

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN PENYAKIT
TRIGGER FINGER PADA USIA 20-25 DI SEMARANG**



Mikhael Rizaldi

17.L1.0017

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2021

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN PENYAKIT
TRIGGER FINGER PADA USIA 20-25 DI SEMARANG

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



Mikhael Rizaldi

17.L1.0017

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

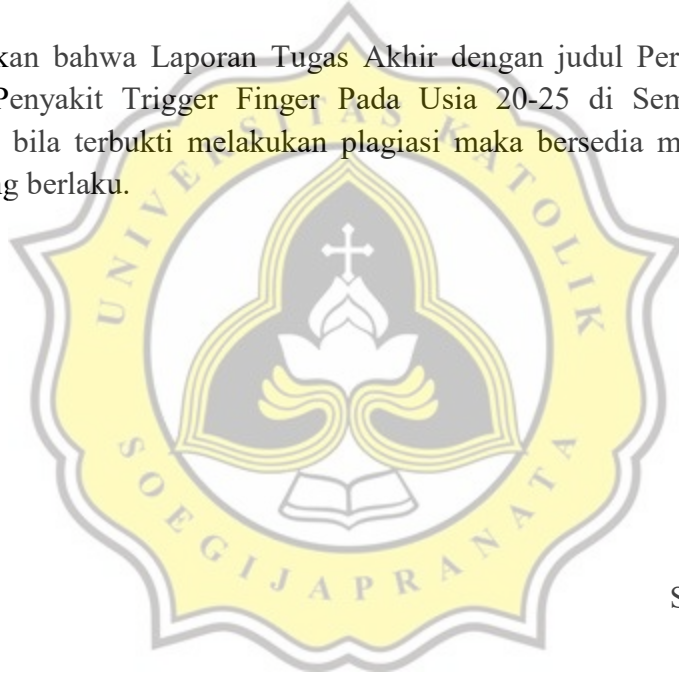
Nama : Mikhael Rizaldi

NIM : 17.L1.0017

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Penyakit Trigger Finger Pada Usia 20-25 di Semarang tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 21 Juli 2021

Yang menyatakan



Mikhael Rizaldi



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
Pengenalan Penyakit Trigger Finger pada
usia 20-25 di Semarang

Diajukan oleh : Mikhael Rizaldi

NIM : 17.L1.0017

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Penguji 1 : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn., M.Si

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro

S.T., M.Sn Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.



Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0017

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mikhael Rizaldi

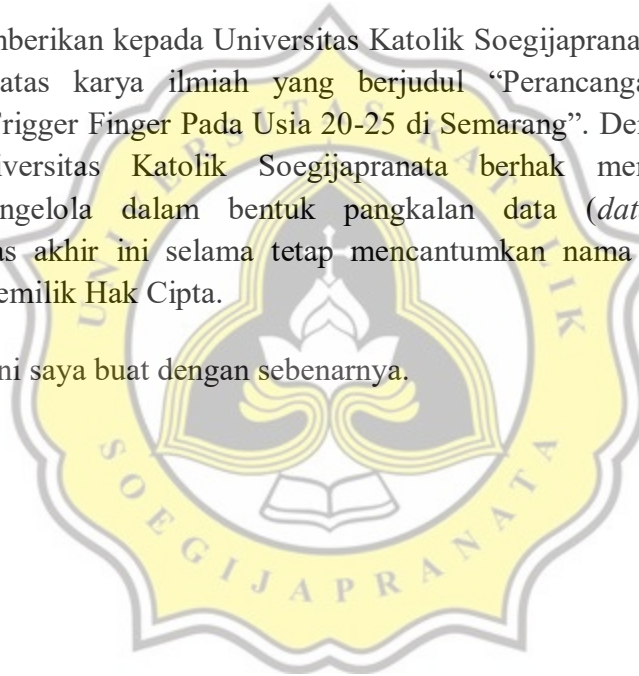
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan Video Motion Graphic tentang *Trigger Finger*

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Penyakit Trigger Finger Pada Usia 20-25 di Semarang”. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 12 Juli 2021

Yang menyatakan

Mikhael Rizaldi

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Penyakit Trigger Finger pada Usia 20-25 tahun di Semarang dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Perancangan ini merupakan suatu hal wajib untuk mahasiswa semester akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, sebagai salah satu syarat kelulusan. Perancangan tugas akhir ini dilakukan untuk menerapkan segala teori dan praktek yang telah didapatkan selama kuliah di Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata.

