

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKATIF PENGENDALIAN DIRI DALAM MENGHADAPI QUARTER LIFE CRISIS

**Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-I)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



Diajukan Oleh:

Rafi Alifian Putra Ramadhan
(NPM. 21052010037)

Dosen Pembimbing I:

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

Dosen Pembimbing II:

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
(NPT. 201 19850106 174)

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKATIF
PENGENDALIAN DIRI DALAM MENGHADAPI QUARTER LIFE
CRISIS

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan Oleh:

Rafi Alifian Putra Ramadhan
(NPM. 21052010037)

Dosen Pembimbing I:

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

Dosen Pembimbing II:

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
(NPT. 201 19850106 174)

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKATIF PENGENDALIAN DIRI
DALAM MENGHADAPI QUARTER LIFE CRISIS

Disusun Oleh:

Rafi Alifian Putra Ramadhan
21052010037

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 21 Mei 2025

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

Penguji I



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

Penguji II

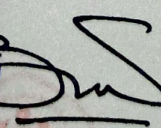


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NIPPPK. 19810929 202121 1002

Tugas akhir ini 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

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKATIF PENGENDALIAN DIRI DALAM
MENGHADAPI QUARTER LIFE CRISIS

Disusun Oleh:
Rafi Alifian Putra Ramadhan
21052010037

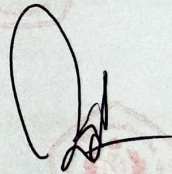
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 21 Mei 2025

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

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

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rafi Alifian Putra Ramadhan
NPM : 21052010037
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Rafi Alifian Putra Ramadhan
21052010037

ABSTRAK

Pada umumnya manusia melewati fase *quarter life crisis* dimana fase tersebut sering terjadi pada usia 20 hingga 30 tahun. Ketidakstabilan emosi dapat mengakibatkan perbedaan respon tiap-tiap individ, hal ini dapat berdampak anxiety, mental health, serta hubungan dengan orang lain. Perancangan ini bertujuan untuk membuat video *motion graphic* edukasi yang membantu remaja, meminimalisir dampak merugikan, serta mengambil langkah dalam menghadapi tantangan transisi kehidupan.

Metode pengumpulan data meliputi wawancara ahli, kuesioner audiens, serta analisis ilustrasi dan naskah. Data dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif yang menggambarkan karakteristik fenomena yang sedang diteliti. Berupaya untuk mengumpulkan informasi yang dapat dikuantifikasi yang digunakan untuk analisis statistik sampel populasi.

Hasil analisis yang diperoleh yaitu penggunaan media *motion graphic* cocok digunakan sebagai penyampaian informasi kepada masyarakat terutama generasi muda dalam menghadapi *quarter life crisis*. Konsep visual dari *motion graphic* ini menggunakan gaya ilustrasi datar, warna biru untuk memperkuat penyampaian cerita yang sedih, dan tipografi yang terkesan simple untuk membantu penyampaian keseluruhan pesan.

Video ini berdurasi hampir 6 menit dirancang dengan visual dan bahasa menarik untuk menyampaikan pesan secara sederhana. Dengan pendekatan visual yang menarik, metode pendekatan yang tepat, serta bahasa komunikasi yang dirancang untuk remaja yang sedang mengalami *quarter life crisis*, video ini mampu mengedukasi tentang pentingnya untuk mengendalikan diri dalam menghadapi fase *quarter life crisis*.

Kata Kunci: *Quarter Life Crisis*, Grafis Bergerak, Remaja, Pengendalian Diri, Pengembangan Diri, Edukasi

ABSTRACT

In general, humans go through a quarter life crisis phase which often occurs at the age of 20 to 30 years. Emotional instability can lead to different responses from each individual, which can impact anxiety, mental health, and relationships with others. This design aims to create an educational motion graphic video that helps teenagers, minimize adverse effects, and take steps in facing the challenges of life transition.

Data collection methods include expert interviews, audience questionnaires, as well as illustration and script analysis. The data was analyzed using a qualitative descriptive analysis method that describes the characteristics of the phenomenon under study. Attempts to collect quantifiable information used for statistical analysis of population samples.

The results of the analysis obtained are that the use of motion graphic media is suitable for delivering information to the public, especially the younger generation in facing quarter life crisis. The visual concept of this motion graphic uses a flat illustration style, blue color to strengthen the delivery of a sad story, and simple typography to help convey the overall message.

