

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKASI POLA KONSUMSI KOPI

Gak Ngopi!



Gak Asik!

Tips Cerdas ala Gen Z

Oleh:

Ahda Rohmatus Salsabilah 20420100035

LEMBAR PENGESAHAN

"Perancangan Motion Graphic Edukasi Pola Konsumsi Kopi"

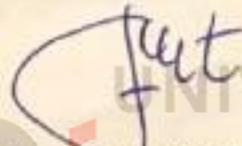
Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan penguji
1 Agustus 2024

Dosen Pembimbing 1



Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds
NIDN. 0721099105

Dosen Pembimbing 2



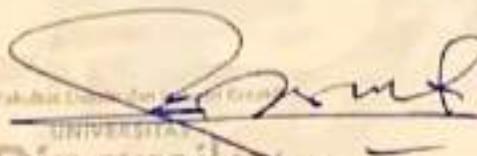
Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101

Dosen Penguji



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN. 0720028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

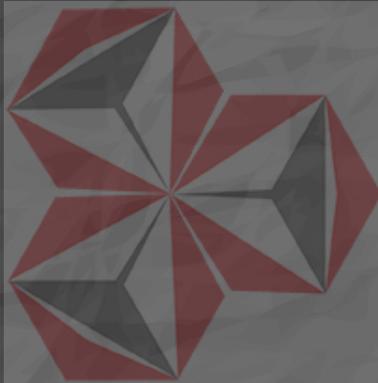

Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS
Dinamika

Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Motion Graphic Edukasi Pola Konsumsi Kopi” dapat terselesaikan dengan baik.

Katalog ini disusun sebagai salah satu syarat Tugas Akhir Program Studi SI Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika. Dalam penyelesaian perancangan ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan perancangan ini.



UNIVERSITAS
Dinamika



DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Latar Belakang	1
Konsep Karya	3
Deskripsi dan Penjelasan Karya	10
Biodata Pencipta Karya	32



UNIVERSITAS
Dinamika





LATAR BELAKANG

UNIVERSITAS
Dinamika

LATAR BELAKANG

Minum kopi sudah menjadi gaya hidup masyarakat di Indonesia, terutama di kalangan Gen Z. Dibandingkan dengan generasi sebelumnya Gen Z mempunyai pola konsumsi kopi yang tidak baik. Pola konsumsi kopi yang tidak baik, seperti konsumsi berlebihan dan preferensi pada kopi manis dengan susu, dapat menimbulkan risiko kesehatan seperti obesitas, diabetes, dan gangguan pencernaan. Kasus kematian terkait konsumsi kopi berlebihan menyoroti pentingnya pemahaman mengenai konsumsi kopi yang bijak.

Oleh karena itu, edukasi yang informatif sangat dibutuhkan, khususnya bagi Gen Z, untuk memahami pola konsumsi kopi yang bijak. Media edukasi seperti motion graphic merupakan yang tepat karena mampu menyajikan informasi secara menarik, mudah dipahami, dan membantu Gen Z membuat pilihan yang lebih bijak terkait konsumsi kopi.





KONSEP KARYA

UNIVERSITAS
Dinamika

KONSEP KARYA

Trendy

Motion graphic ini memiliki konsep "*trendy*" yang menggambarkan tampilan, gaya, dan konten yang sesuai dengan preferensi dan tren terkini. Dengan pendekatan "*trendy*", motion graphic ini dirancang dengan menggabungkan elemen visual yang cerah dan kontras tinggi, menciptakan tampilan eksploratif dan energik.



KONSEP KARYA

Judul

Motion graphic ini berjudul “Gak ngopi, Gak asik! Tips Cerdas ala Gen Z”. Judul ini merupakan gabungan dari dua kalimat.

Kalimat pertama, “Gak ngopi, Gak Asik!”. Penggunaan kalimat ini untuk menggambarkan bahwa minum kopi menjadi sebuah gaya hidup pada Gen Z. Kalimat ini menggunakan bahasa yang gaul dan tidak baku karena dalam keseharian Gen Z cenderung menggunakan bahasa yang tidak baku.

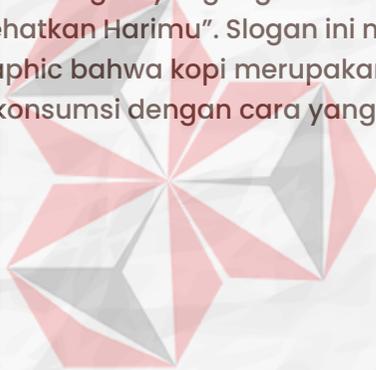
Kalimat kedua, “Tips Cerdas ala Gen Z”. Penggunaan kalimat ini untuk menekankan bahwa motion graphic ini berisi mengenai tips yang relevan dan mudah diterapkan oleh Gen Z.



KONSEP KARYA

Slogan

Slogan ini digunakan untuk membantu meringkaskan dan mengingatkan pada Gen Z mengenai pesan yang disampaikan. Slogan yang digunakan adalah "Seimbangkan kopimu, Sehatkan Harimu". Slogan ini menekankan pesan dari motion graphic bahwa kopi merupakan minuman yang sehat apabila dikonsumsi dengan cara yang tepat.



