

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKATIF SEBAGAI UPAYA
MENGUBAH PERSEPSI NEGATIF TENTANG PERNIKAHAN PADA
GENERASI Z**

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



Oleh :

Rachel Jihan Al Jauza

21052010068

Pembimbing 1:

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

Pembimbing 2:

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

2024/2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKATIF SEBAGAI UPAYA
MENGUBAH PERSEPSI NEGATIF TENTANG PERNIKAHAN PADA
GENERASI Z

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



Oleh :

Rachel Jihan Al Jauza

21052010068

Pembimbing 1:

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

Pembimbing 2:

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

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

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKATIF SEBAGAI UPAYA MENGUBAH
PERSEPSI NEGATIF TENTANG PERNIKAHAN PADA GENERASI Z

Disusun oleh:

RACHEL JIHAN AL JAUZA

21052010068

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing 1



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

NIP. 19900202 202203 1008

Penguji 1

Pembimbing 2



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Penguji 2



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19941124 202406 2002

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

NIP. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKATIF SEBAGAI UPAYA MENGUBAH
PERSEPSI NEGATIF TENTANG PERNIKAHAN PADA GENERASI Z

Disusun oleh:

RACHEL JIHAN AL JAUZA

21052010068

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



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, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rachel Jihan Al Jauza
NPM : 21052010068
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 ditemulan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi 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, 11 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Rachel Jihan Al Jauza
21052010068

ABSTRAK

Fenomena penurunan angka pernikahan di Indonesia menjadi isu di media sosial, terutama di kalangan generasi Z. Salah satu penyebab utamanya adalah tren *marriage is scary* yang marak di media sosial, khususnya Tiktok. Tren ini menggambarkan pernikahan sebagai hal menakutkan karena dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kekerasan dalam rumah tangga, perceraian, dan trauma dari pengalaman pribadi atau masyarakat. Tren tersebut menimbulkan cara pandang terhadap pernikahan, dari sebagai tujuan hidup menjadi pilihan hidup.

Tren tersebut semakin diperkuat karena kurangnya edukasi mengenai makna, kesiapan, dan tantangan dalam pernikahan. Banyak generasi muda tidak mengetahui tentang pentingnya kesiapan psikologis, finansial, maupun emosional untuk menikah. Di sisi lain, ada sebuah tempat dimana mengajarkan hal – hal tersebut yaitu dalam program Pranikah Academy oleh Better Youth Foundation. Namun, program tersebut belum menjangkau secara luas di media sosial. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media edukatif yang sesuai dengan karakteristik dari generasi Z.

Motion graphic dipilih sebagai media utama karena memiliki kemampuan visual yang kuat dalam menyampaikan pesan secara singkat, menarik, dan mudah dipahami. *Motion graphic* dapat menyederhanakan informasi kompleks seperti data statistic dan konsep psikologi dalam bentuk visual yang komunikatif. Dalam perancangan ini, *motion graphic* dirancang dengan pertimbangan gaya komunikasi yang sesuai, seperti pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, dan audio yang menarik, serta pendekatan naratif yang sesuai dengan realitas dan kebutuhan generasi Z di era digital.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan media edukatif berupa *motion graphic* yang mampu mengubah persepsi negatif tentang pernikahan serta pemahaman mengenai kesiapan menikah di kalangan generasi Z. Dengan metode kualitatif deskriptif, kuisioner, observasi, wawancara, *brainstorming*, *fishbone*, dan SWOT untuk menghasilkan data dari pernikahan dalam pandangan generasi Z. Melalui perancangan ini diharapkan mampu memberikan edukasi dan informasi seputar pernikahan dan ketakutan pernikahan kepada pengguna media sosial terutama generasi Z.

Kata Kunci : *Marriageis scary, Motion, Graphic*, Edukasi.

ABSTRACT

The phenomenon of declining marriage rates in Indonesia has become a prominent issue on social media, particularly among Generation Z. One of the main contributing factors is the viral “marriage is scary” trend, especially on platforms like TikTok. This trend portrays marriage as a frightening concept influenced by factors such as domestic violence, divorce, and trauma from personal or societal experiences. As a result, the perception of marriage has shifted from being a life goal to merely a life option.

This trend is further reinforced by the lack of education regarding the true meaning, readiness, and challenges of marriage. Many young people are unaware of the importance of being mentally, financially, and emotionally prepared for marriage. Although there are programs that address these issues, such as the Pranikah Academy by the Better Youth Foundation, they have yet to reach a wide audience on social media. Therefore, there is a need for an educational medium that aligns with the characteristics and habits of Generation Z.

