

Cici Tampil Wah, Tabungan Lah!!!



PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DENGAN TEKNIK *MOTION EXPLAINER*
UNTUK MENCEGAH BUDAYA HEDONISASI PADA REMAJA

NILUH AYU MAUL'DISA
21420100020



LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan *Motion Graphic* Dengan Teknik *Motion Explainer* Untuk Mencegah Budaya Hedonisasi Pada Remaja

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh dewan penguji :
Kamis, 24 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



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

Dosen Pembimbing 2



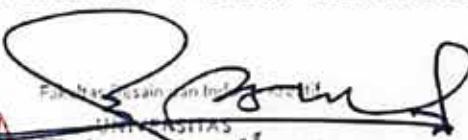

Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA., ACP
NIDN. 0717029106

Dosen Penguji



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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif


 **Dindamika**

Karsam, MA., PH.D.
NIDN. 0705076802

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir perkuliahan dengan judul "Perancangan *Motion Graphic* Dengan Teknik *Motion Explainer* untuk Mencegah Budaya Hedonisasi Pada Remaja" ini baik dan tepat waktu. Tujuan penyusunan katalog ini yaitu sebagai salah satu syarat terselesaikannya tugas akhir penulis dengan berisikan latar belakang, konsep karya, deskripsi dan penjelasan karya.

Penyusunan tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikannya, maka dari itu penulis sangat berterima kasih atas bantuan dan dukungan dari pihak-pihak yang berpartisipasi dalam penyusunan tugas akhir ini. Penulis berharap adanya *motion graphic* ini dapat memberikan banyak kesan positif dan manfaat bagi para pembaca.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
LATAR BELAKANG	vi
KONSEP KARYA	1
<i>Keyword</i>	1
Tipografi	2
<i>Color Palette</i>	3
Karakter	4
Judul logo	5
DESKRIPSI KARYA	7
SINOPSIS <i>MOTION GRAPHIC</i>	14
MEDIA PENDUKUNG	15
BIODATA PENCIPTA KARYA	24



LATAR BELAKANG

Budaya hedonisme semakin tumbuh di kalangan remaja, ditandai dengan gaya hidup yang mengutamakan kesenangan, penampilan, dan konsumsi. Media sosial seperti TikTok, Instagram, dan YouTube mendorong remaja mengikuti tren *fashion*, teknologi, dan gaya hidup mewah. Tak sedikit dari mereka rela berutang melalui pinjaman *online* demi memenuhi kebutuhan konsumtif yang tidak mendesak. Hal ini berisiko menyebabkan masalah finansial, tekanan mental, hingga tindakan ekstrem seperti kebohongan dan kriminalitas.

Sebagai upaya preventif, diperlukan media edukatif yang sesuai dengan karakter remaja masa kini. *Motion graphic* menjadi solusi efektif karena memadukan elemen visual, animasi, dan narasi yang menarik serta mudah dicerna. Melalui pendekatan visual yang *engaging*, *motion graphic* mampu menyampaikan pesan tentang bahaya gaya hidup hedonis dan pentingnya pengelolaan keuangan secara bijak bagi remaja usia 17–22 tahun.







COFFEE

UNIVERSITAS

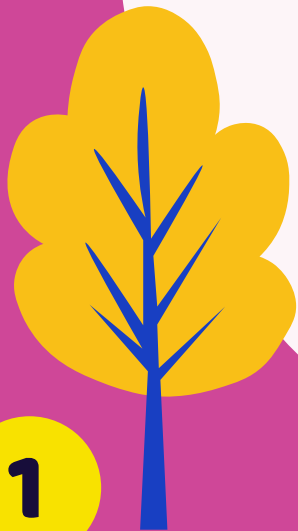
Dinamika

KONSEP KARYA

Keyword

"Mindful" didapatkan berdasarkan dari hasil analisis STP, USP, SWOT dalam perancangan ini.

