

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GRAFIK .....	ix
DAFTAR BAGAN .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I .....	1
Latar Belakang .....	1
Identifikasi Masalah .....	5
Rumusan Masalah .....	5
Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan.....	6
Tujuan Perancangan .....	6
Metode Perancangan .....	7
Sistematika Penulisan .....	10
BAB II. ....	12
Tinjauan Umum .....	12
Tinjauan Khusus .....	20

Terminologi/istilah .....	34
BAB III. ....	38
Data Lapangan .....	38
Analisis SWOT .....	43
Analisis Khalayak Sasaran .....	45
Analisis Lain .....	50
Laporan Hasil Data Lainnya.....	51
BAB IV. ....	54
Fakta-fakta Kunci dari Hasil Analisis Data.....	54
Tujuan Perancangan .....	55
Konsep kreatif .....	55
Pra produksi .....	59
Produksi .....	78
Paska produksi .....	81
Testing dan evaluasi .....	81
BAB V. ....	84
Tahapan Perancangan .....	84
Hasil Akhir .....	88
BAB VI. ....	99
Rangkuman .....	99
Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA. ....	101

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Agenda perancangan motion graphic.....	59
Tabel 4.2 Biaya pra produksi.....	60
Tabel 4.3 Biaya produksi.....	60
Tabel 4.4 Biaya paska produksi.....	61
Tabel 4.5 Total biaya perancangan.....	62
Tabel 4.6 Storyboard media utama.....	69
Tabel 4.7 Storyboard media promosi (30 detik).....	75
Tabel 4.8 Storyboard IG story.....	77
Tabel 5.1 Hasil karya media utama.....	88
Tabel 5.2 Hasil karya media promosi (30 detik).....	95

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Pekerja terbanyak berdasarkan usia.....	6
Grafik 2.1 Warna medis yang paling sering digunakan.....	19
Grafik 3.1 Apakah anda tahu dampak duduk terlalu lama?.....	46
Grafik 3.2 Jenis ilustrasi yang dipilih responden.....	46
Grafik 3.3 Jenis flat design yang dipilih responden.....	46
Grafik 3.4 Durasi kerja responden.....	47
Grafik 3.5 Durasi duduk responden selama kerja.....	47
Grafik 3.6 Seberapa sering responden lembur.....	47
Grafik 3.7 Responden terhadap menunggu waktu macet berlalu.....	48
Grafik 3.8 Kendaraan yang digunakan responden.....	48
Grafik 3.9 Durasi pulang pergi responden.....	48
Grafik 3.10 Seberapa sering responden berolahraga.....	49
Grafik 3.11 Media sosial yang digunakan responden.....	49
Grafik 3.12 Seberapa sering responden menonton televisi.....	49
Grafik 3.13 Siaran TV yang terbanyak dikonsumsi responden.....	50

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 1.1 Metodologi Perancangan.....	7
Bagan 3.1 Organisasi Kemenkes RI.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>One Arm Hug</i> .....	25
Gambar 2.2 <i>Reach for the Sky</i> .....	26
Gambar 2.3 <i>Seated Spine Twist</i> .....	26
Gambar 2.4 Darah menggumpal akibat DVT.....	29
Gambar 3.1 Logo Kemenkes RI.....	38
Gambar 3.2 Logo GERMAS.....	41
Gambar 4.1 Seluruh media yang akan dibuat.....	55
Gambar 4.2 <i>Colour palette</i> dan jenis font yang digunakan dalam karya.....	56
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> .....	78
Gambar 4.4 Logo Adobe Illustrator.....	79
Gambar 4.5 Proses pembuatan vector.....	79
Gambar 4.6 Proses pembuatan vector 2.....	80
Gambar 4.7 Logo Adobe After Effects CC.....	80
Gambar 4.8 <i>Workspace</i> penulis dalam perancangan motion graphic.....	80
Gambar 4.9 Logo Adobe Premiere CC.....	81
Gambar 4.10 Perbuahan <i>colour palette</i> .....	82
Gambar 4.11 Perubahan warna pada latar kantor.....	82
Gambar 4.12 Perubahan warna pada latar kantor 2.....	82
Gambar 4.13 Perubahan pada akhir motion graphic.....	83
Gambar 5.1 Vector / animasi Udin mengetik.....	84
Gambar 5.2 Background kantor dalam motion graphic.....	85
Gambar 5.3 Referensi vector usus 1.....	86

Gambar 5.4 Referensi vector usus 2.....	86
Gambar 5.5 Hasil vector usus karya penulis.....	86
Gambar 5.6 Vector Udin sebagai asset motion graphic.....	87
Gambar 5.7 Perbandingan warna background; akibat dan solusi.....	87
Gambar 5.8 Instagram post setelah diiklankan di Instagram.....	97
Gambar 5.9 Instagram post.....	97
Gambar 5.10 Hasil motion graphic untuk media IG story.....	98
Gambar 5.11 Motion graphic dalam media IG story.....	98