

**PERANCANGAN KONTEN ANIMASI PENDEK UNTUK MENGURANGI  
PROKRASINASI PADA ILUSTRATOR**



**PERANCANGAN**

**Oleh:**

**MOCHAMMAD RAIHAN AL-FARABI ZAENURI**

**NIM: 1812519024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

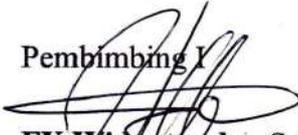
**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN KONTEN ANIMASI PENDEK UNTUK MENGURANGI PROKRASTINASI PADA ILLUSTRATOR** diajukan oleh Mochammad Raihan Al-Farabi Zaenuri, 1812519024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
**FX Widayanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19750710 200501 1 001 / 0010077504

Pembimbing II

  
**Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19801125 200812 1 003 / 0025118007

*Cognate*

  
**Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.**

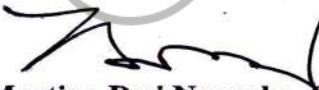
NIP 19671116 199303 1 001 / 0016116701

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

  
**Daru Tunggal Aji, SS., MA.**

NIP 19870103 201504 1 002 / 0003018706

Ketua Jurusan Desain

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 19770315 200212 1 005 / 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Muhammad Sholahuddin, S.T., M.T.**

NIP 19701019 199903 1 001 / 0019107005

*“Sekalipun Tidak Memuaskan, Penelitianku Tidak Sepenuhnya Tidak Menghasilkan”*  
~Sherlock Holmes, The Sign of The Four, oleh Arthur Conan Doyle~



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

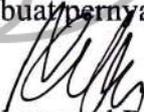
Nama : Mochammad Raihan Al Farabi Zaenuri  
NIM : 1812519024  
Fakultas : Seni Rupa  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN KONTEN ANIMASI PENDEK UNTUK MENGURANGI PROKRASTINASI PADA ILUSTRATOR** yang dibuat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan sebuah karya asli berdasarkan hasil pengamatan, penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dalam bentuk naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum di dalam laporan Tugas Akhir ini. Apabila dalam laporan ini terdapat karya yang dibuat oleh orang lain, maka penulis akan menuliskan sumber karya secara jelas.

Apabila di kemudian hari ditemukan penyimpangan atau ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia untuk menerima sanksi akademik yang berlaku.

Yogyakarta, 18 Januari 2024

Pembuat pernyataan,

  
Mochammad Raihan Al-Farabi Zaenuri

NIM 1812519024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mochammad Raihan Al Farabi Zaenuri

NIM : 1812519024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

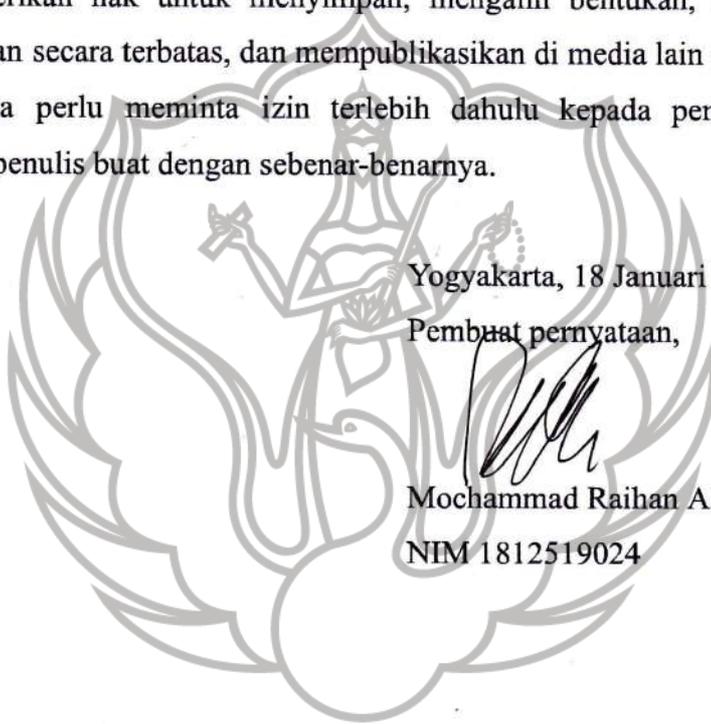
Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul **PERANCANGAN KONTEN ANIMASI PENDEK UNTUK MENGURANGI PROKRASINASI PADA ILUSTRATOR**. Dengan demikian penulis memberikan hak untuk menyimpan, mengalih bentuk, dan mengelola, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin terlebih dahulu kepada penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 18 Januari 2024

