

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE *INNER BEAUTY*
MELALUI *MOTION GRAPHICS***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1



Oleh
Haura Zakiyyah Uzma
20181810007

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE *INNER BEAUTY*
MELALUI *MOTION GRAPHICS*

Disusun Oleh

Haura Zakiyyah Uzma

20181810007

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Naskah Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal Bulan Tahun : 20 Juni 2024

DOSEN PEMBIMBING :

Pembimbing 1


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn
NIK. 410107740228

Pembimbing 2


Elin Herlina, M.I.Kom
NIK 410105920230

Mengetahui / Mengesahkan :
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn
NIK. 410107740228

LEMBAR PENGUJIAN
PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE *INNER BEAUTY*
MELALUI *MOTION GRAPHICS*

Disusun Oleh

Haura Zakiyyah Uzma

20181810007

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juni 2024

DOSEN PENGUJI :

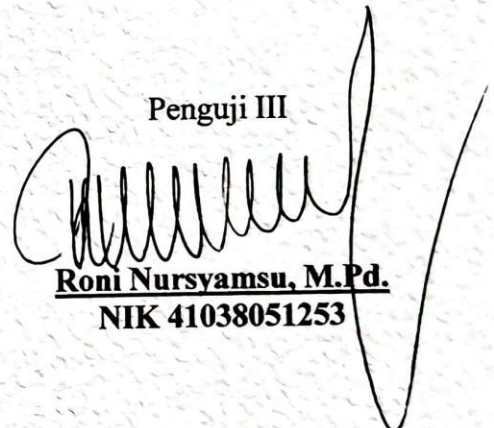
Penguji I


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn
NIK 410107740228

Penguji II


Elin Herlina, M.I.Kom
NIK 410105920230

Penguji III


Roni Nursyamsu, M.Pd.
NIK 41038051253

Mengetahui/Mengesahkan

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Tio Sugiharto, S.Kom., M.Eng
NIK 41038101348

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual S1


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn
NIK 410107740228

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Haura Zakiyyah Uzma
NIM : 20181810007
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 25 Januari 2001
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : Perancangan Media Kampanye *Inner Beauty* Melalui *Motion Graphics*

Dosen Pembimbing 1 : Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 : Elin Herlina, M.I.Kom.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 13 November 2024.
Yang menyatakan,



Haura Zakiyyah Uzma

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE *INNER BEAUTY* MELALUI *MOTION GRAPHICS* beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 13 November 2024
Yang membuat pernyataan,



Haura Zakiyyah Uzma

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

*“The world is still dark and cold, maybe it seems it’s going to be like that forever.
But let’s not run away if possible. All sharp noise in your mind, Turn it off”*

- Turn it off by NINE.I

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ayah saya Maman Sudirman (Alm) dan Suganda, serta Ibu saya Uum Harumiati yang selalu membimbing dengan sabar, memotivasi, menemani dan memberikan doa terbaiknya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Juga kakak saya Ilham Karamatul Uzma, serta teman teman semasa sekolah maupun rekan rekan mahasiswa DKV yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE *INNER BEAUTY* MELALUI *MOTION GRAPHICS*

**Haura Zakiyyah Uzma, Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn, Elin Herlina,
M.I.Kom**

Program Studi Desain Komunikasi Visual , Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20181810007@uniku.ac.id, Jerry.Dounald@uniku.ac.id, Elin.Herlina@uniku.ac.id

Abstrak

Konsep kecantikan di Indonesia telah bergeser mengikuti standar dari negara-negara Eropa dan Asia Timur, yang mengidealkan kulit putih, tubuh tinggi, hidung mancung dan rambut lurus. Pergeseran ini menimbulkan fenomena *body shaming* bagi perempuan yang tidak memenuhi standar tersebut, sehingga mereka merasa tidak percaya diri. Padahal, kecantikan tidak hanya meliputi aspek fisik, tetapi juga *inner beauty* yang mencakup kepribadian, kecerdasan, dan akhlak terpuji. Kampanye yang menekankan pentingnya *inner beauty* masih jarang ditemukan, khususnya dalam bentuk media *motion graphics*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media kampanye yang edukatif dan informatif tentang *inner beauty* menggunakan *motion graphics*, dengan target audiens remaja perempuan usia 15-18 tahun. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Analisis data dilakukan dengan metode 5W+1H, sedangkan penyelesaian masalah menggunakan pendekatan *design thinking*. Diharapkan, kampanye ini dapat menambah pandangan masyarakat tentang kecantikan dan meningkatkan kepercayaan diri perempuan dengan menekankan nilai-nilai *inner beauty*.

