



9.15%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 JUL 2024, 9:22 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 2.09% **CHANGED TEXT** 7.05% **QUOTES** 0.19%

Report #21999393

6 **BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kampung Ilmu adalah sebuah yayasan yang memiliki tujuan mulia untuk memperkaya karakter dan wawasan masyarakat di wilayah Purwakarta Jawa Barat. Yang berdiri sejak tahun 2002, Kampung Ilmu merupakan gagasan yang berasal dari seorang sosiologi Univeristas Indonesia, Bapak Imam Prasodjo. Melalui gagasan ini, beliau ingin menciptakan sebuah sistem pendidikan yang terintegrasi dengan ekosistem masyarakat, serta mampu memenuhi kebutuhan pendidikan yang sesungguhnya dari masyarakat itu sendiri. Dengan demikian, Kampung Ilmu bukan hanya menjadi tempat pembelajaran formal, tetapi juga menjadi wadah untuk mengembangkan potensi masyarakat secara holistik. Melalui berbagai program dan kegiatan, Kampung Ilmu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas hidup dan pembangunan masyarakat di wilayahnya. Kampung Ilmu memiliki berbagai macam program yang dijalankan seperti Kebun Ilmu, sebuah tempat belajar pembibitan dan budidaya tanaman sayur, buah dan tanaman hias. Terdapat Rumah Inspirasi, yang berfungsi sebagai pusat pelatihan budidaya ikan. Kemudian ada Kebun Impian, yang digunakan untuk pengolahan sampah organik, budidaya maggot, serta pengolahan air. Saung Kembar adalah camping ground yang menjadi lokasi berbagai aktivitas pemuda. Vila Kambing Cigadog berperan sebagai pusat peternakan kambing perah dan tempat pemberdayaan warga. Selain itu,**

juga terdapat Rumah Digital. Salah satu aspek yang ditekankan dalam tugas akhir ini adalah pemahaman tentang budidaya maggot melalui media visual motion graphic. Karena, motion graphic merupakan teknik yang memfilmkan gambar diam, sehingga Menurut Curran (2000), objek terlihat hidup dan menarik. **15** Teknik ini memiliki dua metode: gambar bergerak dan menggabungkan urutan gambar secara kontinuitas. Dalam pembuatannya, motion graphic merupakan elemen penting untuk menjaga ketertarikan penonton dalam membahas proses budidaya maggot. . Oleh karena itu Perancangan Motion Graphic Budidaya Maggot sebagai tujuan dari Tugas Akhir. Proses motion graphic budidaya maggot selain mengurangi jumlah sampah yang dibuang ketempat pembuangan akhir, hal ini juga memberikan alternatif yang bermanfaat bagi masyarakat Purwakarta, bahwa maggot bisa di olah menjadi pupuk organik. **11** 1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1. Kampung Ilmu memiliki budidaya magot yang perlu disosialisasikan kemasyarakat luas. 2. Belum adanya media audio visual/motion graphic tentang video grafis. **13** 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskanlah beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut: 1. Media apa yang baik untuk mensosialisasikan tentang budidaya maggot?. 1 2. Bagaimana merancang motion graphic proses budidaya maggot yang menarik dan informatif untuk para remaja khususnya untuk masyarakat? 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: a. Membuat motion graphic tentang proses budidaya maggot dan memberikan pemahaman yang lebih menarik dengan menggunakan media visual yaitu dengan motion graphic untuk masyarakat. b. Mengenalkan budidaya maggot sebagai salah satu menjaga lingkungan yang dapat mengurangi sampah organik dan menghasilkan pupuk organik. 1.5 Manfaat Penelitian Perancangan ini semoga dapat memberikan edukasi terkait tentang motion graphic proses budidaya maggot yang dapat memberikan dampak yang baik untuk