Pembuat pernyataan,

Mochammad Raihan Al-Farabi Zaenuri

NIM 1812519024

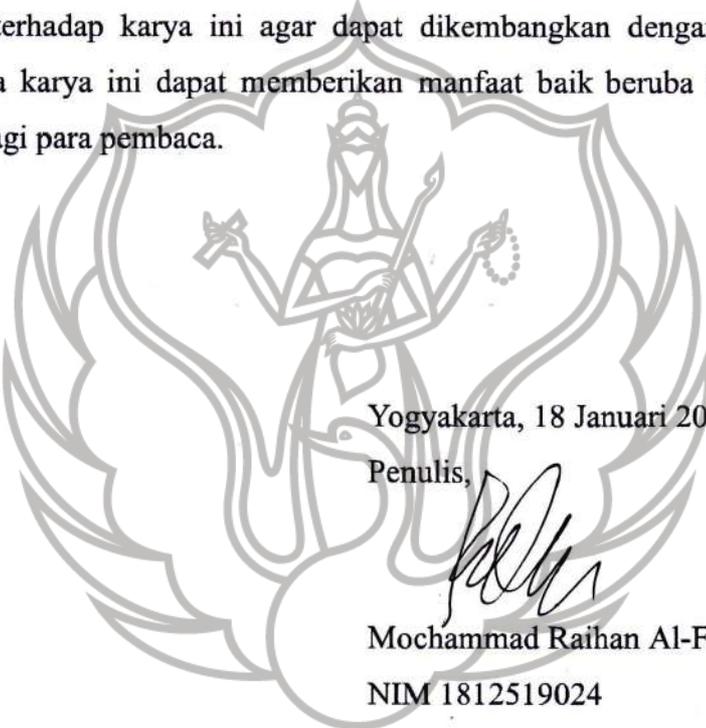


## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-nya Laporan Tugas Akhir berjudul Perancangan Konten Animasi Pendek Untuk Mengurangi Prokrastinasi Pada Ilustrator ini dapat disusun tepat waktu sesuai dengan ketentuan dan kaidah yang telah ditetapkan.

Dalam laporan ini membahas tentang kebiasaan prokrastinasi terutama pada lingkup pembuat ilustrasi atau ilustrator. Permasalahan ini diangkat dengan alasan topik prokrastinasi yang masih seringkali dianggap sepele dan belum mendapat perhatian lebih terkait penanggulangannya.

Demi kelancaran dalam menyempurnakan laporan ini, penulis mengharapkan kritik dan saran terhadap karya ini agar dapat dikembangkan dengan lebih baik. Kemudian semoga karya ini dapat memberikan manfaat baik berupa ilmu maupun bantuan lainnya bagi para pembaca.



Yogyakarta, 18 Januari 2024

Penulis,

  
Mochammad Raihan Al-Farabi Zaenuri  
NIM 1812519024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Atas segala bantuan, doa, serta dukungan lainnya yang diterima selama proses pembuatan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan laporan ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Irwandi, M.Sn..
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhammad Sholahuddin, S.T., M.T..
3. Ketua Jurusan Desain, Martino Dwi Nugroho S.Sn., MA..
4. Ketua Program Studi, Daru Tunggal Aji, S.S., M.A..
5. Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing I, FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. atas segala dukungan, bimbingan, dan bantuan selama berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dosen Pembimbing II, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. atas bimbingan dan bantuannya dalam mengerjakan laporan tugas akhir ini.
7. Dosen Penguji Ahli, Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. atas kesediaannya menjadi penguji dalam menyempurnakan laporan ini.
8. Seluruh Dosen dan staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan selama penulis berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh anggota keluarga, Ayah, Bunda, dan Adik yang memberikan dukungan penuh selama penulis mengejar mimpi.
10. Sakura Ayane yang telah menjadi *moral support* dan motivasi penulis sehingga penulis bisa memiliki semangat untuk belajar dan mengejar cita-cita.
11. Teman-teman kos Mbah Prapto, Anggit, Davit, Ray, Rahman, Gozi yang telah bersama-sama berjuang selama lebih dari delapan semester.
12. Teman-teman dubber Tempat Penitipan Sendal, Mas Naufal, Daffa, Alda, dan Nabila yang turut berpartisipasi dalam perancangan ini.
13. Teman-teman Animasi dan Oricon, Kevin, Pras, Jalu, Gevin, Argi, Abiyan, dan yang lainnya.
14. Kakak-kakak senior, Alili, Alghi, Wawan, Hasbi, dan yang lainnya yang telah membantu dan berbagi ilmu selama berkuliah