Perancang menyadari bahwa sangatlah sulit untuk menyelesaikan tugas akhir ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari penyusunan ide hingga hasil perancangan selesai. Oleh karena itu perancang menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan sarana dan prasarana untuk penyusunan perancangan.
2. Bapak Bayu Widiatoro, ST, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penyusunan perancangan hingga akhir.
3. Ibu Maya Putri Utami SSn., MSn. dan Ibu Tabita Nani Aryani SSn., MSi. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengoreksi segala kesalahan perancangan ini.
4. Orang tua, keluarga beserta teman-teman yang selalu memberi dukungan, baik moral maupun material.
5. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat perancang sebutkan satu persatu atas segala bantuannya secara langsung maupun tidak langsung sehingga perancangan ini dapat selesai dengan baik.

Perancang menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah dibutuhkan oleh perancang. Semoga perancangan ini dapat berguna bagi kalangan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan target audiens yang dituju nantinya.

Semarang, 12 Juli 2021

Yang menyatakan



Mikhael Rizaldi

ABSTRAK

Trigger Finger adalah sebuah penyakit yang dapat mengganggu aktifitas kerja kita karena dapat mengunci jari kedalam posisi bengkok. Trigger Finger terjadi 2-3% pada masyarakat umum, yang menyebabkan banyak masyarakat yang tidak tahu akan kehadiran penyakit ini dan kurangnya pengetahuan tentang bahaya penyakit Trigger Finger ini. Maka diperlukan sebuah media untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang apa itu penyakit Trigger Finger dan bagaimana bias dapat mengganggu aktifitas kerja kita sebelum menginjak usia yang rentan terkena penyakit Trigger Finger. Video motion graphic yang membahas tentang penyakit Trigger Finger dirancang untuk dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang penyakit Trigger Finger dan dapat menarik perhatian kepada target sasaran.

Kata Kunci : *Motion Graphic, Trigger Finger, Healthy, Jari terkunci, Kekakuan pada Jari*

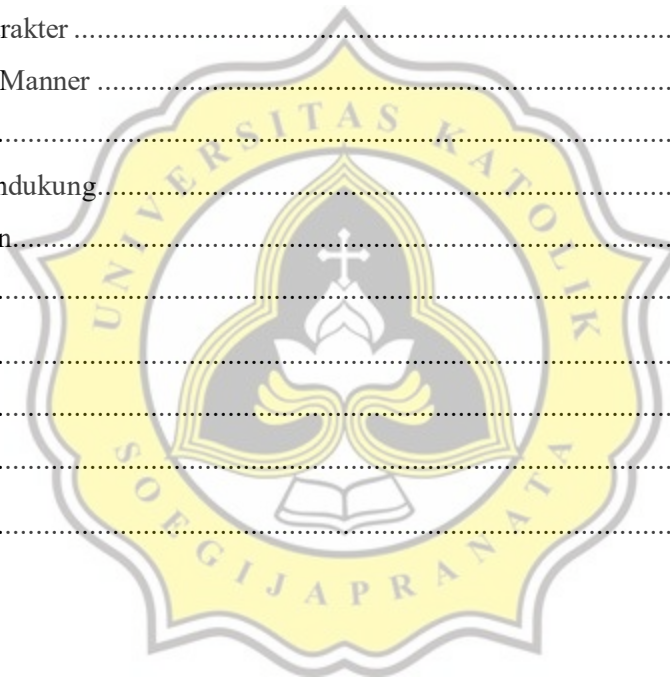
Trigger Finger is a disease that can interfere with our work activities because it can lock the finger into a bent position. Trigger Finger occurs 2-3% in the general population, which causes many people who are not aware of the presence of this disease and lack of knowledge about the dangers of this Trigger Finger disease. So we need a media to provide information to the public about what Trigger Finger disease is and how it can interfere with our work activities before reaching the age range of Trigger Finger disease. A motion graphic video that discusses Trigger Finger disease is designed to be able to provide knowledge to the public about Trigger Finger disease and can attract attention to the target audience.