masyarakat . 1.5.1 Manfaat Untuk Pihak Lain Dapat membantu mengenalkan dan menarik minat masyarakat terhadap proses budidaya maggot serta dapat menjadikan motion graphic ini sebagai salah satu media visual yang menarik dan informatif. 1.5.2 Manfaat Untuk Penelitian Menjadi sumber pengetahuan dan pengalaman untuk memberikan informasi tentang budidaya maggot dalam bentuk motion graphic . 1.6 Sistematika Penulisan BAB 1 PENDAHULUAN Dalam bagian ini, penulis menyoroti konteks masalah yang dibahas, mengenalkan permasalahan yang relevan, menyusun rumusan masalah secara terperinci, menjelaskan tujuan dari penelitian ini, menggambarkan keuntungan yang diharapkan dari hasil penelitian, dan menjelaskan tata cara penulisan yang digunakan untuk memastikan kejelasan dan kohesi dalam penyajiannya. BAB 2 TINJAUAN UMUM Dalam bagian ini, penulis mengulas informasi dan referensi yang menjelaskan komponen serta konten yang diperlukan dalam merancang grafis gerak untuk budidaya maggot. BAB 3 METODOLOGI DESAIN Dalam bagian ini, penulis mengulas pendekatan riset yang digunakan untuk mengembangkan budidaya larva maggot, mencakup strategi-strategi untuk mengumpulkan data yang relevan. Selain itu, penulis juga menjelaskan teknik analisis yang diterapkan dalam mengolah data tersebut untuk menciptakan motion graphic yang informatif dan menarik. Ragam data yang digunakan mencakup statistik pertumbuhan larva, analisis nutrisi, serta data pasar untuk memahami tren dan permintaan terkini dalam industri budidaya larva maggot. BAB 4 STRATEGI KREATIF 2 Dalam bagian ini, penulis menggali secara mendalam konsep-konsep karya, strategi media, dan pencapaian karya akhir. Diskusi mereka merangkum berbagai pendekatan yang diperlukan untuk mengembangkan ide kreatif, memanfaatkan media secara efektif, dan menghasilkan hasil akhir yang memuaskan secara artistik maupun praktis. 17 BAB 5 PENUTUP Dalam bab ini penulis memberikan Kesimpulan dan Saran. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka a. Purwanti (2022).” Motion Graphic as a Learning Media”. Journal of Information Technology and Professional , volume 7. 16 Jurnal

ini membahas tentang analisis efektivitas motion graphic sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan memberikan temuan yang signifikan, menunjukkan bahwa motion graphic menjadi faktor utama dalam meningkatkan hasil pendidikan siswa, khususnya dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian menyoroti bahwa penggunaan motion graphic dalam konteks pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Temuan ini menciptakan landasan kuat untuk mengintegrasikan motion graphic sebagai alat pembelajaran yang efektif, dengan potensi untuk merangsang pertumbuhan kognitif dan kemampuan analitis siswa. Dengan demikian, artikel ini memberikan kontribusi yang berharga untuk pemahaman kita tentang bagaimana inovasi dalam media pembelajaran, seperti motion graphic, dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memajukan pendidikan secara keseluruhan. b. Aulia, F., & Lestari, A. (2022). "The Use of Motion Graphic in Social Media Marketing". *Jurnal Manajemen Komunikasi dan Informatika*, volume 5. Jurnal ini membahas tentang potensi penggunaan motion graphic dalam konteks pemasaran media sosial. Hasil penelitian yang dilaporkan menunjukkan bahwa motion graphic dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan tingkat keterlibatan (engagement) dan interaksi dengan audiens di platform media sosial. Temuan ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana visualisasi dinamis dan menarik dari motion graphic dapat menarik perhatian serta memotivasi audiens untuk terlibat lebih aktif. Dengan demikian, artikel ini menyoroti pentingnya memanfaatkan elemen visual yang bergerak dalam kampanye pemasaran media sosial untuk mencapai tujuan optimal dalam hal keterlibatan dan interaksi dengan pengguna. Implikasi praktis dari temuan 3 ini dapat membantu praktisi pemasaran dalam merancang kampanye yang lebih efektif dan memanfaatkan potensi penuh dari kekuatan visual motion graphic di era dominasi media sosial. c. Dwi Astuti Wulandari, et al. (2021). ¹ "Budidaya Maggot BSF (Black Soldier Fly) untuk Penguraian Sampah Organik

