

**PERANCANGAN VIDEO PANDUAN
PENGUNAAN SERUM UNTUK USIA 20-25 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Gabriella Jovanka

0000033661

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN VIDEO PANDUAN
PENGUNAAN SERUM UNTUK USIA 20-25 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Gabriella Jovanka
0000033661

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriella Jovanka
Nomor Induk Mahasiswa : 00000033661
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN VIDEO PANDUAN PENGUNAAN SERUM UNTUK USIA 20-25 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 Desember 2022



(Gabriella Jovanka)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN VIDEO PANDUAN PENGUNAAN SERUM UNTUK USIA 20-25 TAHUN

Oleh

Nama : Gabriella Jovanka
NIM : 00000033661
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Selasa, 3 Januari 2023
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

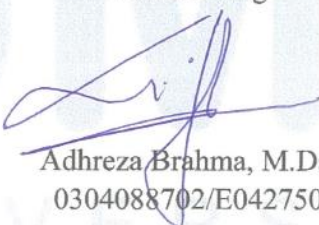
Ketua Sidang

Penguji

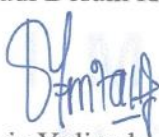

Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.
0414078202/E025361


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/E023959

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriella Jovanka
NIM : 00000033661
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN VIDEO PANDUAN PENGUNAAN SERUM UNTUK USIA 20-25 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Gabriella Jovanka)

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan berkatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan informasi yang terpercaya kepada target audiens mengenai panduan penggunaan serum yang tepat, sehingga audiens dapat menjadikan media informasi ini sebagai dasar dalam pemilihan serum yang tepat untuk mengatasi masalah kulit.

Terdapat banyak informasi mengenai penggunaan serum yang tidak dibagikan oleh sumber yang terpercaya seperti dokter spesialis kulit dan kelamin atau ahli kecantikan, sehingga tidak dapat dipercaya sepenuhnya. Kenyataannya, target audiens dengan mudah mempercayai informasi yang beredar tersebut. Akibatnya, target audiens mendapatkan hasil pemakaian serum yang tidak sesuai, tidak mengatasi permasalahan kulit, dan bahkan memperburuk kondisi kulit. Untuk menghindari hal ini, diperlukan upaya untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang penggunaan serum yang tepat melalui sebuah media yang memuat informasi terpercaya dari para dokter spesialis kulit dan ahli kecantikan. Maka dari itu, penulis bermaksud merancang video panduan penggunaan serum wajah untuk usia 20-25 tahun sebagai panduan yang dapat dipercaya dan dijadikan acuan dalam memilih serum wajah yang tepat untuk kondisi dan kebutuhan kulit wajah mereka masing-masing.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membimbing dan membantu penulis sehingga perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik:

1. Dr. Ninok Laksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman yang telah memberikan bantuan dan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan bimbingan dan bantuan dari semua pihak yang tercantum, maka penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memperluas wawasan pembaca, membawa pemahaman dan pengetahuan, dan bermanfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan pembaca.

Tangerang, 17 Januari 2023



(Gabriella Jovanka)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN VIDEO PANDUAN

PENGGUNAAN SERUM UNTUK USIA 20-25 TAHUN

Gabriella Jovanka

ABSTRAK

Memiliki kulit yang sehat dan bersih merupakan impian setiap wanita. Pada umumnya, setiap wanita pernah memiliki permasalahan kulit, seperti jerawat, kulit kusam, penuaan pada kulit, dan sebagainya. Terdapat berbagai produk perawatan kulit yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah kulit, salah satunya adalah serum. Serum adalah cairan yang memiliki kandungan bahan aktif yang tinggi, sehingga dapat mengatasi masalah kulit dengan lebih efektif cepat dibandingkan produk perawatan kulit lainnya. Setiap kandungan dalam serum memiliki karakteristik dan kegunaannya masing-masing. Serum dapat memberikan hasil yang baik, dan juga dapat memberikan hasil yang fatal. Maka, diperlukan pemahaman yang tepat dan lengkap terkait penggunaan serum. Kenyataannya, audiens tidak memperdulikan hal tersebut, dan langsung menggunakan serum berdasarkan informasi yang beredar dari sumber yang tidak terpercaya. 63.3% audiens menyatakan bahwa mereka mendapatkan hasil yang mengecewakan dari penggunaan serum, dan mayoritas audiens menyatakan bahwa mereka tidak pernah mendapatkan informasi dari sumber terpercaya seperti dokter kulit atau ahli kecantikan. Terbatasnya informasi yang terpercaya mengenai penggunaan serum membuktikan bahwa belum ada media informasi yang memuat informasi dari sumber terpercaya mengenai penggunaan serum. Melihat permasalahan di atas, diperlukan upaya untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang penggunaan serum yang tepat. Maka dari itu, penulis merancang media informasi yang memuat informasi tentang penggunaan serum dari sumber yang terpercaya untuk memandu target audiens dalam penggunaan serum.