UNIVERSITAS
Dinamika

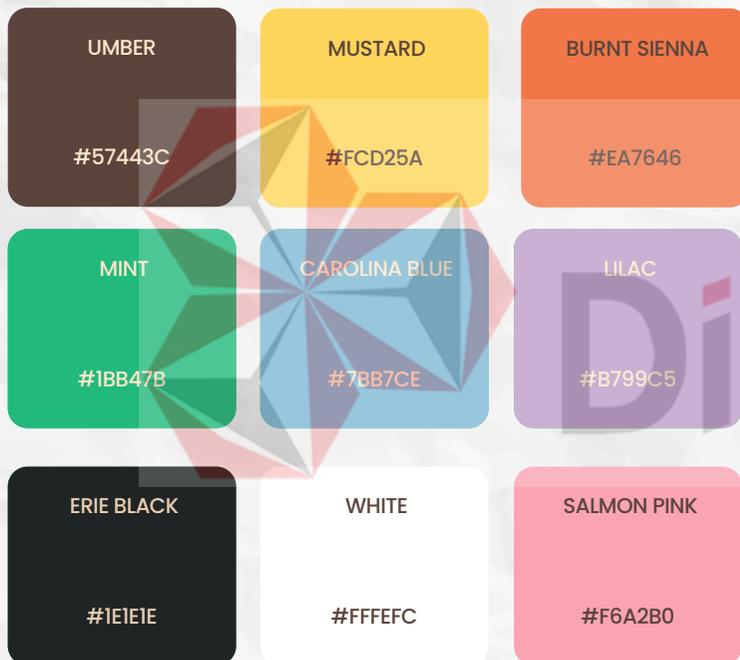


Seimbangkan Kopimu !
Sehatkan Harimu



KONSEP KARYA

Palet Warna



PALET WARNA

Warna yang digunakan dalam motion graphic ini mencerminkan nuansa trendy dan *vibrant* diambil dari *moodboard* yang sesuai dengan preferensi Gen Z. Pemilihan warna cerah dan kontras seperti orange, hijau, kuning, dan merah muda memberikan kesan yang bahagia, semangat, dan *eye-catching*. Untuk menyeimbangkan, digunakan juga warna-warna netral seperti coklat, hitam, dan putih. Palet warna ini dibuat untuk menciptakan kesan yang segar, dinamis, dan selaras dengan trend visual yang populer di kalangan Gen Z.



KONSEP KARYA

Tipografi

Motion graphic ini menggunakan 2 font yakni "Coffe Normal" dan "Poppins".

Font pertama yaitu Coffee Normal yang berjenis dekoratif. Font ini mempunyai bentuk huruf yang bergaya tulisan tangan (*handwritten*) sehingga mempunyai kesan yang santai dan hangat. Font ini diaplikasikan dalam judul dan slogan dari motion graphic ini.

Font kedua yaitu Poppins yang berjenis sans serif. Font ini mempunyai bentuk yang bersih dan sederhana sehingga memberikan kesan yang modern dan minimalis. Font ini mempunyai keterbacaan yang jelas. Font ini diaplikasikan dalam memberikan informasi karena bentuknya yang tegas dan keterbacaannya jelas.

COFFE NORMAL

Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Xx Yy Zz
1234567890 .,!?:;

POPPINS

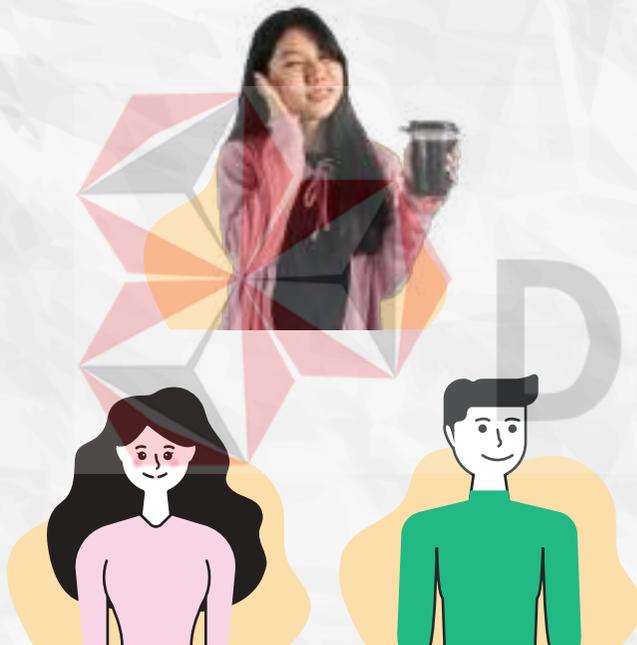
Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Xx Yy Zz
1234567890 .,!?:;



KONSEP KARYA

Ilustrasi Karakter

Ilustrasi karakter yang digunakan terdapat dua jenis yaitu *flat vector* dan gambar fotografi. Ilustrasi karakter yang ditampilkan dalam motion graphic ini secara visual mencerminkan karakteristik generasi Z (usia 18-24 tahun) dengan baik. Gaya visual yang digunakan selaras dengan preferensi cara berpakaian Gen Z yang cenderung menyukai gaya yang santai namun tetap *trendy*.





DESKRIPSI KARYA

UNIVERSITAS
Dinamika



DESKRIPSI KARYA

Scene 1

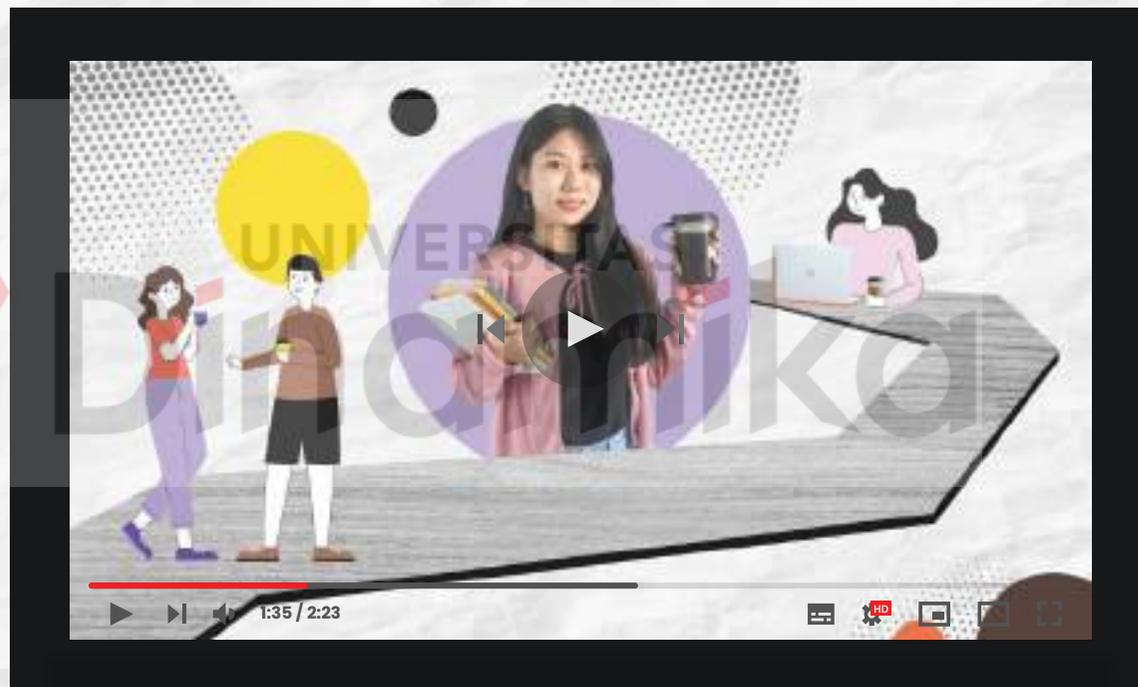
Scene 1 dari motion graphic ini menampilkan tulisan judul yang dianimasikan. Tujuan dari scene ini yaitu, untuk mengenalkan topik utama dari motion graphic ini.