Kata Kunci : Kampanye, *Inner Beauty*, *Motion Graphics*, remaja

DESIGNING INNER BEAUTY CAMPAIGN MEDIA THROUGH MOTION GRAPHICS

**Haura Zakiyyah Uzma, Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn, Elin Herlina,
M.I.Kom**

*Visual Communication Design Study Program, Faculty of Computer Science, Universitas
Kuningan*

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20181810007@uniku.ac.id, Jerry.dounald@uniku.ac.id, Elin.herlina@uniku.ac.id

Abstract

The concept of beauty in Indonesia has shifted to follow the standards of European and East Asian countries, which idealize white skin, tall body, sharp nose and straight hair. This shift has led to the phenomenon of body shaming for women who do not meet these standards, making them feel insecure. In fact, beauty does not only include physical aspects, but also inner beauty which includes personality, intelligence, and praiseworthy morals. Campaigns that emphasize the importance of inner beauty are still rare, especially in the form of motion graphic media. This research aims to design an educative and informative media campaign about inner beauty using motion graphics, with a target audience of teenage girls aged 15-18 years. The method used is qualitative, with data collection through observation, interviews, and literature studies. Data analysis was conducted using the 5W+1H method, while problem solving used a design thinking approach. Hopefully, this campaign can add to the public's view of beauty and increase women's self-confidence by emphasizing the values of inner beauty.

Keywords: Campaign, Inner Beauty, Motion Graphics, Teenage

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **“PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE *INNER BEAUTY* MELALUI *MOTION GRAPHIC*”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn, selaku Ketua Program Studi dan Pembimbing 1, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Elin Herlina, M.I.Kom selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Orang tua yang telah memberikan do’a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
6. Rekan-rekan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari banyaknya kesalahan saya selama proses penyusunan proposal ini, karena itu segala kritik dan saran bagi penulis sangat diharapkan untuk perbaikan dimasa yang akan mendatang. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, Maret 2024

Peneliti

Haura Zakiyyah Uzma

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJIAN	
SURAT PERNYATAAN	
PERNYATAAN ORIGINALITAS	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Perancangan	2
1.5 Batasan Lingkup Perancangan	2
1.6 Manfaat Perancangan	3
1.7 Metode Perancangan	3
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.7.2 Metode Analisis Data	4
1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah	4
1.7.4 Kerangka Perancangan	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	7
2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur	7
2.1.1 Perancangan	7
2.1.2 Media	8
2.1.3 Kampanye	9

2.1.4 <i>Inner beauty</i>	10
2.1.5 <i>Motion Graphics</i>	13
2.1.6 Desain Komunikasi Visual.....	19
2.1.7 Warna	25
2.1.8 Tipografi.....	29
2.1.9 Ilustrasi	31
2.1.10 <i>Storyboard</i>	32
2.1.11 Penelitian Kualitatif	35
2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu.....	37
2.3 Kerangka Teoretis	39
BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN.....	40
3.1 Data dan Objek Perancangan	40
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.2 Hasil Analisis Data.....	44
3.2.1 Analisis <i>5W + 1H</i>	44
3.3 Konsep Kreatif	45
3.3.1 Tujuan Kreatif.....	45
3.3.2 Strategi Kreatif.....	45
3.4 Konsep Visual	46
3.4.1 Referensi Gaya Ilustrasi	46
3.4.2 Referensi warna.....	46
3.4.3 Referensi Tipografi	47
3.5 Konsep Media	47
3.5.1 Target Audiens	47
3.5.2 Media Utama.....	48
3.5.3 Media Penunjang.....	48
3.6 Program Kreatif.....	52
3.6.1 Jadwal Perancangan	52
3.6.2 Biaya Perancangan.....	53
BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN.....	54
4.1 Pengolahan Ide	54
4.1.1 Elemen Visual	54