Kata kunci: serum, media informasi, panduan

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

SERUM USAGE GUIDE VIDEO DESIGN
FOR AGED 20-25 YEARS

Gabriella Jovanka

ABSTRACT (English)

Having healthy and clean skin is every woman's dream. In general, every woman has had skin problems, such as acne, dull skin, skin aging, and so on. There are various skin care products that can be used to treat skin problems, one of which is serum. Serum is a liquid that has a high content of active ingredients, so it can solve skin problems more effectively quickly than other skin care products. Each content in the serum has its own characteristics and uses. Serums can give good results, and can also give fatal results. Thus, a proper and complete understanding of the use of serum is needed. In fact, the audience does not pay attention to this, and immediately uses the serum based on information circulating from unreliable sources. 63.3% of the audience stated that they had disappointing results from using the serum, and the majority of the audience stated that they had never received information from a trusted source such as a dermatologist or beautician. The limited reliable information regarding the use of serum proves that there is no media information that contains information from reliable sources regarding the use of serum. Seeing the problems above, efforts are needed to inform the public about the proper use of serum. Therefore, the authors designed an information media that contains information about the use of serum from a trusted source to guide the target audience in the use of serum.

Keywords: *serum, information media, guide*

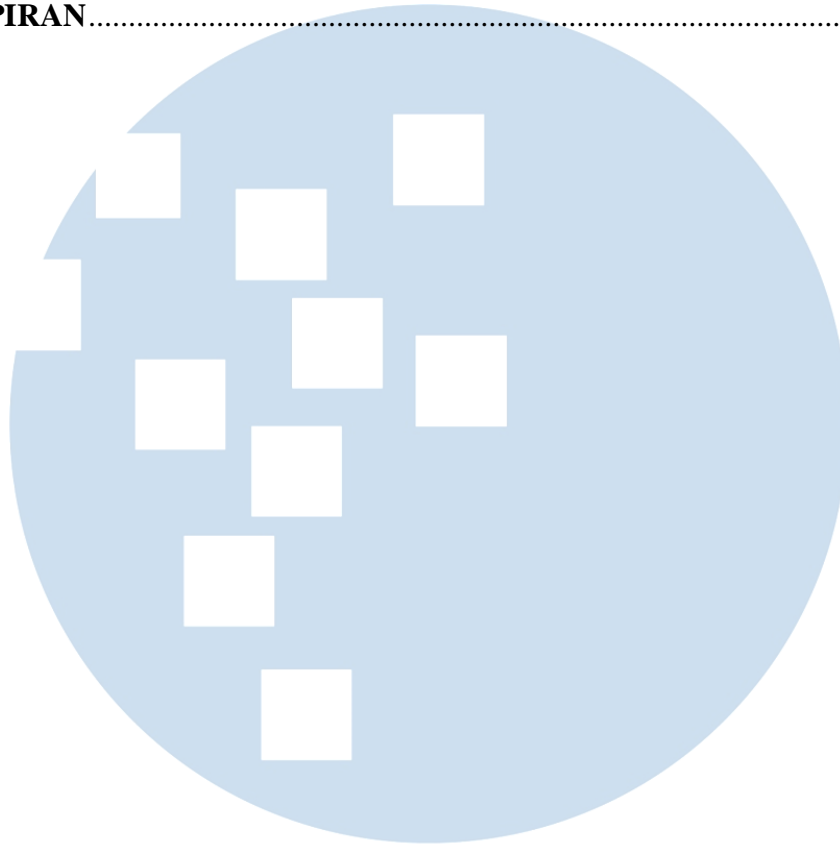
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Desain Grafis.....	6
2.1.1. Elemen Desain.....	6
2.1.2. Prinsip Desain	12
2.1.3. Tipografi.....	15
2.1.4. Layout.....	21
2.1.5. Grid.....	24
2.1.6. Ilustrasi.....	27
2.1.7. Karakter	28
2.2. Media Informasi	32
2.2.1. Jenis Media Informasi.....	33
2.2.2. Fungsi Media Informasi.....	35
2.2.3. Story Structure Theory	35
2.2.4. Animasi.....	36