This video is almost 6 minutes long and is designed with interesting visuals and language to convey the message in a simple way. With an attractive visual approach, the right approach method, and communication language designed for teenagers who are experiencing a quarter life crisis, this video is able to educate about the importance of self-control in facing the quarter life crisis.

Keywords: *Quarter Life Crisis, Motion Graphics, Teenagers, Self Control, Self Development, Education*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya sehingga laporan berjudul "Perancangan *Motion Graphic* Edukatif Pengendalian Diri dalam Menghadapi *Quarter Life Crisis*" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan laporan ini hingga terselesaikan dengan baik; dengan sepenuh hati, penulis mengapresiasi dan menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan moral maupun material yang tiada henti.
3. Bapak Ibnu Sholicin, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain UPN “Veteran” Jawa Timur..
4. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak/Ibu dosen penguji yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini.
6. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam bentuk apa pun selama proses studi dan penyusunan tugas akhir.
7. Kepada seluruh narasumber yang telah meluangkan waktu dan berkontribusi dalam pengumpulan data untuk perancangan ini.
8. Seluruh narasumber dan responden yang telah meluangkan waktu untuk memberikan data dan wawasan yang berharga dalam penelitian ini.
9. Kepada NPA yang telah bersama-sama berjuang, saling mendukung, dan percaya kepada saya hingga laporan ini selesai.

Pada akhirnya, laporan ini mungkin belum sempurna, namun diharapkan tetap mampu memberikan informasi yang bermanfaat mengenai perancangan video *motion graphic* edukatif pengendalian diri dalam menghadapi *quarter life crisis*.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Bagi Target Audiens	5
1.6.2 Bagi Penulis	5
1.7 Kerangka Perancangan	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	8
2.1 Definisi Operasional Judul.....	8
2.2 Pengendalian Diri.....	8

2.2.1 Aspek-aspek Pengendalian Diri	9
2.2.2 Faktor-faktor Pengendalian Diri	10
2.3 Definisi Quarter Life Crisis	11
2.4 <i>Motion Graphic</i>	12
2.4.1 Definisi.....	12
2.4.2 Efektifitas <i>Motion Graphic</i> sebagai penyampaian pesan.....	12
2.4.3 Elemen <i>Motion Graphic</i>	13
2.4.4 Prinsip Dasar Animasi	14
2.4.5 Desain Storyboard dalam <i>Motion Graphic</i>	16
2.4.6 Tipografi dalam <i>Motion Graphic</i>	19
2.4.7 Teknik <i>Keyframing</i> dan teknik dasar animasi.....	21
2.4.8 Warna dan Komposisi.....	26
2.5 Audio.....	30
2.5.1 Format Audio	30
2.5.2 Backsound.....	31
2.5.3 Voice Over	32
2.6 Stakeholder	32
2.7 Studi Eksisting	33
2.7.1 Motiva Consulting	33
2.7.2 Studi Komparator.....	34
BAB III METODOLOGI DESAIN	37
3.1 Metode Perancangan.....	37
3.2 Objek Perancangan	37
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.3.1 Data Primer	37
3.3.2 Data Sekunder.....	38

3.4 Teknik Sampling	38
3.4.1 Populasi (Target Segmen)	38
3.5 Teknik Analisis Data	39
3.5.1 Analisis Data Wawancara	40
3.5.2 Analisis Data Kuesioner	45
3.5.3 <i>Consumer Insight</i>	51
3.5.4 Sintesis Data	53
3.5.5 <i>Unique Selling Proportion (USP)</i>	55
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMETASI	56
4.1 Perumusan Keyword	56
4.1.1 Definisi Keyword	57
4.2 Konsep Verbal	58
4.2.1 Judul Video	58
4.2.2 Sinopsis	58
4.2.3 Bahasa Komunikasi	59
4.2.4 Naskah	59
4.3 Konsep Visual	62
4.3.1 Ilustrasi	62
4.3.2 Warna	62
4.3.3 Tipografi	63
4.3.4 Karakter	64
4.3.5 <i>Storyboard</i>	65
4.4 Konsep Media	77
4.4.1 Media Utama	77
4.4.2 Media Pendukung	77
4.5 Proses Perancangan Desain	79