Motion graphics were chosen as the primary medium due to their strong visual capabilities in delivering messages effectively, engagingly, and concisely. Motion graphics can simplify complex information—such as statistical data and psychological concepts—into communicative visual forms. In this design, the motion graphic is developed with attention to an appropriate communication style, including thoughtful choices in color, typography, illustration, audio, and a narrative approach that resonates with the digital habits and realities of Generation Z.

The objective of this project is to create an educational motion graphic that can shift negative perceptions about marriage and improve understanding of marital readiness among Generation Z. Using qualitative descriptive methods, including questionnaires, observations, interviews, brainstorming, fishbone analysis, and SWOT, the project gathers data on marriage from the perspective of young people. It is expected that this design will serve as an educational and informative tool addressing marriage-related fears and realities for social media users, especially those from Generation Z.

Keywords: *Marriage is scary, Motion, Graphic, Education.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga laporan Perancangan *Motion Graphic* Edukatif Sebagai Upaya Mengubah Persepsi Negatif Tentang Pernikahan Pada Generasi Z ini dapat terselesaikan dengan baik. *Motion* ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya pengguna media sosial dan generasi Z.

Terima kasih saya ucapkan kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Pada kesempatan kali ini, penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang memberikan rahmat dan kesempatan pada penulis untuk menyelesaikan laporan ini.
2. Kepada Mama dan Papa yang senantiasa memberikan banyak dukungan dan do'a kepada penulis hingga dapat menyelesaikan laporan ini.
3. Kepada Kak Nora, Kak Salwa, dan Adek Gibran yang selalu memberi motivasi dalam kelancaran mengerjakan Tugas Akhir.
4. Kepada Pak Pungky Febi Arifianto, S. Sn, M. Sn, sebagai dosen pembimbing pertama yang banyak membantu dalam penulisan laporan ini dari awal hingga akhir.
5. Kepada Bu Diana dan Bu Nindi selaku dosen penguji sidang seminar proposal yang sudah banyak memberikan saran dan kritik untuk kelancaran serta kebaikan penulisan laporan ini.
6. Kepada seluruh dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang sudah mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat hingga penulis mampu menyelesaikan penulisan laporan ini.
7. Kepada seluruh narasumber yang terlibat dan bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis menyelesaikan penulisan laporan ini.
8. Kepada seluruh responden yang sudah menyempatkan waktu untuk mengisi dan membantu kelancaran penulisan laporan ini.
9. Kepada Seventeen (Seungcheol, Jeonghan, Joshua, Jun, Hoshi, Wonwoo, Woozi, Minghao, Mingyu, Dk, Seungkwan, Vernon, Dino), Sylus, Xavier, Zayne, Caleb dan Rafayel yang menjadi hiburan dikala *burn out* dalam proses pengerjaan tugas akhir.

10. Kepada Adel dan Afifah selaku teman SMA sampai saat ini yang selalu memberikan masukan dan mendengarkan seluruh keluhan penulis dalam proses mengerjakan skripsi.
11. Kepada Zakiya, Jeki, Fitria, Irene, dan Azizah selaku teman sekaligus sahabat seperjuangan yang sudah memberi *support*, bertukar pendapat serta informasi meski disaat yang bersamaan juga sedang pusing dengan skripsinya.
12. Kepada Abyan yang telah menjadi tempat berkeluh kesah dan teman senasib tugas akhir bidang animasi.
13. Kepada teman – teman bimbingan yang senantiasa menemani dan berjuang bersama selama proses asistensi atau bimbingan kepada Pak Pungky.
14. Kepada diri saya sendiri yang sudah berusaha dan berjuang sebaik dan sebisa mungkin untuk menyelesaikan tanggung jawabnya di perkuliahan.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, dengan perancangan ini setidaknya dapat memberikan pemahaman dan informasi seputar isu sosial pernikahan.

Surabaya, 4 Juni 2025

Rachel Jihan Al Jauza

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	9
2.1 Definisi Operasional Judul.....	9
2.1.1 Definisi <i>Motion graphic</i>	9
2.1.2 Definisi Edukatif	9
2.1.3 Definisi Mengubah.....	9
2.1.4 Definisi Persepsi Negatif.....	9
2.1.5 Definisi Generasi Z	10
2.1.6 Definisi Pernikahan	10
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Pengertian Perubahan Sosial	10
2.2.2 Pengertian Kecemasan	11
2.2.3 Pengertian Pernikahan.....	12
2.2.4 Faktor Pemicu <i>Marriage is scary</i>	12
2.2.5 Dampak <i>Marriage is scary</i>	14
2.2.6 Kesiapan Menikah.....	15
2.2.7 Pengertian Multimedia	19
2.2.8 <i>Motion graphic</i>	19
2.2.9 Dampak Hiperrealitas Tiktok Terhadap Gaya Komunikasi	42
2.3 Studi Eksisting	43