2.3. Serum.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	39
3.1. Metodologi Penelitian.....	39
3.1.1. Wawancara.....	40
3.1.2. Kuisisioner	58
3.1.3. Studi Literatur	62
3.2. Metodologi Perancangan	78
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	81
4.1 Strategi Perancangan	81
4.1.1 Konsep	82
4.1.2 Perencanaan Media Informasi	84
4.1.3 <i>Mind Map</i>	86
4.1.4 <i>Big Idea</i>	87
4.1.5 Moodboard	90
4.1.6 Pemilihan Warna	92
4.1.7 Pemilihan Tipografi.....	93
4.1.8 Perancangan Karakter	95
4.1.9 Perancangan Environment	102
4.1.10 Perancangan Media Utama	104
4.1.11 Perancangan Layout Media Sekunder	112
4.2 Analisis Perancangan	125
4.2.1 Analisis Desain Karakter	125
4.2.2 Analisis Desain Instagram <i>Reels</i>	126
4.2.3 Analisis Desain Instagram <i>Feeds</i>	128
4.2.4 Analisis Desain Instagram <i>Story</i>	129
4.2.5 Analisis Desain <i>Website Advertisement</i>	130
4.2.6 Analisis Desain Poster	131
4.2.7 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	131
4.3 <i>Budgeting</i>	133
BAB V PENUTUP.....	134
5.1 Simpulan.....	134
5.2 Saran.....	135

DAFTAR PUSTAKA xiii
LAMPIRAN..... xv

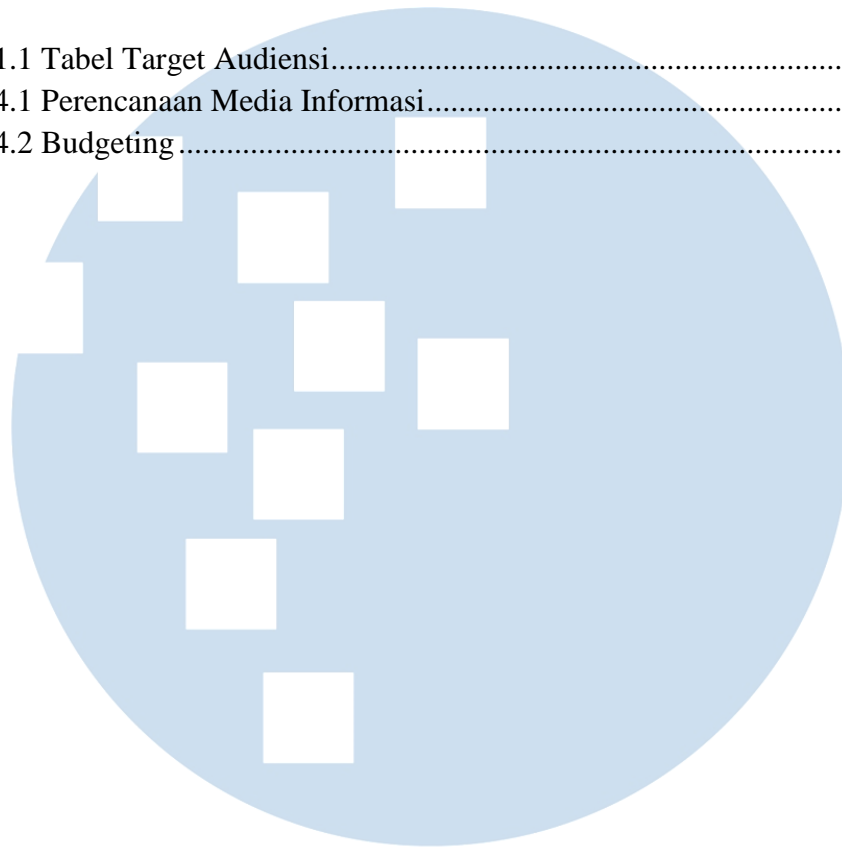


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Target Audiensi.....	3
Tabel 4.1 Perencanaan Media Informasi.....	79
Tabel 4.2 Budgeting	124