15. Teman-teman grup ASkyTI, Axel, Irpan, Pinsen, Julfi, Jajal, dan yang lainnya yang menghibur penulis selama proses pengerjaan tugas akhir.
16. Teman-teman Jamaah Pengajian, Ikhwan, Fathur, Bagas, Daus, Alm. Mada, dan yang lainnya yang telah menemani sejak SMA hingga sekarang.
17. Teman-teman tugas akhir, Nouzhan, Rahul, dan teman angkatan Prau Layar lainnya yang juga berjuang dan belajar bersama-sama di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
18. Arisa Tenchou dan teman-teman anggota Discord The Seiyuu Cafe yang juga memberikan dukungan kepada penulis meski terpisah jarak yang jauh.
19. Serta seluruh pihak terkait yang belum dapat disebutkan satu persatu.



## ABSTRAK

### PERANCANGAN KONTEN ANIMASI PENDEK UNTUK MENGURANGI PROKRASTINASI PADA ILUSTRATOR

Oleh : Mochammad Raihan Al-Farabi Zaenuri  
NIM : 1812519024

Prokrastinasi diartikan sebagai kebiasaan menunda-nunda pekerjaan untuk melakukan hal lain yang lebih sepele. Dampak yang dapat ditimbulkan dari prokrastinasi seperti kualitas kerja kurang maksimal, pekerjaan tidak dapat selesai tepat waktu, hingga membuat hilangnya kepercayaan dari orang lain. Permasalahan yang muncul dari prokrastinasi sendiri seringkali dianggap sepele padahal dapat memberikan efek yang besar jika tidak ditanggulangi. Kurangnya pemahaman tentang cara mengurangi prokrastinasi ini membuat diperlukannya perancangan media yang dapat memberikan ilmu dan cara-cara mengurangi prokrastinasi. Dalam lingkup ilustrator, prokrastinasi dapat membuat penurunan kualitas karya yang dapat menjadi masalah dalam pekerjaan. Perancangan animasi pendek ini berusaha memberikan pesan yang singkat, jelas, dan menarik untuk ditonton agar dapat memberikan pengetahuan lebih kepada penontonnya terkait prokrastinasi.

Animasi pendek merupakan sebuah media yang ringkas namun dapat menyampaikan pesan dengan baik melalui visual, *storytelling*, dan audio secara bersamaan. Penyampaiannya yang singkat membuatnya menjadi sebuah media yang praktis dan tidak membuang-buang waktu konsumennya sehingga dapat pesan dapat dicerna dengan baik dan tidak membuat prokrastinasi berlanjut.

Kata kunci : animasi pendek, prokrastinasi, ilustrator

## ABSTRACT

### ***DESIGN SHORT ANIMATION CONTENT TO REDUCE PROCRASTINATION IN ILLUSTRATORS***

*By : Mochammad Raihan Al-Farabi Zaenuri*

*Student IDN : 1812519024*

*Procrastination is defined as the habit of delaying tasks to engage in other seemingly trivial activities. The impact of procrastination can result in suboptimal work quality, inability to complete tasks on time, and the loss of trust from others. The issue arising from procrastination is often underestimated, yet it can have significant effects if not addressed. The lack of understanding on how to reduce procrastination necessitates the design of media that imparts knowledge and strategies to overcome procrastination. Within the realm of illustration, procrastination can lead to a decline in the quality of work, posing a challenge in professional settings. The design of this short animation aims to convey a concise, clear, and engaging message to provide viewers with insights into overcoming procrastination.*

*Short animation serves as a concise medium capable of effectively conveying messages through visuals, storytelling, and audio simultaneously. Its brevity makes it a practical medium that does not waste the audience's time, allowing the message to be easily understood without perpetuating procrastination.*