4.5.1 Sketsa Kasar.....	79
4.5.2 Komprehensif Design	80
4.5.3 Validasi Desain	81
4.6 Impementasi Desain.....	85
4.6.1 Media Utama.....	85
4.6.2 Media Pendukung	86
4.7 Rancangan Anggaran Proyek.....	89
4.7.1 Tarif Desain	89
4.7.2 Total Biaya Produksi.....	89
BAB V PENUTUP	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan	7
Gambar 2. 1 Contoh Motion Graphic	13
Gambar 2. 2 Pembuatan Storyboard Dalam Animasi	16
Gambar 2. 3 Contoh Storyboard.....	18
Gambar 2. 4 Contoh Storyboard.....	18
Gambar 2. 5 Contoh Storyboard.....	19
Gambar 2. 6 Penggunaan Keyframe.....	21
Gambar 2. 7 Gambar Dalam Frame.....	22
Gambar 2. 8 Keyframe	22
Gambar 2. 9 In-Between.....	23
Gambar 2. 10 Menggerakkan Obyek Berpindah Tempat.....	25
Gambar 2. 11 Scale Mengubah Ukuran Kecil Menjadi Besar	25
Gambar 2. 12 Rotation Membuat Tampilan Visual Bergerak Memutar	26
Gambar 2. 13 Teori Warna	27
Gambar 2. 14 Split Complementary	28
Gambar 2. 15 Triadic.....	29
Gambar 2. 16 Tetradic (Double Complementary).....	29
Gambar 2. 17 Stakeholder	32
Gambar 2. 18 Laman Instagram Motivaconsulting.Id.....	33
Gambar 2. 19 Studi Komparator.....	35
Gambar 3. 1 Wawancara Dengan Psikolog Dan Stakeholder	40
Gambar 3. 2 Wawancara Ahli Motion Graphic.....	44
Gambar 3. 3 Status Responden.....	46
Gambar 3. 4 Diagram Profil Responden	46
Gambar 3. 5 Diagram Kondisi Responden.....	47
Gambar 3. 6 Diagram Kondisi Responden.....	47
Gambar 3. 7 Diagram Kondisi Responden.....	48
Gambar 3. 8 Diagram Kondisi Responden.....	48
Gambar 3. 9 Diagram Kondisi Responden.....	49
Gambar 3. 10 Diagram Kondisi Responden.....	49

Gambar 3. 11 Diagram Kondisi Responden.....	50
Gambar 3. 12 Diagram Kondisi Responden.....	50
Gambar 3. 13 Kekhawatiran Responden	51
Gambar 3. 14 Platform Sosial Utama Untuk Gen Z Indonesia	52
Gambar 3. 15 Konten Yang Dikonsumsi Gen Z	53
Gambar 4. 1 Keyword	56
Gambar 4. 2 Acuan Ilustrasi	62
Gambar 4. 3 Warna Biru.....	63
Gambar 4. 4 Kombinasi Warna Biru, Kuning Dan Hijau	63
Gambar 4. 5 Jenis Font Yang Digunakan.....	64
Gambar 4. 6 Acuan Karakter.....	64
Gambar 4. 7 Sketsa Kasar Karakter.....	79
Gambar 4. 8 Alternatif Desain Karakter.....	80
Gambar 4. 9 Teknik Rigging Karakter	80
Gambar 4. 10 Pengerjaan Animasi Di Adobe After Effect	81
Gambar 4. 11 Desain Karakter	81
Gambar 4. 12 Desain Judul	82
Gambar 4. 13 Ruang Keluarga	82
Gambar 4. 14 Ruang Kelas Luar	83
Gambar 4. 15 Kampus.....	83
Gambar 4. 16 Kamar	83
Gambar 4. 17 Ruangan Kelas	84
Gambar 4. 18 Outdoor.....	84
Gambar 4. 19 Perbukitan.....	84
Gambar 4. 20 Thumbnail.....	85
Gambar 4. 21 Cuplikan Video.....	85
Gambar 4. 22 Desain Kaos	86
Gambar 4. 23 Poster	86
Gambar 4. 24 Stiker.....	87
Gambar 4. 25 Gantungan Kunci.....	87
Gambar 4. 26 Mug.....	88
Gambar 4. 27 Notebook	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Stakeholder	34
Tabel 2. 2 Analisis Media Komparator	36
Tabel 4. 1 Storyboard	65
Tabel 4. 2 Tarif Desain	89
Tabel 4. 3 Biaya Produksi	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Dengan Psikolog	95
Lampiran 2 Wawancara Ahli Motion Graphic	98
Lampiran 3 Kuesioner	100
Lampiran 4 Proses Asistensi.....	105