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Garis	7
Gambar 2.3 Bentuk Organik	7
Gambar 2.2 Bentuk Geometrik	8
Gambar 2.4 <i>Accidental Shape</i>	8
Gambar 2.5 <i>Non-Objective Shape</i>	9
Gambar 2.6 <i>Representational Shape</i>	9
Gambar 2.7 <i>Hue dan Value Contrast</i>	10
Gambar 2.8 <i>Additive & Subtractive Color System</i>	11
Gambar 2.9 <i>Paper Sizes and Formats</i>	12
Gambar 2.10 Komposisi Simetris, Asimetris, dan Sentral	13
Gambar 2.11 Prinsip Hierarki Visual untuk Desain	14
Gambar 2.12 Prinsip Ritme Desain	14
Gambar 2.13 Prinsip Kesatuan	15
Gambar 2.14 Tipografi <i>Old Style</i>	16
Gambar 2.15 Tipografi Transitional	17
Gambar 2.16 Tipografi Modern	17
Gambar 2.17 Tipografi <i>Slab Serif</i>	18
Gambar 2.18 Tipografi <i>Sans Serif</i>	18
Gambar 2.19 Tipografi <i>Gothic</i>	19
Gambar 2.20 Tipografi <i>Script</i>	19
Gambar 2.21 Tipografi <i>Display</i>	20
Gambar 2.22 <i>Alignment</i>	21
Gambar 2.23 Komponen <i>Layout</i>	24
Gambar 2.24 <i>Single Column Grid</i>	25
Gambar 2.25 <i>Two Column Grid</i>	25
Gambar 2.26 <i>Multicolumn Grids</i>	26
Gambar 2.27 <i>Modular Grids</i>	26
Gambar 2.28 <i>Hierarchical Grids</i>	27
Gambar 2.29 Contoh Media Informasi Cetak	29
Gambar 2.30 Contoh Media Informasi Interaktif	30
Gambar 2.31 Contoh Media Informasi Lingkungan	30
Gambar 3.1 Wawancara Kepada dr. Balgis M.Sc, Sp.KK	35

Gambar 3.2 Wawancara Kepada dr. Juliyanti Sp.KK.....	41
Gambar 3.3 Wawancara Kepada dr. Astrid Teresa Sp.KK.....	47
Gambar 3.4 Wawancara Kepada Pengguna Serum Karyn Maoza.....	49
Gambar 3.5 Wawancara Kepada Pengguna Serum Jovisia Jolie.....	50
Gambar 3.6 Wawancara Kepada Pengguna Serum Sofhie Pricilla.....	52
Gambar 3.7 Hal yang Mempengaruhi Untuk Membeli dan Menggunakan Serum	53
Gambar 3.8 Hasil Penggunaan Serum	54
Gambar 3.9 Sumber Informasi Tentang Penggunaan Serum.....	54
Gambar 3.10 Tingkat Kepercayaan Responden Terhadap Informasi	55
Gambar 3.11 Informasi yang Didapatkan Melalui Dokter Kulit atau Ahli Kecantikan.....	56
Gambar 3.12 <i>Skincare and Cosmetic Ingredients Dictionary</i>	57
Gambar 3.13 Kulit Normal	58
Gambar 3.14 Kulit Kering.....	59
Gambar 3.15 Kulit Berminyak.....	60
Gambar 3.16 Kulit Kombinasi	60
Gambar 3.17 Jenis Jerawat.....	61
Gambar 3.18 Penuaan	62
Gambar 3.19 <i>Couperose</i>	63
Gambar 3.20 Kulit Dehidrasi	63
Gambar 3.21 Pigmentasi	64
Gambar 3.22 <i>Rosecea</i>	65
Gambar 3.23 Iritasi Kulit Wajah.....	66
Gambar 3.24 <i>Chemical Folliculitis</i>	67
Gambar 3.25 <i>Burning, Stinging, Itching</i>	67
Gambar 3.26 Reaksi Alergi.....	68
Gambar 3.27 <i>PIH</i>	69
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i>	81
Gambar 4.2 Pilihan <i>Big Idea</i> Pertama.....	82
Gambar 4.3 Pilihan <i>Big Idea</i> Kedua	82
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Pertama.....	83
Gambar 4.5 Preview Animasi Dengan <i>Moodboard</i> Pertama.....	84
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> Final.....	85
Gambar 4.7 Pemilihan Warna	86