Berdasarkan hasil dari pengumpulan dan pengolahan data melalui STP, USP, dan SWOT dapat ditentukan bahwa kata kunci *"Mindful"* sesuai untuk digunakan sebagai konsep perancangan karya *motion graphic* ini. Kata *Mindful* memiliki pengertian tentang sikap sadar dan penuh perhatian individu terhadap suatu hal. Arti *Mindful* dari *keyword* konsep perancangan karya ini adalah mengenai sikap sadar serta konsekuensi yang akan didapatkan dari perilaku budaya dan gaya hidup hedonisasi.



KONSEP KARYA

Tipografi

Typeface yang digunakan pada *Motion Graphic* adalah baloo2 medium dan **Bold**.

Baloo2 Medium digunakan pada penjelasan sedangkan **Baloo2 Bold** digunakan sebagai awalan atau judul.

Baloo 2 yang digunakan pada *motion graphic* ini adalah jenis sans serif. *Typeface* ini cocok untuk *motion graphic* karena tampilannya yang bulat, tebal, dan fun, membuat teks mudah dibaca saat bergerak, serta sesuai dengan gaya visual yang cerah dan ekspresif. *Font* ini juga tidak kaku yang membuat penyampaian pesan edukatif menjadi ringan dan menarik bagi remaja.

AaBbCc

AaBbCc

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!@#\$%^&*()_+.,/

KONSEP KARYA

Color Palette

Color Palette menggunakan 2 warna utama yaitu biru dan ungu ada pun warna-warna tambahan yang sesuai dengan preferensi target, yaitu remaja usia 17-22 tahun. Yaitu sebagian berikut:

- a.) Kuning: Lambang dari Kemewahan
- b.) Merah Muda: Lambang penuh Kesenangan
- c.) Biru Tua: Lambang dari Kesadaran diri dan Ambisi
- d.) Biru Muda: Lambang dari Kebebasan
- e.) Ungu: Lambang dari Kedamaian batin

#FFE600



#CF4798



#161547



#1EA4DD



#A14599



KONSEP KARYA

Karakter

Cici alias Siti adalah mahasiswa cantik yang dikenal *glamor* dan selalu tampil *up-to-date* di media sosial. Ia selalu tampil dengan gaya *stylish* dan kekinian sering terlihat *selfie* dengan ekspresi percaya diri. Memiliki rambut yang panjang berwarna biru dan berkulit putih. Ia memiliki sifat yang centil dan selalu percaya diri jika menggunakan barang-barang yang terbaru, memiliki hobby berbelanja ia harus mendapatkan barang yang ia inginkan bagaimana pun caranya.

Karakter utama cici dibuat satu namun ditampilkan dengan 2 model pakaian yang berbeda untuk menunjukkan sifat hedonis yang dimilikinya, Cici digambarkan suka berganti-ganti penampilan.



KONSEP KARYA

Logo “ Cici : Tampil Wah, Tabungan Lah

Konsep Logo Menggabungkan elemen warna yang sudah ditentukan dalam palet warna dan turunannya seperti warna ungu, biru, dan *pink* untuk menciptakan kesan *glamor*, ceria, dan feminim yang selaras dengan karakter utama. Dengan *font* yang digunakan bergaya *bold* dan bulat, serta dengan beberapa simbol Uang logam dan uang kertas yang berhubungan dengan gaya hidup konsumtif. Serta visualisasi celengan babi sebagai lambang dari Tabungan.

Adapun Logo Hitam Putih, dengan adanya logo ini bisa menjadi alternatif apabila di aplikasikan pada media hitam-putih.





DESKRIPSI KARYA

Motion graphic ini mengangkat kisah seorang mahasiswa bernama Cici yang dikenal dengan gaya hidup *glamor* nya. Cerita ini bertujuan untuk mengedukasi remaja tentang bahaya gaya hidup hedonisme yang kerap tersembunyi di balik tren dan eksistensi di media sosial. Melalui visual yang menarik dan narasi ringan, penonton diajak memahami dampak negatif dari gaya hidup konsumtif terhadap keuangan, kesehatan mental, dan hubungan sosial.