*Keywords: short animation, procrastination, illustrator*

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan Perancangan.....	5
E. Manfaat perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan.....	6
H. Skematika Perancangan.....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	<b>9</b>
A. Tinjauan Psikologi.....	9
B. Tinjauan Animasi.....	17
C. Tinjauan Tentang Ilustrator.....	28
D. Data Kuisisioner.....	29
E. Analisis Data.....	30
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b> .....	<b>33</b>
A. Proses Pra Produksi.....	33
B. Produksi.....	35
<b>BAB IV VISUALISASI</b> .....	<b>44</b>
A. Data Visual.....	44
B. Pengembangan Bentuk Visual.....	48
C. Desain Akhir.....	70
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>82</b>
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	83
<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>86</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kiriman Oleh Hilmy Fauzan.....	3
Gambar 1.2 Kiriman Oleh Kalil Png dalam grup.....	4
Gambar 2.1 Siklus Prokrastinasi.....	10
Gambar 2.2 Gravity Falls, Contoh Animasi 2D.....	19
Gambar 2.3 Despicable Me, Contoh Animasi 3D.....	20
Gambar 2.4 Shaun The Sheep merupakan animasi yang menggunakan teknik stop motion.....	20
Gambar 2.5 Akun Tiktok Tahilalats.....	24
Gambar 2.6 Akun Youtube Animasi Nopal.....	25
Gambar 2.7 Akun Instagram Ghosty's Comic.....	26
Gambar 2.8 Akun Youtube Vernalta.....	27
Gambar 2.9 Cuplikan Animasi Tanaka.....	28
Gambar 4.1 Desain Karakter Dalang Pelo.....	44
Gambar 4.2 Garuda Pico.....	45
Gambar 4.3 Penggunaan <i>flat background</i> pada animasi pembuka Wotakoi.....	46
Gambar 4.4 <i>Title Card</i> pada bagian pembuka animasi Dalang Pelo.....	47
Gambar 4.5 <i>Title Card</i> Pada Animasi Spongebob Squarepants.....	47
Gambar 4.6 Desain Karakter Tina (atas) dan Oka (bawah).....	48
Gambar 4.7 Desain Latar Belakang Studio.....	50
Gambar 4.8 Logo Daily Gabut.....	70
Gambar 4.9 Komik Daily Gabut.....	79
Gambar 4.10 Poster Daily Gabut.....	79
Gambar 4.11 Katalog Pameran Daily Gabut.....	80
Gambar 4.12 Desain Kaos.....	80
Gambar 4.13 Contoh Stiker.....	81
Gambar 4.14 Tote Bag Daily Gabut.....	81



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kehidupan ilustrator pada masa sekarang tidak dapat lepas dari peran media sosial. Berbeda dengan puluhan tahun yang lalu di mana untuk memamerkan karyanya seorang ilustrator harus membuat sebuah pameran agar dapat memamerkan karyanya ke ranah publik. Dengan bantuan media sosial seorang ilustrator dapat mengunggah hasil karya mereka kapan dan di mana pun selama terhubung dengan jaringan internet. Bukan hanya sebagai media untuk memamerkan karya, media sosial juga dapat menjadi tempat seorang ilustrator mencari referensi atau berbagai tips dalam menggambar. Di balik berbagai kemudahan yang diberikan tersebut media sosial juga dapat menjadi perkara yang bisa mengganggu proses kerja seorang ilustrator.

Media sosial merupakan sebuah teknologi interaktif yang dapat memfasilitasi penggunaannya untuk menyalurkan atau menciptakan ide, gagasan, informasi, atau ekspresi diri dalam bentuk komunitas virtual (Kietzmann, 2011). Dalam media sosial, ilustrator dapat dengan bebas berinteraksi dengan ilustrator lainnya untuk mendapat informasi atau sekedar berbagi ketertarikan yang sama. Interaksi ini tidak selalu berkaitan dengan dunia ilustrasi karena cakupan media sosial yang luas. Hal itu membuat media sosial lebih berfokus sebagai media hiburan. Algoritma yang diberikan media sosial juga bersifat acak dan sulit untuk ditebak. Di beberapa media sosial seorang pengguna tidak harus mengikuti pengguna lain untuk mendapatkan konten yang dibagikannya sehingga konten yang muncul di akunnya semakin acak.