DESKRIPSI KARYA

Scene 2

Scene ini menampilkan visual Gen Z yang sedang beraktivitas. Scene ini mencerminkan bahwa kopi sudah menjadi teman beraktivitas pada Gen Z.



DESKRIPSI KARYA

Scene 3



Scene ini menampilkan visual yang fokus pada kandungan dalam setiap biji kopi. Visual yang ditampilkan yaitu cangkir yang berisi kopi dan berubah menjadi biji kopi.

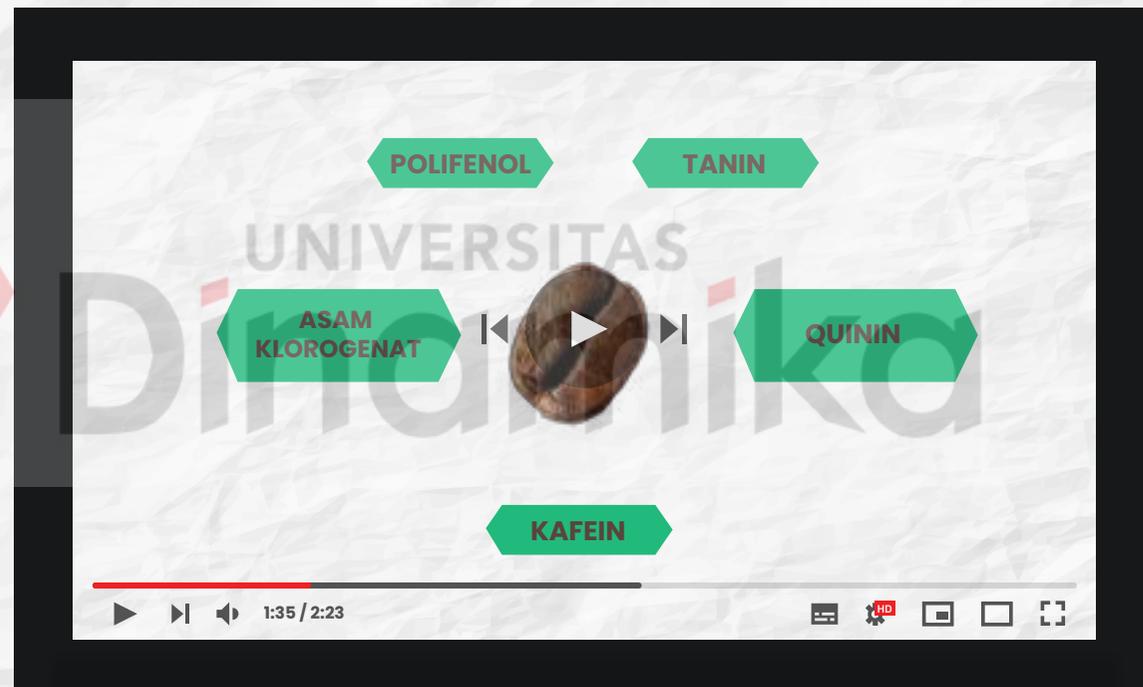
Scene memberitahukan bahwa kandungan dalam kopi tidak hanya kafein saja, melainkan banyak kandungan senyawa lainnya.

DESKRIPSI KARYA

Scene 4

Scene ini menampilkan visual biji kopi dan penjelasan kandungan dalam kopi. Visual biji kopi terletak di tengah layar dan muncul penjelasan kandungan kopi dari belakang biji kopi yaitu Asam klorogenat, Quinin, Polifenol, dan Tanin.

Scene ini memberikan informasi mengenai kandungan kopi kepada Gen Z bahwa kopi tidak hanya tentang kafein namun banyak sekali kandungan yang terdapat dalam kopi.



DESKRIPSI KARYA

Scene 5

Scene ini menampilkan visual dari 3 Gen Z yang mencerminkan dampak positif dari minum kopi.

Scene ini menginformasikan dampak baik saat minum kopi bagi tubuh khususnya dalam meningkatkan adrenalin pada tubuh.



DESKRIPSI KARYA

Scene 6

Scene ini menampilkan visual seseorang yang mencerminkan ingin segera pergi ke toilet. Hal ini mencerminkan bahwa minum kopi dapat meningkatkan keinginan untuk buang air kecil dan besar.

Scene ini menginformasikan pada Gen Z mengenai dampak positif dari minum kopi selain untuk menghilangkan kantuk juga dapat membersihkan racun dari tubuh dan meningkatkan metabolisme.

