



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **Kampanye Hemat Energi Bagi Dewasa dengan Menggunakan *Motion Graphics***



## **SKRIPSI**

**Sebagai Dasar dalam Pelaksanaan Tugas Akhir Desain Komunikasi  
Visual – Desain Grafis**

Nama : Bernhard Christianus Frans  
NIM : 08120210075  
Fakultas : Seni dan Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
AGUSTUS 2012**

**PENGESAHAN SKRIPSI**  
**KAMPANYE HEMAT ENERGI BAGI DEWASA DENGAN**  
**MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

Oleh :

Nama : Bernhard Christianus Frans

NIM : 08120210075

Fakultas : Desain Komunikasi Visual

Program Studi : Desain Grafis

Tangerang, 9 Agustus 2011

Ketua sidang,

Dewan Penguji,

**Mohammad Rizaldi**

**Edwin Hartono Sutiono**

Pembimbing,

Ketua Program Studi,

**Ratna Cahaya Rina M. Ds**

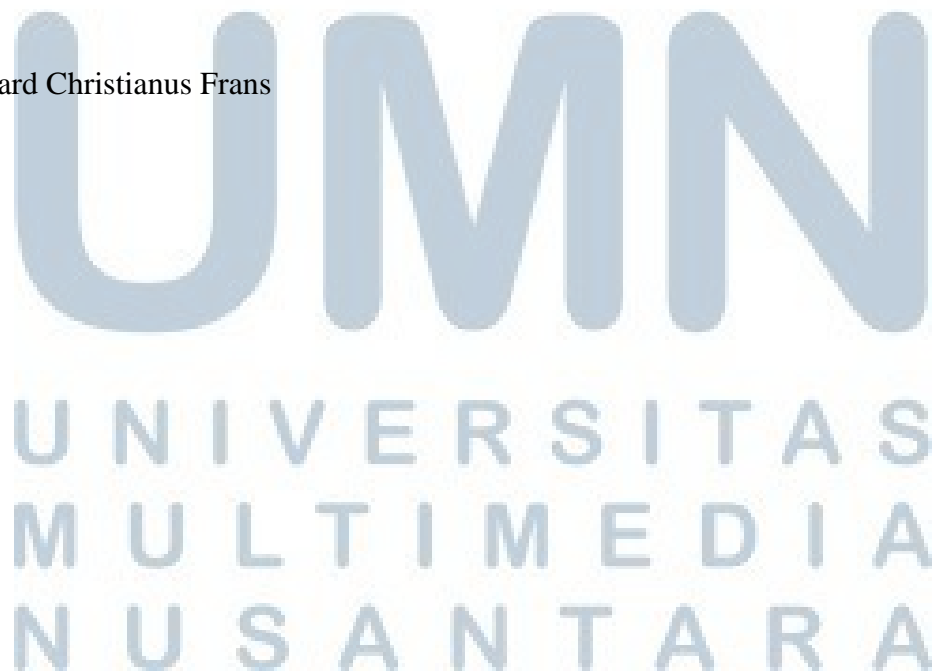
**Desi Dwi Kristanto M. Ds**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan hasil karya ilmiah karangan saya sendiri, bukan hasil mencontoh, hasil mencuri, maupun hasil mengatasnamakan hasil ilmiah orang lain atau lembaga apapun. Ada pun pemakaian segala ilmu pasti dan teori yang dibuat orang lain dalam karya ilmiah ini telah disebutkan segala sumber kutipannya pada halaman Studi Pustaka.

Tangerang,

Bernhard Christianus Frans



# KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Bapa di Sorga yang telah memberikan kemampuan serta kenyataan bahwa penulis mampu menyelesaikan skripsi ”Kampanye Hemat Energi Bagi Dewasa dengan Menggunakan *Motion Graphics*” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis pun tidak dapat membuat penulisan skripsi ini seorang diri. Penulis membuat karya tulisan ilmiah ini dengan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Bapak M. S. Gumelar selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara
2. Ibu Ratna Cahaya Rina selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan memberi pengarahan dalam pembuatan skripsi ini.
3. Seluruh dosen Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis mampu membuat projek tugas akhir ini dengan baik.
4. Para dewan penguji pada pra-sidang yang telah memberikan banyak saran sehingga hasil karya dari projek tugas akhir ini dapat menjadi lebih berguna untuk masyarakat pada nantinya.
5. Kedua orang tua penulis yang telah memberi segala dukungannya secara materi dan moril serta doanya agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
6. Teman-teman seangkatan dan satu jurusan yang telah saling membantu dalam memberi saran dan bersama-sama meluangkan waktu disuatu tempat untuk menyelesaikan skripsi masing-masing.