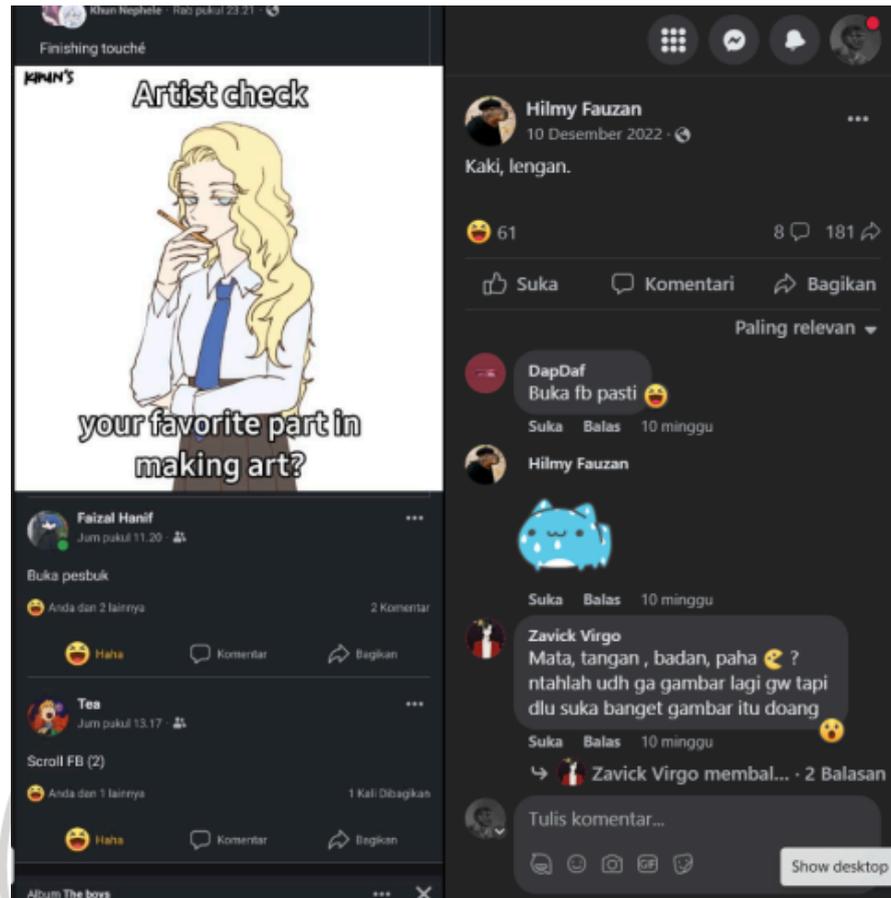
Konten yang disajikan di media sosial sebagian besar merupakan hiburan. Hiburan dapat dinikmati oleh siapa pun bila diakses pada waktu yang tepat. Namun, terkadang seseorang mengakses media sosial pada saat yang tidak tepat seperti mendekati tenggat waktu pekerjaan atau sedang mengerjakan sesuatu yang berat. Pengalihan ini bisa menjadi kebiasaan yang menyebabkan pekerjaan menjadi tertunda.

Prokrastinasi merupakan istilah dalam psikologi yang artinya perilaku tidak bisa mengatur waktu sehingga menyebabkan suatu pekerjaan tertunda. Prokrastinasi merupakan kebiasaan menunda pekerjaan untuk melakukan hal

lain yang lebih tidak berguna sehingga menghambat pekerjaan (Solomon dan Rothblum, 1984). Kata Prokrastinasi diambil dari bahasa latin *pro* yang berarti ke depan, lebih memilih, atau maju, dan kata *crastinus* yang berarti besok (Steel, 2006), yang secara keseluruhan diartikan sebagai kebiasaan lebih suka mengerjakan pekerjaan besok dibanding hari ini.