Selain itu, karya ini dirancang menggunakan teknik *explainer* agar pesan edukatif dapat tersampaikan dengan efektif dan mudah dipahami. Unsur visual seperti warna cerah, karakter ekspresif, dan animasi dinamis digunakan untuk menarik perhatian remaja dan memotivasi mereka agar lebih bijak dalam mengatur keuangan serta mengejar kebahagiaan yang lebih bermakna.



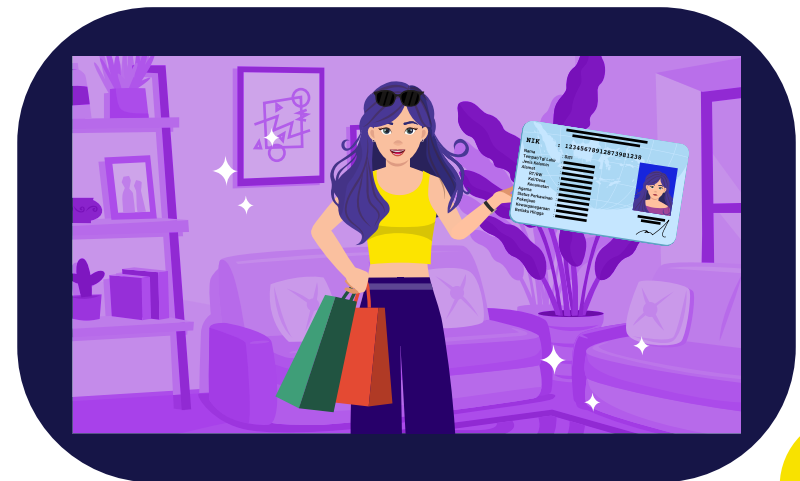
DESKRIPSI KARYA

Scene 1 dari *motion graphic* ini menampilkan karakter Cici dan kebiasaan hedonisasinya yaitu berbelanja.

Scene 1



Scene 2 Perkenalan karakter Cici.



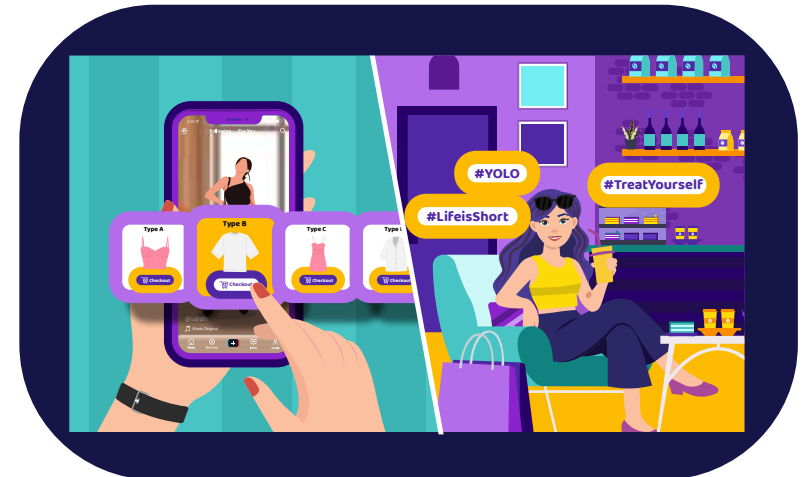
Scene 2

DESKRIPSI KARYA

Scene 3 Menampilkan tampilan kalender tanggal 15 dimana pada setiap tanggal 15 Cici sudah menghabiskan semua uang kiriman dari orang tuanya.

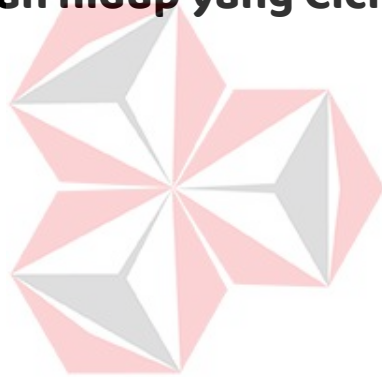


Scene 4 Menampilkan beberapa gaya hidup konsumtif yang dimiliki oleh Cici seperti berbelanja dan nongkrong di cafe.