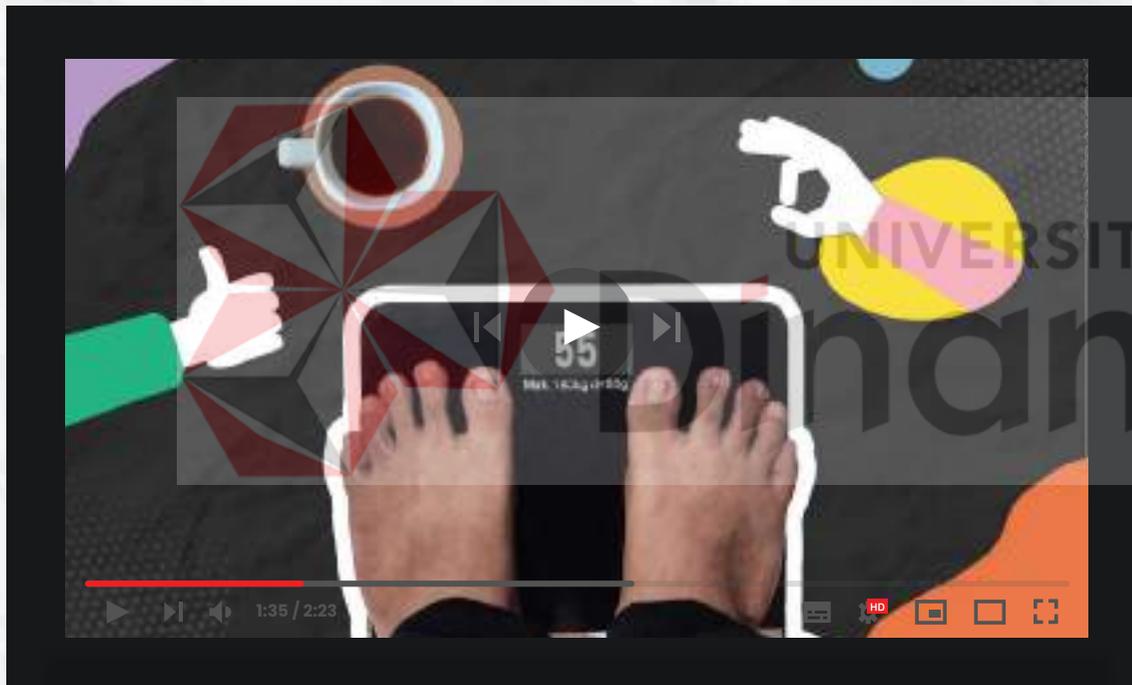


DESKRIPSI KARYA

Scene 7

Scene ini menampilkan visual dari orang yang sedang menimbang berat badan.

Scene ini bertujuan untuk memberikan informasi bahwa minum kopi bisa menurunkan berat badan.



DESKRIPSI KARYA

Scene 8

Scene ini menampilkan visual cangkir kopi yang diberikan latar belakang hijau dan merah. Terdapat simbol tambahan yaitu tanda centang dan silang.

Scene ini bertujuan untuk memberitahukan kepada Gen Z mengenai frekuensi dalam minum kopi yang baik.

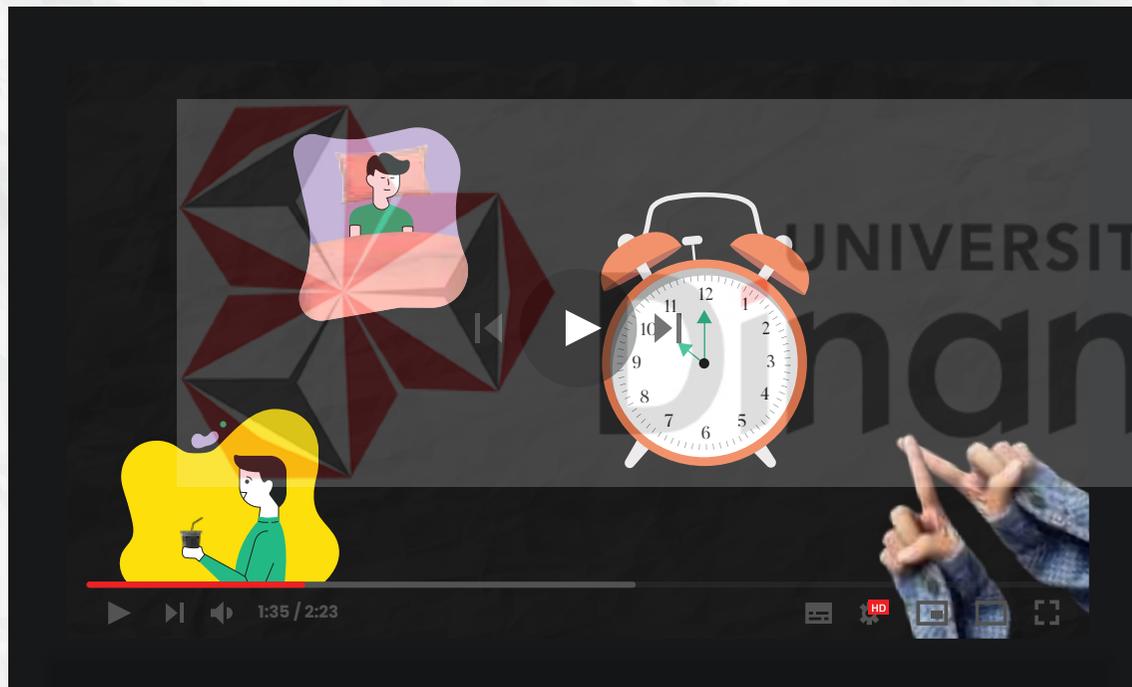


DESKRIPSI KARYA

Scene 9

Scene ini menampilkan visual sebuah jam, ilustrasi orang yang tidur, orang yang minum kopi, dan sebuah tangan yang membentuk simbol silang.

Scene ini bertujuan untuk menginformasikan bahwa 3 jam sebelum tidur tidak boleh minum kopi karena dapat mengganggu kualitas tidur.