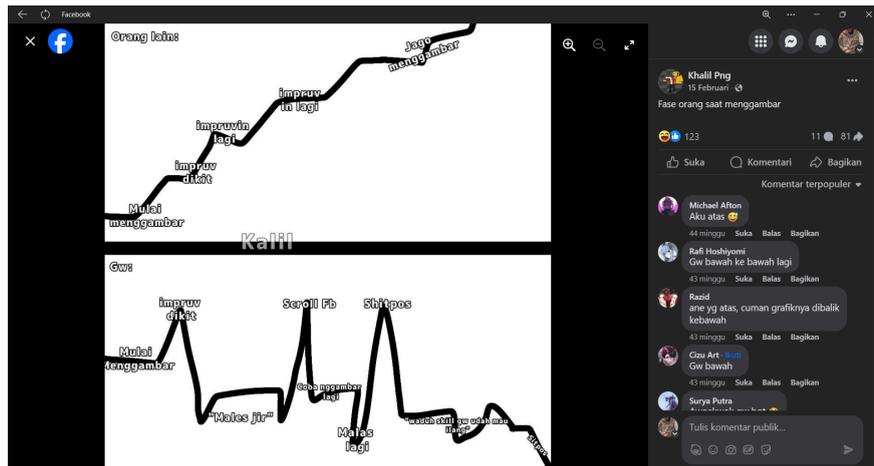
Prokrastinasi sering menjadi sebuah kebiasaan yang terjadi pada desainer. Kebiasaan ini dapat disebabkan oleh berbagai hal seperti rasa malas atau adanya pengalih perhatian yang membuat seseorang meninggalkan pekerjaan yang sedang dilakukan. Hal yang biasa menjadi pengalih perhatian saat sedang bekerja adalah media sosial. Kemudahan mengakses informasi dan pesan melalui media sosial seringkali membuat orang-orang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk melihat perkembangan terbaru yang terjadi di dunia. Permasalahan prokrastinasi ini dapat membawa dampak yang buruk karena pekerjaan yang seharusnya segera diselesaikan menjadi tertunda-tunda.

Dalam lingkup ilustrator, prokrastinasi dapat menjadi faktor yang sangat mempengaruhi pekerjaan mereka. Pekerjaan ilustrator tidak lepas dari prokrastinasi, pekerjaan yang terlalu sulit serta kebosanan dengan pekerjaan yang monoton dapat membuat seorang ilustrator melakukan prokrastinasi. Dalam lingkup ilustrator di jejaring sosial Facebook sendiri, kebiasaan ilustrator melakukan prokrastinasi sudah menjadi hal yang biasa bahkan seringkali menjadi bahan gurauan. Salah satu contohnya adalah dalam kiriman Hilmy Fauzan pada tanggal 10 Desember 2022 yang mendapat 61 reaction, 8 komentar, dan 181 bagikan. Dalam kiriman tersebut menampilkan sebuah kiriman grup yang menanyakan bagian paling disukai dalam menggambar, namun respon yang muncul menunjukkan bahwa bagian yang disukai adalah menjelajahi Facebook. Komentar komentar dalam kiriman tersebut juga menyampaikan pendapat yang sama dan menyetujui hal tersebut.



Gambar 1.1 Kiriman oleh Hilmy Fauzan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selain *meme* yang dibuat oleh individu, sebuah grup bernama Ingin Menjadi Illustrator, Namun Enggan Menggambar yang dibuat sebagai wadah bagi ilustrator yang hendak membagikan karyanya atau sekedar memberikan keluhan kesah terkait dunia ilustrator. Salah satu kirimannya adalah dari akun Kalil Png yang mendapat 123 reaksi, 11 komentar, dan 81 kali bagikan. Dalam kiriman tersebut menampilkan perbandingan dua grafik yang mana grafik pertama menunjukkan perkembangan seorang ilustrator pada umumnya dan grafik kedua menampilkan lika-liku seorang “gw” yang mulai dengan menggambar tapi mengalami naik turun berupa kemalasan dan hilang percaya diri hingga tidak mendapat perkembangan.



Gambar 1.2 Kiriman Kalil Png dalam grup  
(Dokumentasi Penulis)

Beberapa jurnal penelitian seperti yang dilakukan oleh Rahmayani dan rekan-rekannya (2021) menunjukkan bagaimana penggunaan media sosial menjadi faktor yang mempengaruhi prokrastinasi yang dilakukan oleh siswa sekolah. Dalam jurnal tulisan Alblwi dan rekan-rekan (2019b) mengangkat jenis-jenis prokrastinasi dan penyebabnya yang terjadi dalam penggunaan media sosial. Pembahasan tersebut kemudian dilanjutkan pada jurnal Alblwi dan rekan-rekan (2020) yang mengangkat permasalahan fitur-fitur media sosial yang menjadi pemicu prokrastinasi dan juga pembahasan tentang cara pencegahannya.

Akses media sosial yang berlebihan pada saat bekerja sangat mempengaruhi hasil dari pekerjaan yang sedang dilakukan, terutama bagi para ilustrator. Oleh karena itu perlu suatu cara untuk menggerakkan kembali para ilustrator yang sedang melakukan prokrastinasi agar kembali ke tanggung jawab pekerjaan yang sedang mereka lakukan.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang konten yang dapat memotivasi ilustrator agar dapat kembali bekerja dan berhenti menunda-nunda pekerjaan?