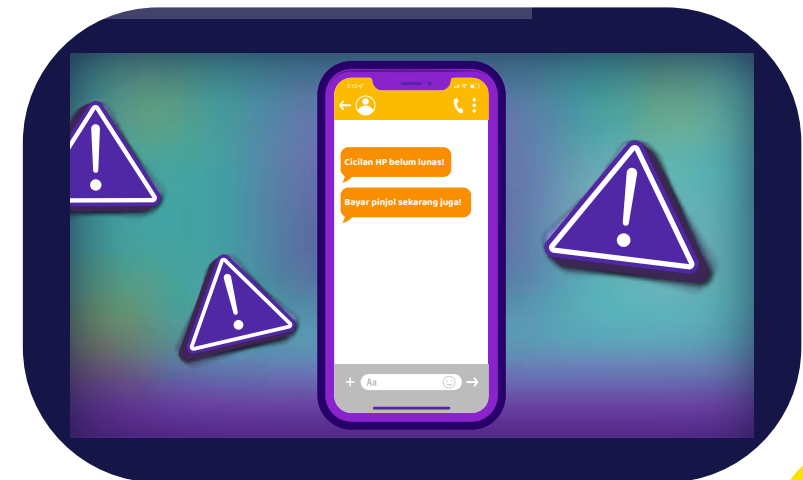
DESKRIPSI KARYA

Scene 5 Menampilkan beberapa tanggungan hidup yang Cici miliki.



Scene 6 Menampilkan tampilan penagihan berupa chat.

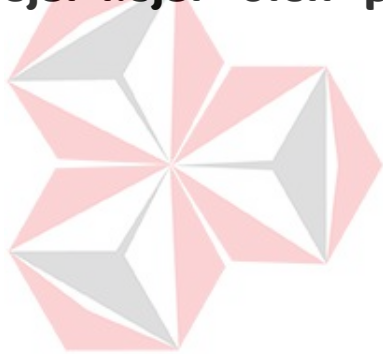
Scene 5



Scene 6

DESKRIPSI KARYA

Scene 7 Menampilkan karakter Cici yang dikejar-kejar oleh penagih hutang



Scene 8 Menampilkan karakter cici yang dimarahi oleh kedua orang tuanya

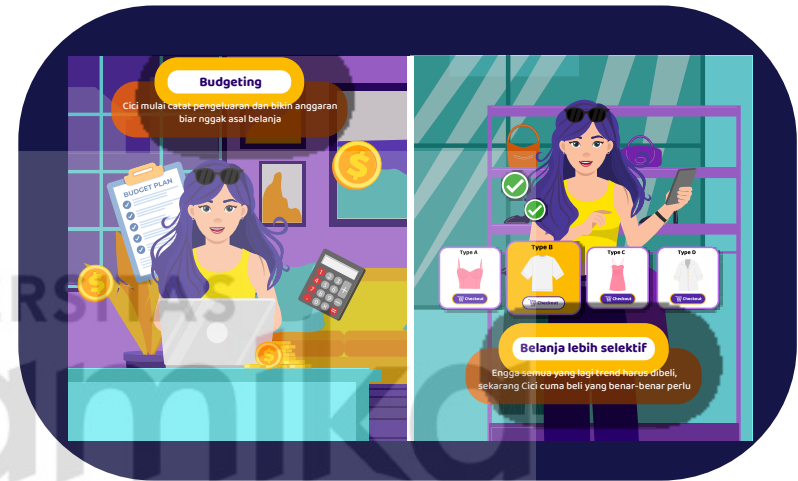


Scene 8

DESKRIPSI KARYA

Scene 9 Menampilkan Karakter Cici yang mulai sadar dan melakukan beberapa perubahan.

Scene 9



Scene 10 Menampilkan karakter Cici lebih selektif dalam berbelanja



Scene 10

DESKRIPSI KARYA

Scene 11 Menampilkan Karakter Cici yang berhasil **mendapatkan** sepeda motor dari hasil tabungannya.