DESKRIPSI KARYA

Scene 10

Scene ini menampilkan visual laki-laki dan perempuan yang dibawahnya terdapat gambar kopi dengan jumlah yang berbeda. Hal ini, mencerminkan bahwa kadar kopi disetiap orang berbeda - beda.

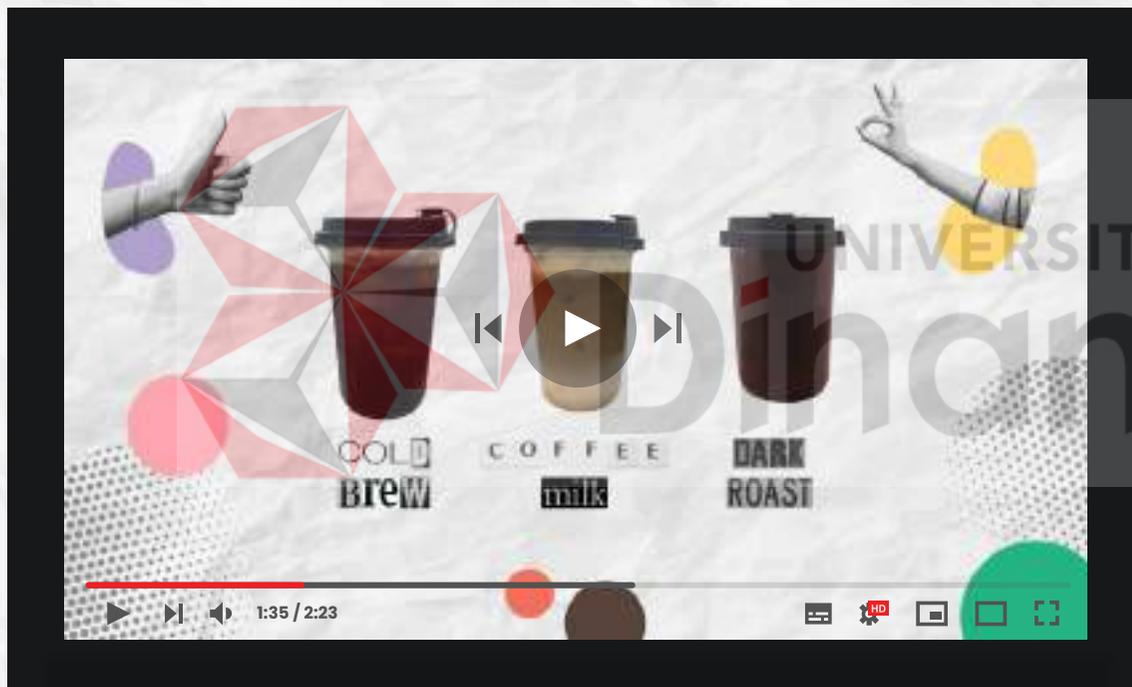


DESKRIPSI KARYA

Scene 11

Scene ini menampilkan visual kopi dingin (*cold brew*), kopi susu, dan biji kopi yang disangrai dengan waktu yang cukup lama sampai berwarna hitam (*dark roast*).

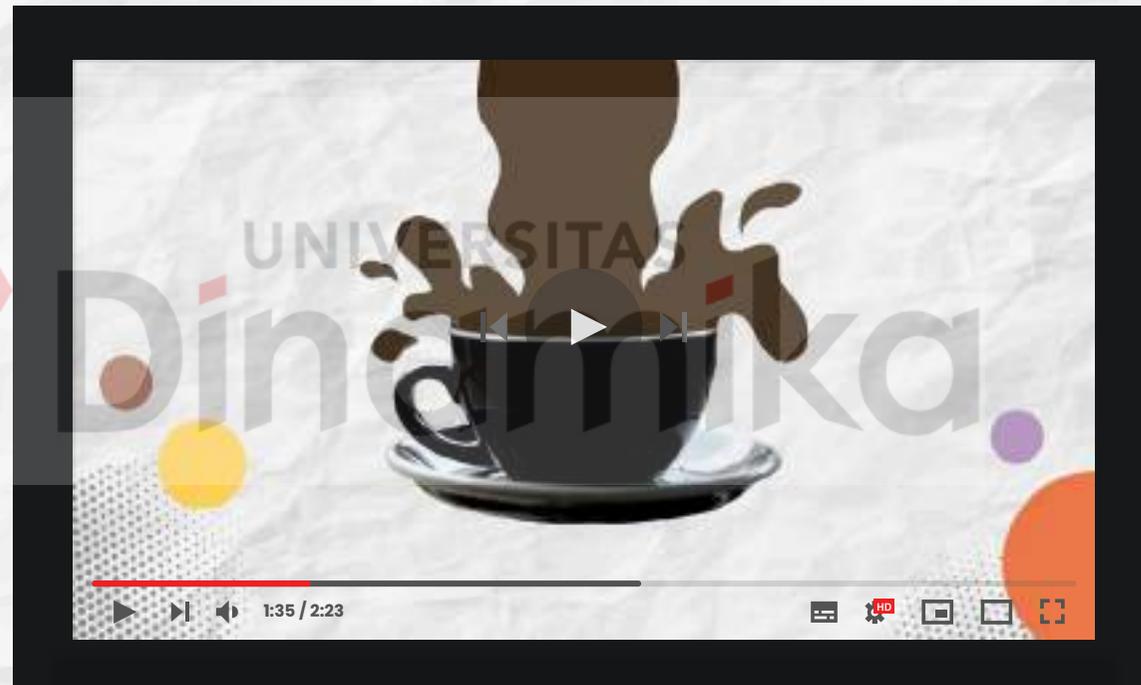
Scene ini bertujuan untuk menginformasikan rekomendasi kopi yang cocok bagi penderita asam lambung.