## C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk membantu ilustrator yang sedang menunda-nunda pekerjaannya dengan menggunakan media sosial agar dapat perlahan kembali melakukan pekerjaannya. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kebiasaan menunda-nunda pekerjaan atau prokrastinasi yang kerap terjadi di kalangan ilustrator.

## D. Batasan Perancangan

Terdapat beberapa batasan dalam perancangan ini baik dalam konteks permasalahan yang diangkat maupun karya yang dibuat agar perancangan yang dilakukan tetap terfokus, antara lain:

1. Masalah yang diangkat akan terbatas pada perilaku prokrastinasi yang terjadi pada ilustrator, baik itu permasalahan yang datang dari diri sendiri maupun lingkungan sekitar pelaku prokrastinasi.
2. Fokus karya yang dibuat adalah dalam bentuk animasi pendek berkonfigurasi portrait sebagai media utama. Animasi akan berdurasi sekitar kurang lebih satu menit.

## E. Manfaat perancangan

1. Bagi ilustrator yang suka menunda pekerjaan

Perancangan ini diharapkan dapat memotivasi para ilustrator yang terbiasa menunda-nunda pekerjaan agar dapat kembali mengerjakan pekerjaan yang sedang mereka tinggalkan karena prokrastinasi.

2. Bagi pengguna media sosial lainnya

Perancangan ini diharapkan dapat mengisi linimasa sosial media pengguna media sosial dengan konten positif dan membangun dan mengurangi konsumsi konten sampah di media sosial.

3. Bagi Mahasiswa DKV Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Perancangan ini diharapkan dapat memotivasi mahasiswa lainnya dalam pengerjaan tugas selama masa studinya studinya dan tidak menunda-nunda tugas-tugas mereka untuk hal yang lebih sepele.

#### 4. Bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Perancangan ini diharapkan dapat menambah kepastakaan Institut Seni Indonesia dalam bidang desain kaitannya dengan desain dalam media sosial dan psikologi.

### F. Definisi Operasional

#### 1. Animasi

Animasi merupakan sebuah metode untuk membuat gambar diam menjadi bergerak.

#### 2. Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan interaksi seperti berbagi ide atau gagasan, berkomunikasi, dan lain-lain dalam sebuah komunitas virtual.

#### 3. *Infinite Scroll*

*Infinite Scroll* merupakan sebuah sistem dalam pemrograman Javascript yang dapat membuat pengguna secara otomatis mengakses halaman konten baru dengan cara melakukan *scrolling*. Dikarenakan konten akan terus dimutakhirkan secara otomatis konten yang muncul akan terasa tidak terbatas. Sistem ini digunakan dalam berbagai media sosial dalam penyajian kontennya seperti Facebook dan Instagram Reels, Tiktok, dan Youtube Short.

#### 4. Ilustrator

Ilustrator adalah pekerja yang bertugas membuat representasi visual berdasarkan sebuah ide atau gagasan.

#### 5. Prokrastinasi

Prokrastinasi adalah kebiasaan menunda-nunda pekerjaan untuk hal yang tidak lebih penting. Kebiasaan ini biasanya membuat pekerjaan yang sedang dikerjakan menjadi tertunda atau bahkan tidak terselesaikan.

### G. Metode Perancangan

#### 1. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam perancangan ini akan terbagi menjadi dua, yaitu data visual dan data verbal. Data visual kaitannya dengan bagaimana hasil akhir dari karya yang akan dibuat yang mengambil data dari berbagai referensi konten animasi yang ada di media sosial. Data verbal akan berupa hasil wawancara dan survey untuk mengetahui materi konten seperti apa yang harus dibuat agar dapat menarik audiens.

## 2. Analisis Data

Data yang telah didapat akan dianalisis menggunakan teknik 5w1h untuk mengetahui poin-poin apa saja yang dibutuhkan pada perancangan ini. Data yang dianalisis akan menjadi bentuk visual konten dan materi cerita konten yang akan diunggah ke media sosial.