2.4 Studi Komparator.....	45
2.5 Studi Kompetitor.....	47
BAB III METODOLOGI DESAIN.....	51
3.1 Metode Perancangan.....	51
3.2 Objek Perancangan.....	53
3.3 Teknik Pengumpulan Data	53
3.3.1 Data Primer	53
3.3.2 Data Sekunder	58
3.3.3 Target Audiens.....	59
3.4 Teknik Analisis Data	60
3.4.1 Analisis Data Wawancara	60
3.4.2 Analisis Data Observasi	65
3.4.3 Analisis Data Kuesioner	65
3.4.3 Analisis Fishbone	67
3.4.4 SWOT.....	68
3.4.5 Analisis <i>Consumer Insight</i>	69
3.4.6 Analisis <i>Consumer Journey</i>	69
3.4.7 <i>Point of Contact</i>	71
3.5 Sintesis Data	71
3.6 Analisis Unique Selling Point (USP).....	72
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	73
4.1 Perumusan Konsep	73
4.1.1 <i>Keyword</i>	73
4.1.2 Definisi <i>Keyword</i>	73
4.1.3 Konsep Verbal	74
4.1.4 Konsep Visual	83
4.1.5 Konsep Media	88
4.2 Proses Perancangan Desain	90
4.2.1 <i>Rough Design</i> (Sketsa Kasar).....	90
A. Alternatif Karakter (Sketsa).....	90
B. Sketsa Judul	92
4.2.2 Komprehensif Desain.....	92
A. Alternatif Karakter	92
B. Alternatif Judul	94

4.2.3 Validasi Desain	94
4.2.4. Desain Final.....	97
4.3 Implementasi Desain.....	99
4.3.1 Media Utama	99
4.3.2 Media Pendukung.....	99
4.4 Rancangan Anggaran Proyek.....	102
BAB V PENUTUP	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kompilasi Tangkapan Layar dari Berbagai Media Sosial	1
Gambar 1. 2 Persentase Pemuda Indonesia menurut Status Perkawinan	3
Gambar 1. 3 Logo better youth foundation	4
Gambar 1. 4 Kerangka Perancangan,	8
Gambar 2. 1 Ilustrasi Perubahan Sosial.....	11
Gambar 2. 2 <i>Marriage is scary</i> versi netizen	14
Gambar 2. 3 Multimedia.....	19
Gambar 2. 4 Brand Video	20
Gambar 2. 5 Explainer Video	21
Gambar 2. 6 Instructional Video.....	21
Gambar 2. 7 Movie Clip.....	22
Gambar 2. 8 Anticipation	22
Gambar 2. 9 Squash and Stretch.....	23
Gambar 2. 10 Staging	23
Gambar 2. 11 Timing.....	24
Gambar 2. 12 Secondary Action.....	24
Gambar 2. 13 Arc	25
Gambar 2. 14 Exaggeration	25
Gambar 2. 15 Appeal.....	26
Gambar 2. 16 Kombinasi 3D dan 2D	26
Gambar 2. 17 Garis Tipis.....	27
Gambar 2. 18 Liquid Motion.....	27
Gambar 2. 19 Transisi.....	28
Gambar 2. 20 Pembatasan Color Pallete	28
Gambar 2. 21 Tipografi Kinetik	29
Gambar 2. 22 Logo Animasi	29
Gambar 2. 23 Morphing	30
Gambar 2. 24 Storyboard	30
Gambar 2. 25 Warna Primer, Sekunder, Tersier	32
Gambar 2. 26 Model Warna.....	32
Gambar 2. 27 Skema Monokromatik.....	33