4.2 Eksekusi Visual.....	56
4.2.1 Pra Produksi	56
4.2.2 Produksi	60
4.2.3 Pasca Produksi	68
4.2.4 <i>Layout</i> Media Pendukung	70
4.3 Penerapan pada Media	75
4.3.1 Visualisasi Media Utama	75
4.3.2 Visualisasi Media Pendukung	80
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Simpulan	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
Riwayat Hidup (<i>Curriculum Vitae</i>).....	88
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Titik	20
Gambar 2. 2 Garis	21
Gambar 2. 3 Bidang	22
Gambar 2. 4 Tekstur	22
Gambar 2. 5 Space	23
Gambar 2. 6 <i>Addictive Color</i>	26
Gambar 2. 7 <i>Subtractive Color</i>	26
Gambar 2. 8 Warna Primer	28
Gambar 2. 9 Warna Sekunder	28
Gambar 2. 10 Warna Tersier.....	29
Gambar 2. 11 <i>Typeface Old Style</i>	30
Gambar 2. 12 <i>Typeface Transitional</i>	31
Gambar 2. 13 <i>Typeface Modern</i>	31
Gambar 2. 14 <i>Rough Storyboard</i>	33
Gambar 2. 15 <i>Thumbnail</i>	34
Gambar 2. 16 <i>Clean up Storyboard</i>	34
Gambar 3. 1 Referensi Gaya Ilustrasi kartun 2D sederhana	46
Gambar 3. 2 Referensi <i>Color Palette</i>	47
Gambar 3. 3 Referensi <i>font</i>	47
Gambar 3. 4 Referensi Poster.....	49
Gambar 3. 5 Referensi <i>Tote Bag</i>	49
Gambar 3. 6 Referensi <i>Key Chain</i>	50
Gambar 3. 7 Referensi <i>Memo Pad</i>	50
Gambar 3. 8 Referensi <i>Sticker</i>	51
Gambar 4. 1 Ilustrasi Karakter kartun 2D sederhana.....	54
Gambar 4. 2 Warna warna yang akan digunakan	55
Gambar 4. 3 <i>Font</i> yang akan digunakan.....	56
Gambar 4. 4 <i>Sketch</i> ilustrasi Karakter	60
Gambar 4. 5 Ilustrasi Karakter diberi warna	61
Gambar 4. 6 proses <i>download project</i>	68
Gambar 4. 7 <i>motion graphic</i> diunggah ke <i>platform youtube</i>	69
Gambar 4. 8 Hasil Kuisisioner test	69
Gambar 4. 9 <i>layout poster</i>	70
Gambar 4. 10 hasil desain poster.....	70
Gambar 4. 11 <i>layout totebag</i> dari depan dan belakang.....	71
Gambar 4. 12 hasil desain <i>totebag</i> depan dan belakang	71
Gambar 4. 13 <i>layout keychain</i> bagian depan dan belakang	72
Gambar 4. 14 hasil desain <i>keychain</i> bagian depan dan belakang.....	72
Gambar 4. 15 <i>layout memopad</i>	73
Gambar 4. 16 <i>hasil desain memopad</i>	73
Gambar 4. 17 <i>layout sticker</i>	74
Gambar 4. 18 hasil desain <i>sticker sheet</i>	74

Gambar 4. 19 <i>scene 1</i>	75
Gambar 4. 20 <i>scene 2</i>	75
Gambar 4. 21 <i>scene 3</i>	76
Gambar 4. 22 <i>scene 4</i>	76
Gambar 4. 23 <i>Scene 5</i>	76
Gambar 4. 24 <i>scene 6</i>	77
Gambar 4. 25 <i>scene 7</i>	77
Gambar 4. 26 <i>scene 8</i>	78
Gambar 4. 27 <i>scene 9</i>	78
Gambar 4. 28 <i>scene 10</i>	79
Gambar 4. 29 <i>scene 11</i>	79
Gambar 4. 30 <i>scene 12</i>	80
Gambar 4. 31 Penerapan Poster	80
Gambar 4. 32 Penerapan <i>Tote Bag</i> bagian depan dan belakang	81
Gambar 4. 33 penerapan <i>keychain</i> bagian depan dan belakang	81
Gambar 4. 34 Penerapan <i>Memo Pad</i>	82
Gambar 4. 35 Penerapan <i>Sticker</i>	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kerangka Perancangan.....	5
Tabel 2. 2 Kerangka Penggunaan Teori	39
Tabel 3. 1 Hasil Observasi <i>Motion Graphic</i> yang ada di <i>youtube</i>	40
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	52
Tabel 3. 3 Tabel Rincian Biaya.....	53
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> untuk <i>Motion Graphic</i>	60
Tabel 4. 2 Proses Animasi Transisi	64
Tabel 4. 3 Proses penambahan <i>voice over</i> dan <i>sound effect</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Skripsi.....	89
Lampiran 2. SK Skripsi.....	90
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	91
Lampiran 4. Proses wawancara dengan narasumber melalui Google Meet	92
Lampiran 5. Kuisisioner Test.....	92