DESKRIPSI KARYA

Scene 12

Scene ini menampilkan visual sebuah cangkir dan terdapat ilustrasi cairan kopi yang dituang ke dalam cangkir hingga meluap. Scene ini bertujuan untuk memberikan informasi bahwa tidak diperbolehkan minum kopi berlebihan.



DESKRIPSI KARYA

Scene 13

Scene ini menampilkan visual laki - laki yang terlihat sakit perut, alat pengukur tekanan darah, dan perempuan yang tidak bisa tidur.

Scene ini bertujuan untuk memberikan informasi dampak buruk akibat minum kopi berlebihan yakni gangguan pencernaan, tekanan darah naik, dan insomnia.



DESKRIPSI KARYA

Scene 14

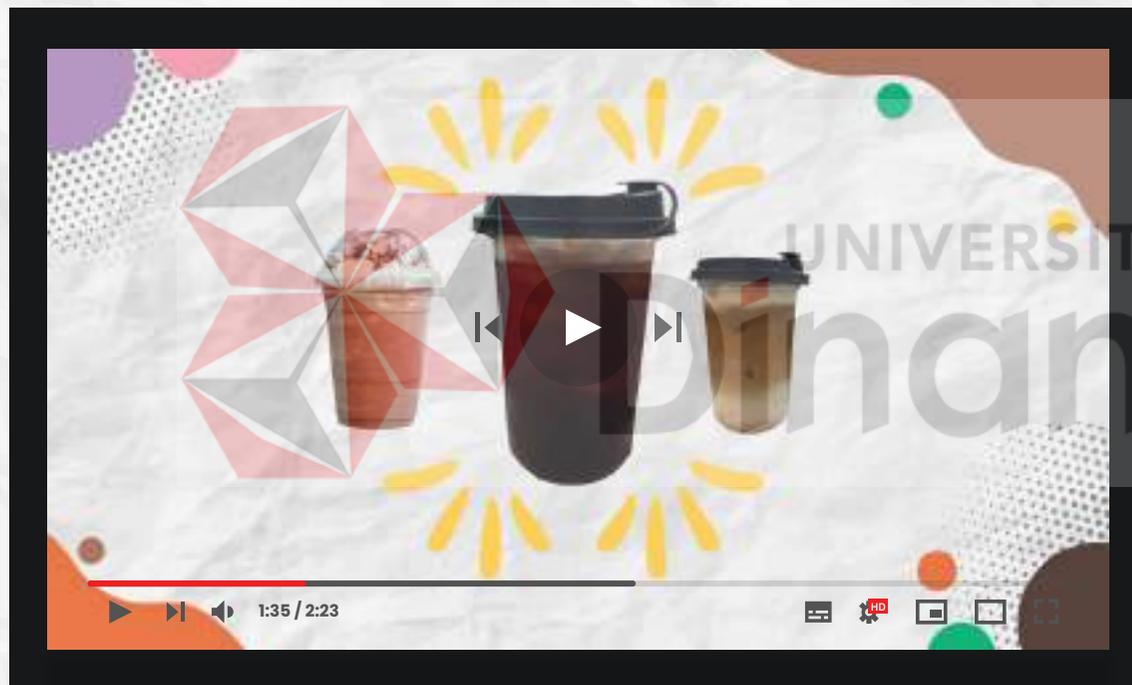
Scene ini menampilkan visual tulisan tanin dan 4 gambar makanan yang mengandung zat besi. Scene ini bertujuan untuk memberikan informasi bahwa senyawa tanin dalam kopi dapat menghambat penyerapan zat besi.



DESKRIPSI KARYA

Scene 15

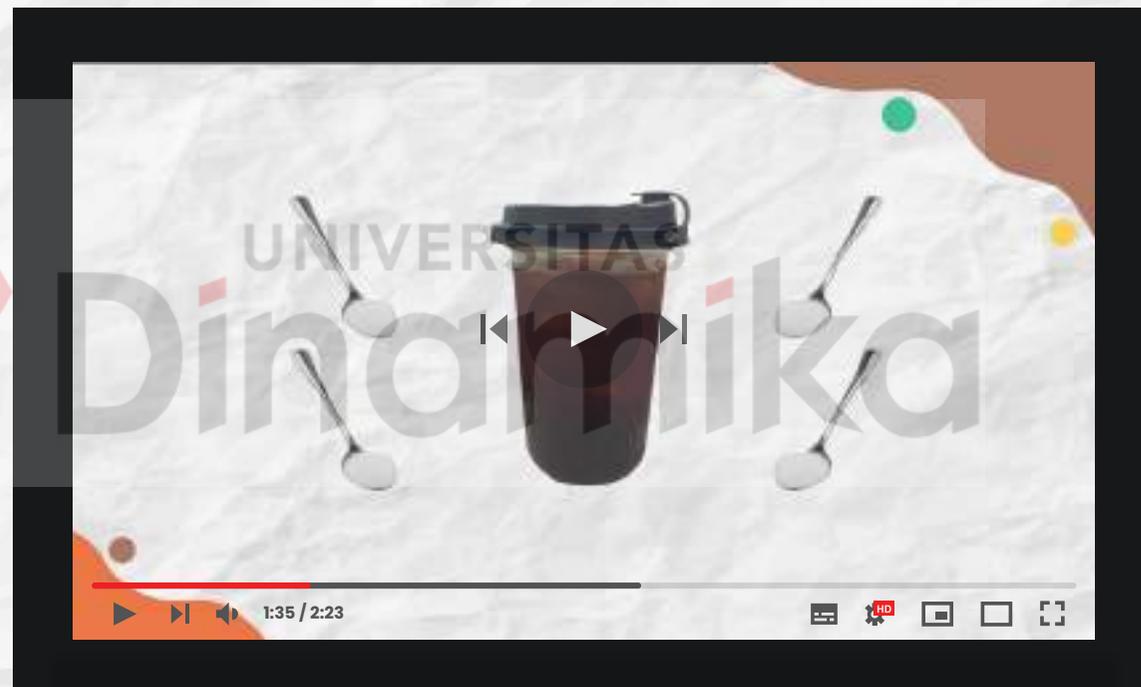
Scene ini menampilkan visual beberapa varian kopi yaitu kopi hitam, kopi susu, dan frappe coffe. *Scene* ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pilihan kopi yang baik.