Selain oleh pihak-pihak yang disebutkan di atas, penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ilmiah yang dibuat masih memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itulah penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan dapat memberi pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Akhir kata penulis berharap penulisan ilmiah ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak

Tangerang,

Bernhard Christianus Frans



## Abstraksi

Dengan timbulnya masalah pemanasan global atau yang kita lebih kenal dengan "global warming", kini banyak dari masyarakat yang mencemaskan masalah tersebut. Hal ini memiliki sangkut-pautnya dengan energi listrik yang sering menghasilkan polusi serta panas yang menyebabkan atmosphere udara menjadi rusak.

Hal ini mungkin dipahami oleh masyarakat, namun mereka tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan untuk menunjang aktifitas mereka baik siang maupun malam dapat menambah panasnya bumi oleh karena hawa panas yang dihasilkan oleh mesin-mesin yang digunakan dalam aktifitas mereka tersebut.

Oleh karena itu, dalam tugas akhir ini penulis hendak membuat sebuah *motion graphic* yang mengingatkan para dewasa yang bekerja di perkantoran untuk menggunakan lampu penerang ruangan dan perangkat komputer seefisien mungkin.

Dalam penyampaianya, *motion graphic* ini juga akan memberikan saran-saran untuk memanfaatkan energi alami (seperti pemakaian cahaya matahari sebagai sumber penerangan di siang hari) dan pemakaian komputer serta pemakaian fitur-fitur pada komputer yang baik dan efisien agar masyarakat semakin memahami seberapa pentingnya melatih diri untuk hidup berhemat energi listrik.

Dengan *motion graphic* ini penulis berharap dapat mendidik serta mengubah kehidupan masyarakat yang memakai barang-barang bertenaga listrik secara berlebihan menjadi lebih peduli terhadap lingkungan dan menjadi masyarakat yang lebih memiliki sifat *eco-friendly*.

*Motion graphic* ini akan penulis desain dengan penuh ilustrasi visual yang memudahkan para audiens untuk mengerti pesan dari informasi yang ingin disampaikan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

# Daftar Isi

Halaman Pengesahan.....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstraksi.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel.....	xii
BAB I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian.....	6
1.8 Rencana Kegiatan Kerja.....	7
BAB II Landasan Teori.....	8
2.1 <i>Motion Graphic</i> .....	8
2.2 <i>Narration</i> .....	27
2.3 Audiens ( <i>Audience</i> ).....	28



2.4 Komunikasi Persuasif ( <i>Persuasive Communication</i> ).....	28
2.5 Hemat Energi ( <i>Sustainability</i> ).....	33
2.6 Kampanye Sosial ( <i>Social Campaign</i> ).....	35
BAB III Perancangan dan Konsep Visual.....	36
3.1 Konsep Hemat Energi.....	36
3.2 Profil Responden.....	37
3.3 Pengembangan Konsep.....	50
3.4 Eksplorasi Desain.....	54
3.5 Eksekusi Desain.....	63
BAB IV Analisis.....	73
4.1 Analisis Mengenai Isi Pesan Dalam <i>Motion Graphic</i> .....	73
4.2 Analisis Desain Isi Pesan Dalam <i>Motion Graphic</i> .....	75
BAB V Kesimpulan.....	96
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	101