Keywords : *Motion Graphic, Trigger Finger, Healthy, Locked Finger, Finger Stiffness*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	
BAB I	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Metodologi Perancangan.....	4
BAB II	5
2.1 Kerangka Berpikir.....	5
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Teori Informasi.....	5
2.2.2 Teori Komunikasi.....	6
2.2.3 Multimedia.....	7
2.2.4 Video.....	7
2.2.5 Motion Graphic.....	9
2.2.6 Teori Alur Cerita.....	10
2.2.7 Teori Desain Grafis.....	11
2.2.8 Teori Warna.....	12
2.2.9 Teori Tipografi.....	14
2.2.10 Ilustrasi.....	17
2.2.11 Flat Design.....	18
2.2.12 AISAS.....	18
2.2.13 Trigger Finger.....	19
BAB III	21

3.1 Analisa Data	21
3.2 Khalayak Sasaran.....	24
3.3 Strategi Komunikasi	25
3.3.1 Storyline	26
3.4 Strategi Media	27
3.5 Perancangan Biaya Kreatif.....	29
BAB IV	30
4.1 Konsep Verbal	30
4.2 Konsep Visual	30
4.2.1 Visual Latar Tempat.....	30
4.2.2 Visual Karakter	32
4.2.3 Tone and Manner	32
4.2.4 Font	33
4.2.5 Media Pendukung.....	33
4.3 Hasil Perancangan.....	34
BAB V	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.1 Saran	36
Daftar Pustaka.....	37
Lampiran	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	15
Gambar 2.2 Gambar Video Dokumenter	18
Gambar 2.3 Gambar Video Berita.....	18
Gambar 2.4 Gambar Video Pembelajaran	19
Gambar 2.5 Gambar Video Presentasi.....	19
Gambar 2.6 Warna Primer	23
Gambar 2.7 Warna Sekunder	23
Gambar 2.8 Font Serif	25
Gambar 2.9 Font Sans-serif	25
Gambar 2.10 Font Script.....	26
Gambar 2.11 Font Dekoratif.....	26
Gambar 2.12 Contoh Ilustrasi	27
Gambar 2.13 Contoh Flat Desain.....	28
Gambar 3.1 Data Umur Responden.....	31
Gambar 3.2 Data Respon / Tindakan Responden.....	32
Gambar 3.3 Data Respon / Tindakan Responden.2.....	32
Gambar 3.4 Data Pengetahuan Responden Terhadap Trigger Finger	33
Gambar 3.5 Data Pendekatan Desain	34
Gambar 3.6 Contoh Flat Desain pada Motion Graphic	38
Gambar 3.7 Contoh Gambar Ilustratif.....	38
Gambar 4.1 Latar Rumah.....	41
Gambar 4.2 Ruang Pria(atas) Ruang Wanita(bawah)	41
Gambar 4.3 Visual Karakter	42
Gambar 4.4 Color Palette.....	42
Gambar 4.5 Desain Media Pendukung	43
Gambar 4.6 Hasil Perancangan	44
Gambar 4.7 Hasil Perancangan 2	44
Gambar 4.8 Hasil Perancangan 3	45
Gambar 4.9 Hasil Perancangan 4	45