DESKRIPSI KARYA

Scene 16

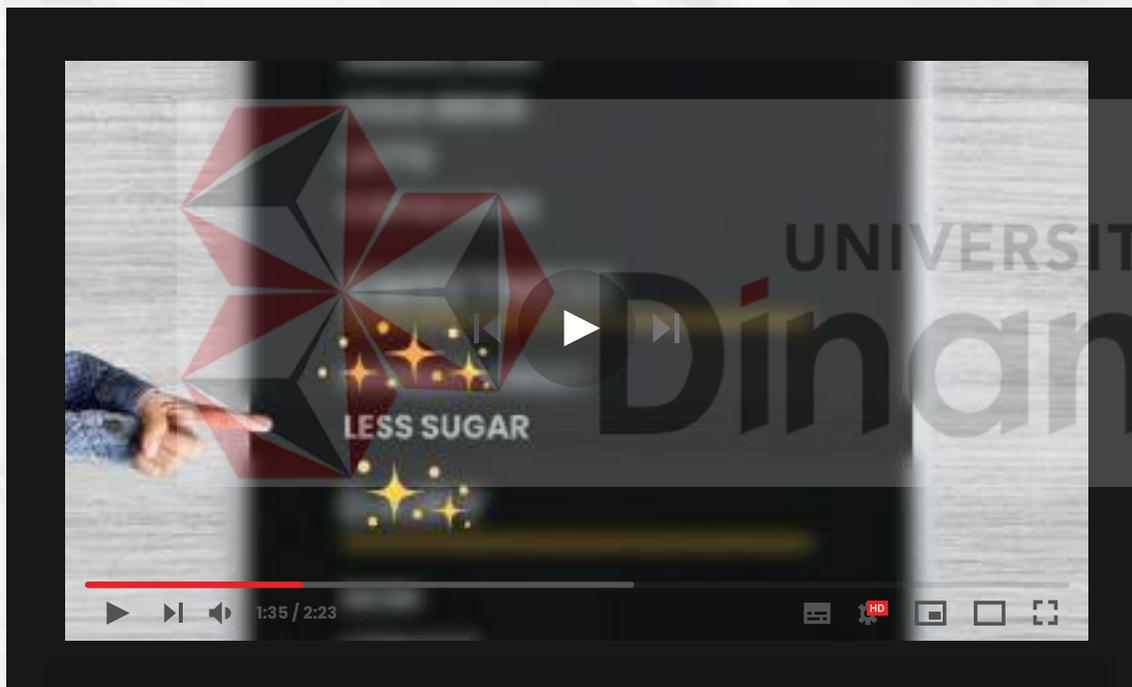
Scene ini menampilkan gambar kopi dan 4 sendok gula. Scene ini bertujuan untuk memberikan informasi bahwa Gen Z masih bisa meminum kopi manis namun dengan batasan 60gram/hari atau setara dengan 4sdm.



DESKRIPSI KARYA

Scene 17

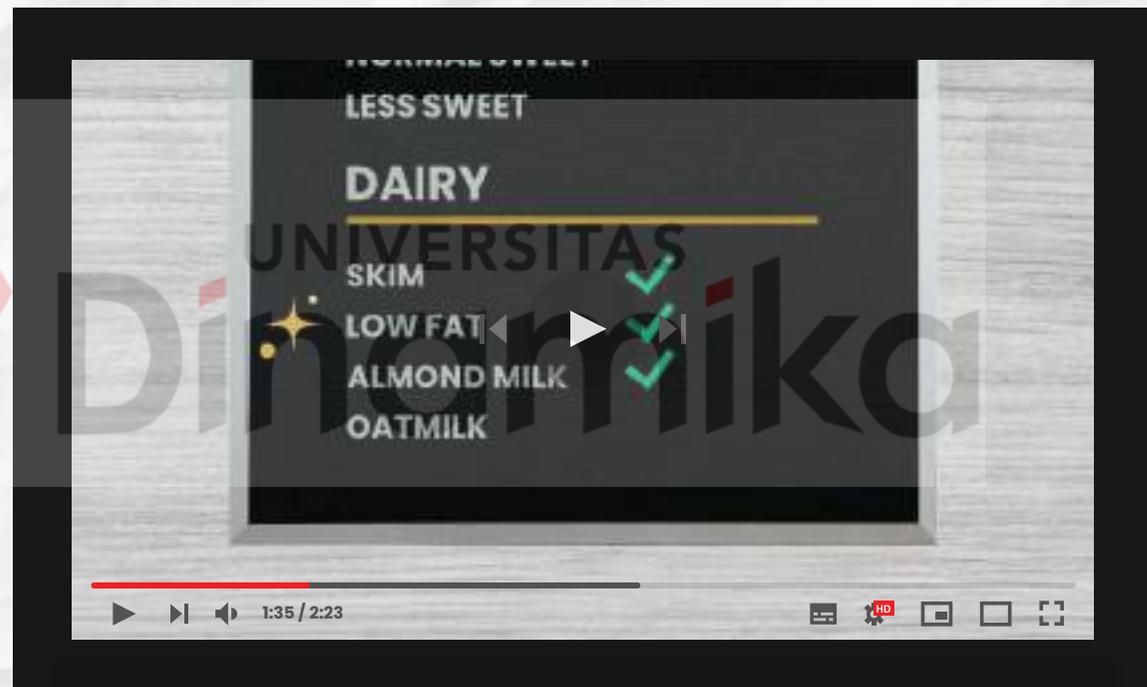
Scene ini menampilkan visual papan menu. Gen Z suka mengonsumsi kopi di toko kopi sehingga scene ini memberikan tips kepada Gen Z untuk memilih takaran gula yang rendah.