## Daftar Gambar

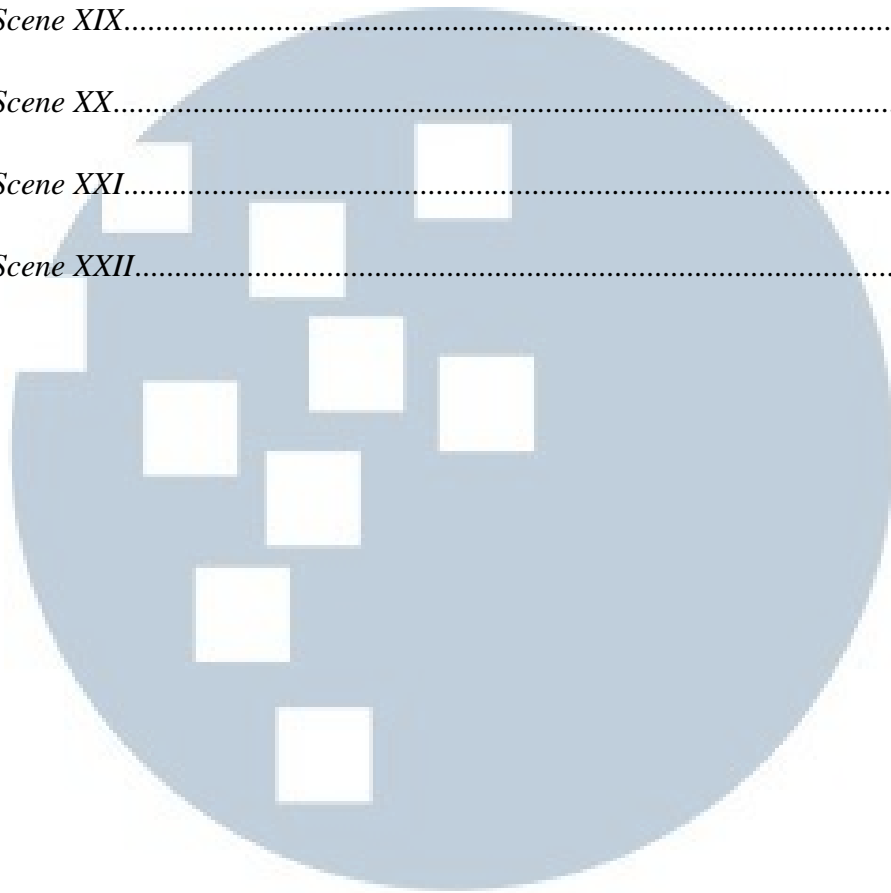
II.1 Contoh video Motion Graphic ” <i>Motion Graphics &amp; Visual Effects - Show Reel</i> ”..8	8
II.2 Foto cuplikan film ” <i>Thriller Se7en</i> ” yang menggunakan <i>motion graphic</i> .....9	9
II.3 Foto cuplikan film ” <i>Showreel grey edition - Sven Welzel - 2d/3d Artist</i> ”, <i>Motion Graphics</i> yang menggunakan <i>2D Animation</i> .....10	10
II.4 Foto cuplikan film ” <i>2010 3D motion graphics reel</i> ”, <i>Motion Graphics</i> yang menggunakan <i>3D Animation</i> .....11	11
II.5 Contoh gambar dari Kesatuan ( <i>Unity</i> ).....13	13
II.6 Contoh Skema Warna: Coklat.....14	14
II.7 Keseimbangan Simetris (A) & Keseimbangan Asimetris (B).....14	14
II.8 Penjelasan Tentang Keseimbangan Simetris (A) dan Asimetris (B).....15	15
II.9 Contoh gambar dari Ruang Negatif dan Ruang Positif.....16	16
II.10 Penjelasan Tentang Ruang Negatif dan Ruang Positif.....16	16
II.11 Contoh gambar dari Skala dan Ukuran.....17	17
II.12 Penjelasan Tentang Skala dan Ukuran.....17	17
II.13 Contoh gambar yang memiliki batasan tepi.....18	18
II.14 Penjelasan Tentang Batasan Tepi.....18	18
II.15 Contoh dari gambar yang memiliki arah.....19	19
II.16 Penjelasan Tentang arah.....20	20
II.17 Contoh dari gambar yang menunjukkan kontras.....20	20
II.18 Contoh gambar dari Roda Warna yang menjelaskan tentang kontras.....21	21
II.19 Contoh dari gambar yang memiliki unsur bentuk.....22	22
II.20 Penjelasan Tentang Bentuk.....23	23

