



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

**PERANCANGAN TOKOH SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA *MOTION GRAPHIC VIGOR VOICE***

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : James Aras Jarred

NIM : 00000018721

Program Studi: Film

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2020

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : James Aras Jarred

NIM : 00000018721

Program Studi: Film

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERCANGKANG TOKOH SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA

MOTION GRAPHIC VIGOR VOICE

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 November 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read "James Aras Jarred".

James Aras Jarred

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN TOKOH SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA *MOTION*

GRAPHIC VIGOR VOICE

Oleh

Nama : James Aras Jarred

NIM : 00000018721

Program Studi : Film

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Desember 2020

Pembimbing



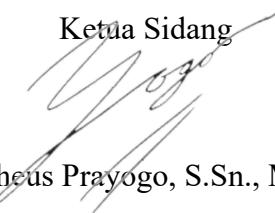
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Pengaji



Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim

Ketua Sidang



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

KATA PENGANTAR

Dalam ungkapan syukur atas berkah dari Yang Maha Kuasa, saat ini penulis menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul perancangan tokoh sebagai media promosi pada *motion graphic* “*vigor voice*”.

Terinspirasi dari aktifitas yang dipaparkan saat mendukung kegiatan filantropik dari kelompok neurosains terapan dan para pendongeng Indonesia untuk anak-anak dan penderita kanker di seluruh Indonesia, saat diselenggarakan program *audio charity vigor voice*. Pada kesempatan tersebut penulis mendapati upaya keras kelompok yang memiliki aplikasi berharga untuk menolong banyak orang namun tak dikenal sehingga kurang mendapat sambutan. Maka itu penulis mengusulkan pembuatan iklan pendek dengan bentuk digital yang diminati oleh berbagai lapisan usia dan kelompok ekonomi masyarakat, yaitu *motion graphic*.

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berharap pengalaman berharga dalam kegiatan sosial yang sekaligus menambah pengalaman untuk memasuki kompetisi pekerjaan ini juga memberi manfaat bagi pasien dan tenaga ahli yang berupaya menjangkau pelosok Indonesia dengan teknologi digital.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. Selaku Ketua Program Studi
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir

3. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M. Ds. Selaku Dosen Pembimbing Akademik
4. Konsultan/ narasumber
5. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Skripsi
6. Orangtua dan keluarga dekat

Tangerang, 14 November 2020



James Aras Jarred

ABSTRAKSI

Ekspresi tokoh dalam *motion graphic* yang mewakili gambaran emosi pada manusia menjadi fokus pesan yang ingin disampaikan untuk memaknai hadirnya aplikasi *vigor voice* bagi manusia yang membutuhkan dukungan langsung pada kerja otak untuk menghasilkan ketangguhan pikir dalam mental yang sehat. Iklan yang dibuat menampilkan perubahan nyata dari satu kondisi emosi ke kondisi emosi lain akibat hadirnya produk *vigor voice*. Perubahan emosi tersebut dibutuhkan manusia untuk banyak hal termasuk pemulihan kesehatan, peningkatan kinerja, dan juga mempersiapkan generasi pemimpin bangsa. Dalam pengamatan ekspresi penulis mengambil acuan ekstrim pada tokoh aktor seni dan penderita kanker stadium 4 yang telah mencapai fase paliatif. Pemulihan pada terapi kanker bisa terjadi pada pasien dengan mental yang kuat.

Kata kunci : ekspresi, *motion graphic*, media promosi.

ABSTRACT

The expression of characters in motion graphics that represent emotional images in humans is the focus of the message to be conveyed to interpret the presence of vigor voice applications for humans who need direct support for brain work to produce healthy mental toughness. Advertisements are made to show real changes from one emotional state to another due to the presence of vigor voice products. These emotional changes are needed by humans for many things including restoring health, improving performance, and also preparing a generation of national leaders. In observing the expression, the writer takes an extreme reference to the artistic actors and stage 4 cancer sufferers who have reached the palliative phase. Recovery in cancer therapy can occur in mentally strong patients.

Keywords: expression, motion graphic, promotion media.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
1.1. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Tujuan Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
1.5. Manfaat Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
1.5.1. Bagi Peneliti	Error! Bookmark not defined.
1.5.2. Bagi Masyarakat.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.3. Bagi Universitas	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

- 2.1. *Motion Graphic* **Error! Bookmark not defined.**
- 2.2. Tokoh **Error! Bookmark not defined.**
 - 2.2.1. Bentuk **Error! Bookmark not defined.**
 - 2.2.2. Warna **Error! Bookmark not defined.**
 - 2.2.3. *Style* **Error! Bookmark not defined.**
- 2.3. Ekspresi **Error! Bookmark not defined.**
 - 2.3.1. Sedih **Error! Bookmark not defined.**
 - 2.3.2. Senang **Error! Bookmark not defined.**
 - 2.3.3. Takut **Error! Bookmark not defined.**