DESKRIPSI KARYA

Scene 18

Seperti pada *scene* sebelumnya, *scene* ini menampilkan visual papan menu yang fokus pada pilihan susu yang digunakan untuk campuran kopi. *Scene* ini bertujuan untuk memberikan tips pilihan susu yang akan dipadukan dengan kopi namun mempunyai kalori yang rendah.

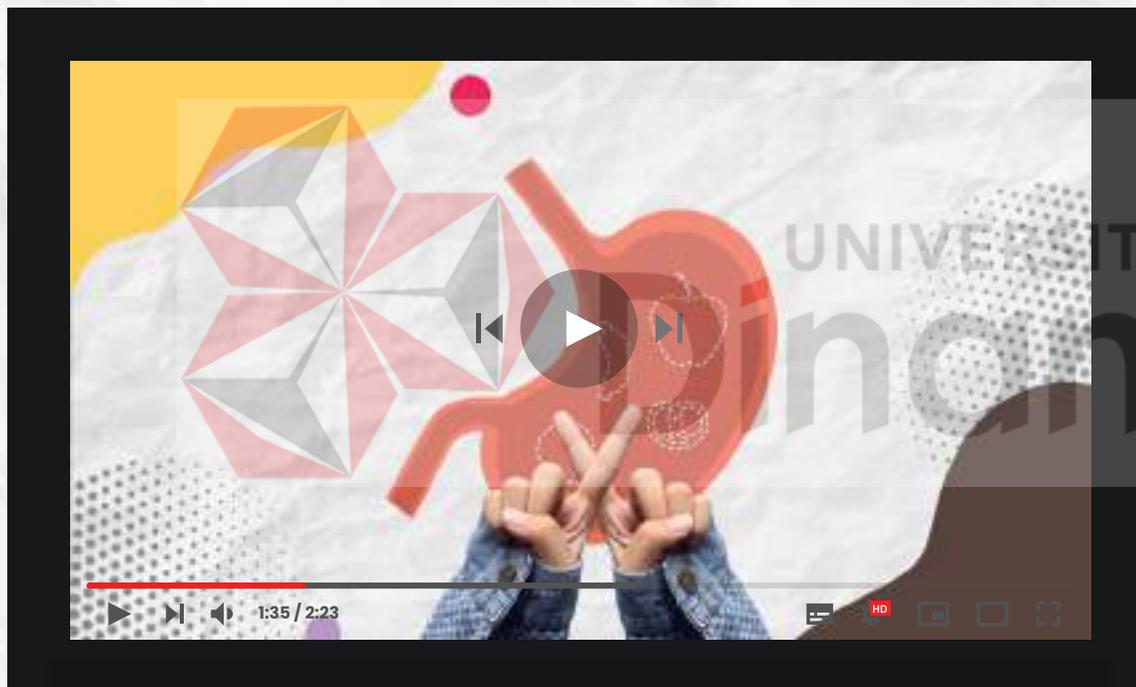


DESKRIPSI KARYA

Scene 19

Scene ini menampilkan visual ilustrasi lambung, makanan dengan garis yang tidak terhubung dan sebuah tangan yang membentuk simbol silang.

Scene ini bertujuan untuk menginformasikan bahwa tidak diperbolehkan minum kopi saat perut kosong atau belum makan.



DESKRIPSI KARYA

Scene 20

Scene ini menampilkan visual perempuan dengan 3 pose yaitu minum kopi, melihat kopi yang dipegang, pose wajah yang tersenyum dan muncul beberapa bunga dibagian belakang, dan terdapat tulisan slogan dibagian bawah.

Scene ini merupakan scene penutup yang bertujuan untuk mengajak Gen Z untuk membuat pilihan yang bijak dalam minum kopi.



DESKRIPSI KARYA

Sinopsis

<https://bit.ly/3y8UlfG>



SCAN ME

Kopi tidak hanya berisi kafein, tapi masih banyak kandungan senyawa lain dalam kopi yang bekerja sama memberikan manfaat luar biasa untuk tubuh. Namun, apakah kalian sudah merasakan manfaat dari kopi?. Nah, kalian harus hati – hati nih saat konsumsi kopi karena jika pola konsumsi kalian tidak baik bisa berakibat fatal pada kesehatan, loh. Khususnya untuk kalian yang menderita penyakit asam lambung juga, nih. Lalu gimana sih pola konsumsi yang baik supaya bisa merasakan manfaat luar biasa dari kopi?. Langsung saja *scan QR* disamping dan temukan jawabannya!

Ikuti sosial media dibawah ini untuk mendapatkan informasi lebih lanjut!

 @gakngopi_gakasik

BIODATA PENCIPTA KARYA

Ahda Rohmatius Salsabilah adalah nama dari perancang tugas akhir ini dan kerap kali dipanggil Salsa, lahir di kota Gresik pada tanggal 21 Oktober 2002. Perancang menempuh bangku sekolah menengah atas di SMK N 1 Lamongan dengan kejuruan Multimedia dan tamat pada tahun 2020. Pada bangku SMK perancang akhirnya menemukan passion-nya yang ternyata ada di bidang desain grafis. Oleh karena itu, perancang melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Dinamika Fakultas Desain Industri dan Kreatif, dengan program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang dimulai pada tahun 2020 – 2024. Dengan latar belakang pendidikan yang kuat, perancang selalu mengembangkan keahlian yang kuat dalam desain grafis, yang sudah di geluti sejak masih menempuh bangku SMK.

Jika ingin berkomunikasi dengan perancang langsung saja ikuti sosial media dibawah ini:

✉ aro.salsabilah@gmail.com

📷 [@aro.salsabilah](https://www.instagram.com/@aro.salsabilah)

🌐 <https://bit.ly/4bVb4GD>

Be <https://bit.ly/3WxxA3Y>





TERIMA KASIH!

UNIVERSITAS
Dinamika



SEIMBANGKAN KOPIMU, SEHATKAN HARIMU

