3.1	Metode Perancangan.....	44
3.2	Objek Perancangan.....	46
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	46
3.3.1	Data primer .....	46
3.3.2	Data Sekunder.....	49
3.3.3	Target Audiens .....	50
3.4	Teknik Analisis Data .....	51
3.4.1	Analisis Data Wawancara.....	51
3.4.2	Analisis Data Kuesioner .....	63
3.4.3	Analisis Fishbone .....	66
3.4.4	Analisis consumer insight.....	67
3.4.5	Analisis consumer journey .....	68
3.5	Sintesa Data .....	68
3.6	<i>Unique Selling Point (USP)</i> .....	69
<b>BAB 4 KONSEP DESAIN .....</b>		<b>71</b>
4.1	Perumusan desain .....	71
4.1.1	Keyword .....	71
4.1.2	Definisi Keyword .....	71
4.1.3	Konsep Verbal .....	72
4.1.4	Konsep Visual.....	84
4.1.5	Konsep Media.....	88

4.2	Proses Perancangan Desain .....	91
4.2.1	<i>Rough Design</i> (Sketsa Kasar) .....	91
4.2.2	Komprehensif Desain.....	92
4.2.3	Validasi Desain.....	93
4.2.4	Desain Final (Final Artwork) .....	95
4.3	Implementasi Desain.....	97
4.3.1	Media Utama .....	97
4.3.2	Media Pendukung.....	97
4.4	Rancangan Anggaran Proyek .....	101
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>102</b>
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>103</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>107</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Kerangka Perancangan .....	10
Gambar 2.1 Prinsip Antisipasi.....	18
Gambar 2.2 Prinsip Squash and Stretch .....	19
Gambar 2.3 Prinsip Staging.....	19
Gambar 2.4 Prinsip Straight Ahead and Pose to Pose.....	20
Gambar 2.5 Prinsip Follow Through and Overlapping.....	20
Gambar 2.6 Prinsip Slow In and Slow Out .....	21
Gambar 2.7 Prinsip Arc .....	21
Gambar 2.8 Prinsip Secondary Action .....	21
Gambar 2.9 Prinsip Timing and Spacing.....	22
Gambar 2.10 Prinsip Exaggeration.....	22
Gambar 2.11 Prinsip Solid Drawing.....	23
Gambar 2.12 Prinsip Appeal .....	23
Gambar 2.13 Kesatuan (Unity).....	24
Gambar 2.14 Keseimbangan (Balance).....	25
Gambar 2.15 Ritme (Rhythm).....	25
Gambar 2.16 Penekanan (Emphasis).....	26
Gambar 2.17 Proporsi.....	26
Gambar 2.18 Skema warna monochromatic.....	28
Gambar 2.19 Contoh penggunaan skema warna monochromatic .....	28
Gambar 2.20 Warna Analogous .....	28
Gambar 2.21 Contoh penggunaan skema warna analogous .....	29
Gambar 2.22 Warna Komplementer.....	29
Gambar 2.23 Contoh penggunaan skema warna complementary .....	30
Gambar 2.24 Warna Triadic .....	30
Gambar 2.25 Penggunaan skema warna triadic.....	30
Gambar 2.26 Warna Split Komplementer .....	31
Gambar 2.27 Contoh penggunaan skema warna split complementary .....	31
Gambar 2.28 Warna Tetradic .....	32
Gambar 2.29 Penggunaan skema warna tetradic.....	32
Gambar 2.30 Huruf Roman .....	33
Gambar 2.31 Huruf Egyptian .....	33
Gambar 2.32 Huruf Sans Serif .....	34
Gambar 2.33 Huruf Script .....	34
Gambar 2.34 Huruf Miscellaneous.....	34
Gambar 2.35 Flat Design.....	35
Gambar 2.36 Visual Karakter.....	35
Gambar 2.37 Storyboard.....	36
Gambar 2.38 Logo Konsultan Gizi Indonesia .....	38
Gambar 2.39 Motion Graphic “Mencegah Obesitas Pada Anak Sekolah Dan Remaja” .....	39
Gambar 2.40 Video Animasi 5 Gerakan Sehat.....	41
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Ahli Gizi .....	47
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Ahli Motion .....	47

Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara Target Segmentasi .....	48
Gambar 3.4 Cara perhitungan BMI .....	51
Gambar 3.5 Porsi makan ‘Isi Piringku’ .....	59
Gambar 3.5 Diagram Fishbone.....	67
Gambar 4.1 Keyword Perancangan .....	71
Gambar 4.2 Konsep Karakter .....	84
Gambar 4.3 Hasil Brainstorming.....	85
Gambar 4.4 Dr. Feni Nugraha, MARS, M.Gizi, Sp.GK acuan visual dokter gizi .....	86
Gambar 4.5 Raffi Ahmad dan Nagita Slavina acuan visual orang tua .....	86
Gambar 4.6 Seo Putri sebagai acuan visual Ava .....	87
Gambar 4.7 Warna Pada Desain.....	87
Gambar 4.8 Tipografi .....	88
Gambar 4.9 Rough Design Alternatif 1 .....	91
Gambar 4.10 Rough Design Alternatif 2.....	91
Gambar 4.11 Rough Design Alternatif 3.....	91
Gambar 4.12 Rough Design Judul Thumbnail .....	92
Gambar 4.13 Komprehensif Karakter Alternatif 1 .....	92
Gambar 4.14 Komprehensif Karakter Alternatif 2.....	92
Gambar 4.15 Komprehensif Karakter Alternatif 3.....	93
Gambar 4.16 Komprehensif Judul Thumbnail .....	93
Gambar 4.17 Validasi Desain Karakter 1 .....	94
Gambar 4.18 Validasi Desain Karakter 2.....	94
Gambar 4.19 Validasi Desain Karakter 3.....	95
Gambar 4.20 Hasil Kuesioner Desain Karakter .....	95
Gambar 4.21 Desain Karakter Ayah yang Terpilih.....	95
Gambar 4.22 Desain Karakter Ibu yang Terpilih .....	96
Gambar 4.23 Desain Karakter Dokter yang Terpilih .....	96
Gambar 4.24 Desain Karakter Ava yang Terpilih.....	96
Gambar 4.25 Desain Judul yang Terpilih.....	97
Gambar 4.26 Hasil Kuesioner Judul.....	97
Gambar 4.27 Preview hasil media utama .....	97
Gambar 4.28 Gantungan kunci.....	98
Gambar 4.29 Tumbler.....	98
Gambar 4.30 Stiker.....	99
Gambar 4.31 Totebag .....	99
Gambar 4.32 Mug.....	100
Gambar 4.33 Pouch .....	100
Gambar 4.34 Sticker WhatsApp.....	101
Lampiran Hasil Kuesioner.....	117

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Eksisting .....	39
Tabel 2.2 Analisis Eksisting .....	41
Tabel 4.1 Storyboard .....	74
Table 4.2 Anggaran proyek .....	101