BAB III METODOLOGI..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

- 3.1. Gambaran Umum **Error! Bookmark not defined.**
 - 3.1.1. Sinopsis **Error! Bookmark not defined.**
 - 3.1.2. Posisi Penulis **Error! Bookmark not defined.**
- 3.2. Tahapan Kerja **Error! Bookmark not defined.**
- 3.3. Acuan **Error! Bookmark not defined.**
 - 3.3.1. Referensi *Style* **Error! Bookmark not defined.**
 - 3.3.2. Referensi Ekspresi **Error! Bookmark not defined.**
 - 1. Mulut/Bibir **Error! Bookmark not defined.**
 - 2. Mata **Error! Bookmark not defined.**
- 3.4. Proses Perancangan **Error! Bookmark not defined.**
 - 3.4.1. Perancangan Tokoh **Error! Bookmark not defined.**
 - 3.4.2. Perancangan Ekspresi **Error! Bookmark not defined.**

BAB IV ANALISIS ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

4.1. Pendahuluan **Error! Bookmark not defined.**

4.2. Analisis Desain Tokoh **Error! Bookmark not defined.**

 4.2.1. Analisis *Style* **Error! Bookmark not defined.**

 4.2.2. Analisis Ekspresi **Error! Bookmark not defined.**

BAB V PENUTUP ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

1.1. Kesimpulan **Error! Bookmark not defined.**

1.2. Saran **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Color Wheel</i>	23
Gambar 2.2. Skema Wajah.....	25
Gambar 2.3. Skema Mata	25
Gambar 2.4. Skema Mata	26
Gambar 2.5. Skema Mata	26
Gambar 2.6. Skema Bibir	27
Gambar 2.7. Skema Wajah.....	27
Gambar 2.8. Eskripsi Sedih	28
Gambar 2.9. Eskripsi Mata Sedih	29
Gambar 2.10. Eskripsi Senang	30
Gambar 2.11. Ekspresi Mata Takut.....	31
Gambar 2.12. Ekspresi Takut	31
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	34
Gambar 3.2. Bentuk Tubuh	36
Gambar 3.3. Bentuk Wajah	36
Gambar 3.4. Ekspresi Wajah	37
Gambar 3.5. Ekspresi Sedih	38
Gambar 3.6. Ekspresi Takut	39
Gambar 3.7. Ekspresi Senang	39
Gambar 3.8. Ekspresi Terkejut Terlihat Pada Posisi Alis yang Terangkat dan Bibir Membuka.....	41

Gambar 3.9. Ekspresi Sedih Terlihat Kelopak Mata Menurun Posisi Sudut Bibir Menjadi Garis Datar.....	41
Gambar 3.10. Ekspresi Cemas Ditampilkan dengan Jarak Antara Alis Sudut Bibir yang Menurun	42
Gambar 3.11. Ekspresi Ceria Ditampilkan Dengan Bibir yang Terbuka Lebar Otot Pipi Berkerut Menarik Sudut-Sudutnya.....	42
Gambar 3.12. Ekspresi Semangat Ditampilkan Dengan Bibir yang Terkatup Otot Pipi Berkerut Menarik Sudut-Sudutnya.....	43
Gambar 3.13. Ekspresi Mulut/Bibir Sedih	44
Gambar 3.14. Ekspresi Mulut/Bibir Sedih	44
Gambar 3.15. Ekspresi Mulut/Bibir Senang	45
Gambar 3.16. Ekspresi Mulut/Bibir Senang	46
Gambar 3.17. Ekspresi Mata Sedih.....	47
Gambar 3.18. Ekspresi Mata Sedih.....	47
Gambar 3.19. Ekspresi Mata Ceria	48
Gambar 3.20. Ekspresi Mata Ceria	49
Gambar 3.21. Skema Bentuk Wajah	50
Gambar 4.1. Penerapan Style Bancroft Dengan Perbandingan Acuan Iklan Tokopedia.	58
Gambar 4.2. Perubahan Ekspresi Pada Style yang Sama Dengan Gambar 4.1.....	59
Gambar 4.3. Perubahan Ekspresi Pada Intensitas Sakit	60
Gambar 4.4. Ekspresi Sedih Ditampilkan Pada Perubahan Posisi Alis.....	61
Gambar 4.5. Ekspresi Senang Ditunjukkan Dengan Kesimetrisan dan Kelopak Mata yang Membuka Serta Sudut Bibir Terangkat.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pengamatan Ekspresi Mulut/Bibir Sedih	43
Tabel 3.2. Pengamatan Ekspresi Mulut/Bibir Senang.....	45
Tabel 3.3. Pengamatan Ekspresi Mata Sedih	48
Tabel 3.4. Pengamatan Eskripsi Mata Senang	49
Tabel 3.5. Tabel Eksplorasi Perancangan Tokoh	52
Tabel 3.6. Pengamatan Eskripsi Mulut/Bibir	53
Tabel 3.7. Pengamatan Ekspresi Mata	54
Tabel 3.8. Tabel Perancangan Tokoh	55

DAFTAR LAMPIRAN

KS I: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI.....	XVII
KS II: FORMULIR PERJANJIAN.....	XVIII
KS III: FORMULIR BIMBINGAN	XIX
KS IV HASIL TURNITIN.....	XXI
LAMPIRAN A: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 1	XXI
LAMPIRAN B: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 1.....	XXII
LAMPIRAN C: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 2	XXIII
LAMPIRAN D: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 2	XXIV
LAMPIRAN E: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 3.....	XXV
LAMPIRAN F: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 3	XXVI
LAMPIRAN G: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 4	XXVII
LAMPIRAN H: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 4	XXVIII
LAMPIRAN I: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 5.....	XXIX
LAMPIRAN J: Hasil Pengecekan Plagiarisme Turnitin Bab 5	X