Scene 11



Scene 12 Menampilkan karakter Cici yang berubah menjadi lebih sederhana.



Scene 12

DESKRIPSI KARYA

Scene 13 Menampilkan Karakter Cici yang melambaikan tangan.



Scene 14 Menampilkan logo Universitas Dinamika, FDIK, DKV UNDIKA



Scene 13

Scene 14

Sinopsis Karya

Cici alias Siti merupakan seorang mahasiswi yang dikenal cantik dengan gaya hidup *glamour*. Dia sangat aktif bersosial media dan selalu tampil *up to date*, kece, dan tidak pernah ketinggalan semua tren baru. Tapi siapa sangka, dibalik tampilannya yang *glamour* itu, ternyata Cici adalah sultan dadakan yang hanya mengandalkan kiriman bulanan dari orang tuanya yang dapat ia habiskan dalam kurun waktu 15 hari saja. Bahkan, ia juga nekat menggunakan pinjaman *online* demi mempertahankan gaya hidup hedonnya itu.

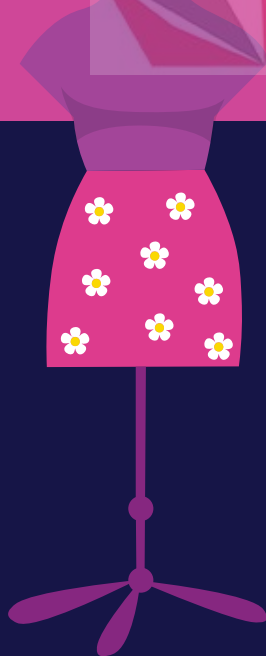
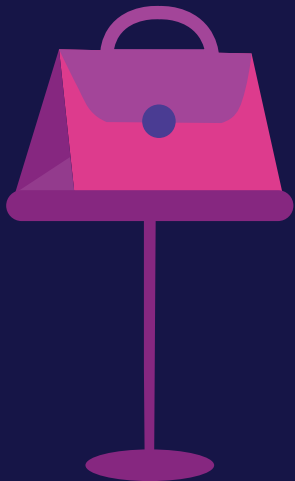
Gaya hidup hedon Cici mulai berdampak pada kehidupannya. Keuangannya menjadi tak stabil sampai telat membayar kost, mulai mengalami tekanan mental, dan hubungan sosialnya juga terganggu karena hutang. Cici terjebak dalam gaya hidup konsumtif yang tampak menyenangkan namun diam-diam justru merugikannya. Di akhir cerita, Cici mulai berubah belajar untuk mengatur keuangan, menghindari gaya hidup konsumtif, dan menyadari bahwa bahagia tak selalu dari barang-barang *glamour*. Ia juga dapat membeli sepeda motor dari hasil tabungannya setelah perubahan yang ia jalani.





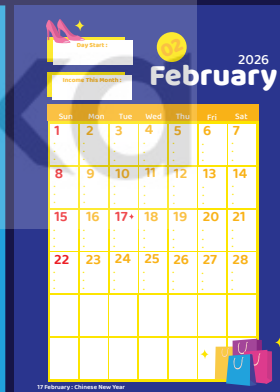
MEDIA PENDUKUNG

UNIVERSITAS
Dinamika



BUKU CATATAN





KALENDER

CELENGAN





KAOS



TAS



STICKER



GANTUNGAN KUNCI



PIN ENAMEL



FIGUR BERDIRI



BIODATA

Saya Niluh Ayu Maul'disa, Seorang Mahasiswi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika Surabaya. Saya memiliki ketertarikan terhadap Design Graphic, dan Senang mencoba desain-desain baru yang berhubungan dengan Graphic Design. Saya Harap Dengan Adanya Motion Graphic Ini bisa membantu menyadarkan remaja untuk keluar dari gaya hidup hedonisasi.



Instagram : @_diisaaa
Email : niluhayumauldisa@gmail.com