Gambar 4.8 Typeface Untuk Headlines	87
Gambar 4.9 Typeface Untuk Subheadlines.....	87
Gambar 4.10 Typeface Untuk Body Text	88
Gambar 4.11 Penggunaan Tipografi	88
Gambar 4.12 Referensi Karakter Glowly Pertama.....	90
Gambar 4.13 Perancangan Karakter Glowly Pertama	91
Gambar 4.14 Referensi Karakter Glowly Final	91
Gambar 4.15 Referensi Wajah Glowly	92
Gambar 4.16 Referensi Outfit Glowly	92
Gambar 4.17 Perancangan Karakter Glowly Final	93
Gambar 4.18 Referensi Karakter Serum Fairy.....	94
Gambar 4.19 Referensi Wajah Serum Fairy	94
Gambar 4.20 Referensi Outfit Serum Fairy	95
Gambar 4.21 Perancangan Karakter Serum Fairy Final	96
Gambar 4.22 Referensi <i>Underpass</i>	96
Gambar 4.23 Referensi Kemacetan.....	97
Gambar 4.24 Perancangan <i>Environment</i>	97
Gambar 4.25 <i>Storyboard</i> Episode Pertama.....	98
Gambar 4.26 <i>Storyboard</i> Episode Kedua.....	99
Gambar 4.27 <i>Storyboard</i> Episode Ketiga	100
Gambar 4.28 <i>Storyboard Episode Keempat</i>	101
Gambar 4.29 Perancangan <i>Background</i> Atau <i>Environment</i> Animasi.....	102
Gambar 4.30 Perancangan Aset Animasi.....	102
Gambar 4.31 Proses Pengeditan Video Di Aplikasi VN.....	103
Gambar 4.32 Proses Pengeditan Video Di Aplikasi Adobe Premiere	103
Gambar 4.33 Hasil Akhir Perancangan Video Animasi	103
Gambar 4.34 Sketsa <i>Layout</i> Instagram <i>Feeds</i>	105
Gambar 4.35 Proses Digitalisasi Desain Instagram <i>Feeds</i>	106
Gambar 4.36 Hasil Instagram <i>Feeds</i> Pertama.....	106
Gambar 4.37 Hasil Akhir Keseluruhan Instagram <i>Feeds</i>	107
Gambar 4.38 Sketsa <i>Layout</i> Instagram <i>Story</i>	108
Gambar 4.39 Proses Digitalisasi Desain Instagram <i>Story</i>	108
Gambar 4.40 Hasil Instagram <i>Story</i> Ketiga	109
Gambar 4.41 Hasil Akhir Keseluruhan Instagram <i>Story</i>	109

Gambar 4.42 Sketsa <i>Merchandise</i>	110
Gambar 4.43 Proses Digitalisasi <i>Merchandise</i>	110
Gambar 4.44 Hasil <i>Merchandise</i> Pin	111
Gambar 4.45 Pengaplikasian Desain Pada <i>Mockup Merchandise</i> Pin	111
Gambar 4.46 Hasil Akhir Keseluruhan <i>Merchandise</i>	112
Gambar 4.47 Sketsa <i>Layout Website Advertisement</i>	113
Gambar 4.48 Sketsa <i>Layout Website Advertisement</i>	113
Gambar 4.49 Hasil Akhir <i>Website</i> Advertisement.....	113
Gambar 4.50 Pengaplikasian Desain Pada <i>Website</i>	114
Gambar 4.51 Sketsa <i>Layout</i> Poster	115
Gambar 4.52 Proses Digitalisasi Desain Poster	115
Gambar 4.53 Hasil Akhir Poster	116
Gambar 4.54 Hasil Akhir Poster	116
Gambar 4.55 Karakter.....	118
Gambar 4.56 <i>Preview Animasi</i>	118
Gambar 4.57 <i>Preview Animasi</i>	119
Gambar 4.58 Instagram <i>Feeds</i>	120
Gambar 4.59 Instagram <i>Story</i>	121
Gambar 4.60 <i>Website Ads</i>	121
Gambar 4.61 Poster.....	122
Gambar 4.62 <i>Merchandise</i>	123

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Turnitin.....	xv
Lampiran B Lembar Form Bimbingan.....	xxii
Lampiran C Transkrip Wawancara Dokter.....	xxiv
Lampiran D Transkrip Wawancara Pengguna Serum Karyn Maoza.....	xxx
Lampiran E Transkrip Wawancara Pengguna Serum Jovisia Jolie.....	xxxii
Lampiran F Transkrip Wawancara Pengguna Serum Sofhie Pricilla.....	xxxiv
Lampiran G Rumus Slovia.....	xxxv
Lampiran H Pertanyaan Kuisisioner.....	xxxvi
Lampiran I Hasil Kuisisioner.....	xxxix