Gambar 2. 28 Contoh penggunaan skema warna monochromatic pada desain karakter Anxiety dari film Inside Out	33
Gambar 2. 29 Analogous	34
Gambar 2. 30 Contoh penggunaan skema warna analogous pada karakter Finn dari serial animasi Adventure Time	34
Gambar 2. 31 Complementary	34
Gambar 2. 32 Contoh penggunaan skema warna complementary pada karakter Wattson dari game Apex Legends.....	35
Gambar 2. 33 Split Complementary	35
Gambar 2. 34 Contoh penggunaan skema warna split complementary pada karakter Merida dari animasi Brave	35
Gambar 2. 35 Triadik.....	36
Gambar 2. 36 Penggunaan skema warna triadic pada karakter Gekko dari game Valorant.....	36
Gambar 2. 37 Tetradik	36
Gambar 2. 38 Penggunaan skema warna tetradic pada karakter Joker di seri komik Batman.	37
Gambar 2. 39 Serif Old <i>Style</i>	38
Gambar 2. 40 Serif Transitional	38
Gambar 2. 41 Serif Modern.....	39
Gambar 2. 42 Sans Serif.....	39
Gambar 2. 43 Script.....	40
Gambar 2. 44 Papyrus	40
Gambar 2. 45 Flat Design.....	41
Gambar 2. 46 Visual Karakter	41
Gambar 2. 47 Poster Pranikah Academy	43
Gambar 2. 48 <i>Motion graphic</i> “INFID – Hapuskan perkawinan anak”	45
Gambar 2. 49 <i>Motion graphic</i> “edukasi pranikah”	48
Gambar 3. 1 Grafik Design Thinking.....	52
Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara Psikolog Kak Ismi.....	54
Gambar 3. 3 Dokumentasi Wawancara Psikolog Kak Furqan.....	54
Gambar 3. 4 Dokumentasi Wawancara Stakeholder.....	55
Gambar 3. 5 Dokumentasi Wawancara Ahli <i>Motion graphic</i>	55
Gambar 3. 6 Dokumentasi Wawancara Target Audiens Wanita.....	56
Gambar 3. 7 Dokumentasi Wawancara Target Audiens Pria.....	56

Gambar 3. 8 Hasil Observasi Komentar Netizen.....	57
Gambar 3. 9 Diagram Fishbone.....	67
Gambar 4. 1 Keyword.....	73
Gambar 4. 2 Konsep Karakter.....	84
Gambar 4. 3 Hasil Brainstorming.....	85
Gambar 4. 4 Ustadz Aditya Abdurrahman sebagai acuan visual edukator.....	86
Gambar 4. 5 Aa Daehoon dan Julia Prastini sebagai acuan pasangan muslim.....	86
Gambar 4. 6 Influencer Diana sebagai acuan visual Sofia.....	87
Gambar 4. 7 Konsep Warna.....	87
Gambar 4. 8 Konsep Tipografi.....	88
Gambar 4. 9 Rough design 1.....	90
Gambar 4. 10 Rough design 2.....	90
Gambar 4. 11 Rough design 3.....	91
Gambar 4. 12 Rough design 4.....	91
Gambar 4. 13 Sketsa judul.....	92
Gambar 4. 14 Komprehensif karakter alternatif 1.....	92
Gambar 4. 15 Komprehensif karakter alternatif 2.....	93
Gambar 4. 16 Komprehensif karakter alternatif 3.....	93
Gambar 4. 17 Komprehensif karakter alternatif 4.....	94
Gambar 4. 18 Alternatif desain judul.....	94
Gambar 4. 19 Profil senior graphic design stakeholder.....	95
Gambar 4. 20 Validasi Desain Stakeholder.....	95
Gambar 4. 21 Profil ahli motion.....	96
Gambar 4. 22 Validasi Desain.....	96
Gambar 4. 23 Validasi Desain Karakter 1.....	97
Gambar 4. 24 Hasil Kuisisioner Desain Karakter.....	97
Gambar 4. 25 Desain Karakter Terpilih.....	98
Gambar 4. 26 Desain Judul terpilih.....	98
Gambar 4. 27 Hasil Kuisisioner Judul.....	98
Gambar 4. 28 Preview Hasil Media Utama.....	99
Gambar 4. 29 Buku Diari.....	99
Gambar 4. 30 Bulpoin	100
Gambar 4. 31 Card Holders.....	100

Gambar 4. 32 Tumblr.....	100
Gambar 4. 33 Stiker.....	101
Gambar 4. 34 Keychain.....	101
Gambar 4. 35 Totebag.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Analisis studi eksisting.....	43
Tabel 1. 2 Analisis studi komparator.....	46
Tabel 1. 3 Analisis studi kompetitor.....	48
Tabel 2. 1 Tabel Psikologi Warna	31
Tabel 3. 1 Referensi Artstyle.....	64
Tabel 3. 2 SWOT.....	68
Tabel 3. 3 Consumer Journey Narasumber Pria.....	69
Tabel 3. 4 Consumer Journey Narasumber Perempuan.....	70
Tabel 4. 1 Storyline.....	76
Tabel 4. 2 Rancangan Anggaran.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara.....	111
Lampiran 2. Observasi.....	128
Lampiran 3. Kuesioner.....	130
Lampiran 4. Form Asistensi.....	134
Lampiran 5. Dokumentasi Pameran.....	137