II.21 Contoh dari gambar yang menunjukkan Nilai dan Warna.....	23
II.22 Penjelasan Nilai dan Warna.....	24
II.23 Gambar yang menunjukkan Pola ( <i>Pattern</i> ) dan Tekstur ( <i>Texture</i> ).....	25
II.24 Penjelasan Tentang Repetisi.....	25
II.25 Penjelasan Tentang Tekstur.....	26
III.1 <i>Keyboard</i> .....	55
III.2 Lampu Meja Kerja.....	56
III.3 Lampu Ruangan.....	56
III.4 Laptop ( <i>Notebook</i> ).....	57
III.5 Monitor CRT.....	57
III.6 Monitor LCD.....	58
III.7 Saklar Lampu.....	58
III.8 Steker Listrik.....	59
III.9 Buku Agenda.....	59
III.10 Jam Meja.....	60
III.11 Gelas.....	60
III.12 Tekstur Karpet.....	61
III.13 Kursi Kerja.....	61
III.14 Meja Kerja.....	62
III.15 Pendingin Ruangan.....	62
III.16 Sticker Note Paper.....	63
III.17 Tirai Jendela Kantor.....	63
III.18 Adegan I.....	65

III.19 Adegan II.....	65
III.20 Adegan III.....	65
III.21 Adegan IV.....	66
III.22 Adegan V.....	66
III.23 Adegan VI.....	66
III.24 Adegan VII.....	67
III.25 Adegan VIII.....	67
III.26 Adegan IX.....	67
III.27 Adegan X.....	68
III.28 Adegan XI.....	68
III.29 Adegan XII.....	68
III.30 Adegan XIII.....	69
III.31 Adegan XIV.....	69
III.32 Adegan XV.....	69
III.33 Adegan XVI.....	70
III.34 Adegan XVII.....	70
III.35 Adegan XVIII.....	70
III.36 Adegan XIX.....	71
III.37 Adegan XX.....	71
III.38 Adegan XXI.....	71
III.39 Adegan XXII.....	72
III.40 Adegan XXIII.....	72
IV.1 <i>Unity</i> .....	76

IV.2 Keseimbangan Asimetris.....	77
IV.3 Ruang Negatif.....	77
IV.4 Skala dan Ukuran.....	78
IV.5 Batasan Tepi.....	79
IV.6 Arah.....	79
IV.7 Kontras.....	80
IV.8 <i>Scene I</i> .....	80
IV.9 <i>Scene II</i> .....	81
IV.10 <i>Scene III</i> .....	82
IV.11 <i>Scene IV</i> .....	82
IV.12 <i>Scene V</i> .....	83
IV.13 <i>Scene VI</i> .....	84
IV.14 <i>Scene VII</i> .....	84
IV.15 <i>Scene VIII</i> .....	85
IV.16 <i>Scene IX</i> .....	86
IV.17 <i>Scene X</i> .....	87
IV.18 <i>Scene XI</i> .....	87
IV.19 <i>Scene XII</i> .....	88
IV.20 <i>Scene XIII</i> .....	88
IV.21 <i>Scene XIV</i> .....	89
IV.22 <i>Scene XV</i> .....	90
IV.23 <i>Scene XVI</i> .....	90
IV.24 <i>Scene XVII</i> .....	91

IV.25 Scene XVIII.....	92
IV.26 Scene XIX.....	92
IV.27 Scene XX.....	93
IV.28 Scene XXI.....	94
IV.29 Scene XXII.....	94



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## Daftar Tabel

III.1 Tingkat Usia Responden.....	35
III.2 Perbandingan Jenis Kelamin Responden.....	36
III.3 Jabatan Kerja Responden.....	36
III.4 Jenis Pekerjaan Responden.....	37
III.5 Jam Kerja Responden.....	38
III.6 Perbandingan Antara Lembur dan Tidak Lembur Para Responden.....	38
III.7 Perbandingan Antara Para Responden yang Langsung Pulang dan Tidak.....	39
III.8 Tingkat Pendidikan Responden.....	40
III. 9 Perangkat Komputer yang Sering Digunakan.....	40
III.10 Kebiasaan Mematikan Perangkat Komputer.....	41
III.11 Perbandingan Pemakai fasilitas <i>screen saver</i> .....	42
III.12 Pemilihan sumber cahaya yang digunakan pada siang hari.....	43
III.13 Pemilihan sumber cahaya yang digunakan pada malam hari.....	44
III.14 Perilaku para dewasa terhadap kabel listrik setelah memakainya.....	44
III.15 Perilaku para dewasa terhadap lampu ruang ketika selesai digunakan.....	45
III.16 Brainmapping.....	50
III.17 Proses Desain yang Dilakukan.....	53

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A