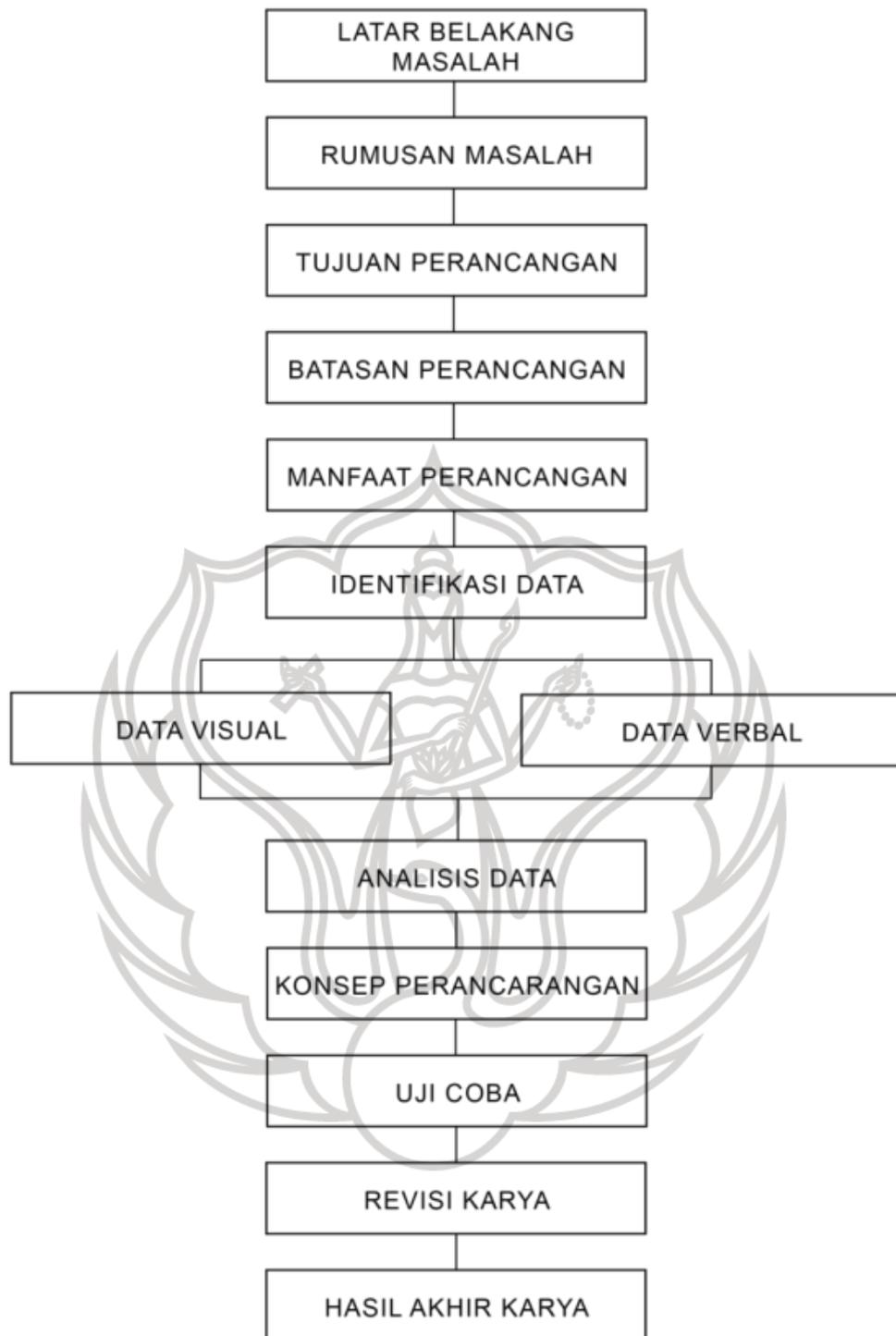
## 3. Uji Coba

Dikarenakan perancangan ini harus bisa menggerakkan audiens, akan dilakukan uji coba konsep terlebih dahulu. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah konten yang dibuat benar-benar dapat membuat audiens tergerak atau tidak. Dari uji coba tersebut akan dilakukan revisi sebelum visualisasi akhir dilakukan.

## 4. Visualisasi Akhir

Hasil akhir dari karya akan dibuat berdasarkan revisi yang diterima. Dari revisi inilah akan muncul visualisasi akhir yang akan menjadi konten utama yang diunggah ke media sosial.

## H. Skematika Perancangan



Bagan 1: Mochammad Raihan Al-Farabi Zaenuri (2022)