dan Alternatif Pakan Lele 19 . Jurnal Solma. Jurnal ini membahas potensi budidaya maggot Black Soldier Fly (BSF) sebagai solusi untuk penguraian sampah organik dan sebagai alternatif pakan bagi lele. Hasil penelitian menunjukkan bahwa maggot BSF mampu menguraikan sampah organik dengan efektif, menghasilkan pupa yang berkualitas sebagai sumber pakan yang bergizi bagi lele. Dalam konteks pengelolaan limbah, budidaya maggot BSF menawarkan pendekatan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan, sambil memberikan manfaat tambahan dalam bentuk pakan yang berkualitas untuk industri budidaya ikan seperti lele. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam upaya memanfaatkan sumber daya alam secara efisien serta mengatasi masalah limbah organik dan kebutuhan pakan dalam industri perikanan.

d. Trish Mayer, Chris Mayer (2013). “Motion Graphics: A Visual History Boston: 3rd edition. Buku ini memberikan ikhtisar komprehensif tentang sejarah motion graphics, merangkum perkembangan dari awal hingga masa kini. Selain itu, buku ini juga menyajikan beragam contoh karya motion graphic yang menginspirasi, memberikan pembaca pemahaman yang mendalam tentang berbagai teknik dan gaya yang digunakan dalam industri ini. Dengan menelusuri perjalanan sejarah motion graphics, pembaca akan memperoleh wawasan yang luas tentang bagaimana teknologi dan kreativitas berkembang seiring waktu, serta bagaimana pengaruhnya terhadap budaya visual kontemporer. Dengan begitu, buku ini tidak hanya memberikan pengetahuan yang berharga bagi para praktisi motion graphics, tetapi juga bagi siapa pun yang tertarik untuk memahami peran dan evolusi media visual dalam masyarakat modern.

e. Trish Mayer, Chris Mayer (2013). “Beternak Maggot Black Soldier Fly (BSF) untuk Pemula Boston: 3rd edition. Buku ini memberikan ikhtisar komprehensif tentang sejarah motion graphics, merangkum perkembangan dari awal hingga masa kini. Selain itu, buku ini juga menyajikan beragam contoh karya motion graphic yang menginspirasi, memberikan pembaca pemahaman yang mendalam tentang berbagai teknik dan

gaya yang digunakan dalam industri ini. Dengan menelusuri perjalanan sejarah motion graphics, pembaca akan memperoleh wawasan yang luas tentang bagaimana teknologi dan kreativitas berkembang seiring waktu, serta bagaimana pengaruhnya terhadap budaya visual kontemporer. Dengan begitu, buku ini tidak hanya memberikan pengetahuan yang berharga bagi para praktisi motion graphics, tetapi juga bagi siapa pun yang tertarik untuk memahami peran dan evolusi media visual dalam masyarakat modern.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Motion Graphic

Motion graphic merupakan teknik komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi tentang proses budidaya maggot yang dilakukan di Kampung Ilmu. motion graphic dapat menggunakan berbagai elemen visual seperti ilustrasi, foto proses bagaimana pembuatan ternak maggot dari larva hingga jadi pupuk, dan video selama kegiatan yang dilakukan di Kampung Ilmu, serta elemen audio yang sesuai dengan, seperti musik dan narasi. Motion graphic dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menyampaikan informasi, mempromosikan produk atau jasa, dan menghibur (Handayani, 2022). Pembuatan sebuah motion graphic berbeda dengan produksi animasi, dan video.



Karena, motion graphic lebih menghemat biaya dalam pembuatannya namun ada langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam pembuatan motion graphic, seperti:

1. Script Proses script ini sama seperti proses pembuatan film dan animasi, yang didasari oleh tema yang diangkat dan ide cerita. Script juga didasari oleh riset agar tepat pada target audiens yang dituju.
2. Storyboard Storyboard pada motion graphic ini berbeda dengan pembuatan storyboard film. Dari segi penggambaran storyboard motion graphic ini lebih sederhana meliputi ikon-ikon, karakter dan text pada storyboardnya.
3. Ilustration Ilustrasi pada storyboard motion graphic ini lebih rapih dan tertata, agar penulis hanya akan melanjutkan membuat digital seperti membuat warna dan detail lainnya.
4. First Pass First pass adalah tahap dimana penulis akan memulai voice recording agar mendapatkan bayangan

detik-detik ilustrasi dapat digerakan dari titik awal sampai titik akhir pergerakan. Dan membuat keselarasan antara visual dan audionya. 1 2 5. Final Pass Final pass adalah tahap dimana mencocokkan audio dan visual secara sempurna, seperti mencocokkan durasi narasi dan penjelasan visualnya. 2.2 2 Video Menurut (Michael Jay, 2023) video merupakan jenis media visual yang mengombinasikan gambar bergerak dalam format berwarna dengan audio. sebagai alat yang ampuh dalam informasi, promosi, hiburan dan dokumentasi. Tetapi dalam pembuatan proses produksi video memerlukan peralatan yang mahal, seperti kamera berkualitas tinggi, mikrofon, dan pencahayaan. Selain itu, apabila ada kesalahan dalam pengambilan video bisa menyebabkan peningkatan biaya produksi, karena harus dilakukan pengambilan ulang. 2.2.3 Animasi Animasi merupakan teknik yang kuat yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Dengan kemampuan untuk menghidupkan gambar dan objek, animasi dapat menghibur melalui film dan kartun, mendidik melalui tutorial interaktif dan video pembelajaran, serta menginformasikan melalui presentasi visual yang menarik dan mudah dipahami. 5 Selain itu, animasi juga menjadi sarana ekspresi kreatif yang memungkinkan seniman dan desainer untuk menyampaikan ide dan emosi dengan cara yang unik dan imajinatif. Dalam dunia yang terus berkembang ini, potensi animasi tidak terbatas dan terus memberikan kontribusi besar di berbagai bidang. 2.2 5 4 Maggot Maggot, yang dalam bahasa Indonesia disebut sebagai belatung, merupakan tahap awal perkembangan serangga, terutama lalat, yang mengalami metamorfosis sempurna seperti lalat BSF (Black Soldier Fly). Meskipun penampilannya mungkin maggot menjijikan tetapi maggot memiliki manfaat yang besar. Lalat BSF dewasa berwarna hitam dengan kaki putih, sedangkan maggot yang berasal dari lalat ini berwarna putih atau kekuningan dengan tubuh lunak. Gambar 2. 1 Budidaya Maggot Karena, menurut Dwi Astuti Wulandari (2021). Maggot atau larva memiliki peran penting dalam berbagai bidang, seperti penguraian limbah organik, pengobatan luka, dan bahkan sebagai sumber protein untuk pakan

ternak. Dengan segala manfaatnya, maggot menjadi contoh penting dari bagaimana masyarakat Kampung Ilmu yang ada di daerah Purwakarta dalam memanfaatkan maggot sebagai siklus hidup serangga untuk mengurangi sampah dan juga sebagai pupuk organik sebagai informasi kepada masyarakat dalam pengenalan proses dan manfaat budidaya maggot yang ada di Kampung Ilmu kepada masyarakat khususnya Ibu Rumah Tangga. 2.2

12 5 Warna

Warna bisa diartikan sebagai karakteristik cahaya yang dipantulkan atau dilihat secara subjektif/psikologis melalui pengalaman visual. Warna memiliki peranan yang sangat penting. dalam pembuatan motion graphic yang saya buat dalam menyampaikan visual mengenai proses budidaya maggot, Warna memiliki kemampuan untuk memicu perasaan yang spontan pada orang yang melihatnya. Pikiran manusia dipengaruhi secara tidak sadar oleh warna. Sebagai contoh, seseorang mungkin menghindari makanan dengan warna tertentu karena terlihat seperti racun atau makanan basi. Saat lampu lalu lintas berubah menjadi hijau, pengendara akan melanjutkan perjalanan mereka. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering terpengaruh oleh warna tanpa menyadarinya. Warna juga memainkan peran penting dalam mempengaruhi emosi manusia, seperti rasa marah, sedih, berangan-angan, meningkatkan nafsu makan, atau memberikan semangat kerja. (Monica & Laura, 2011) 2.2.6 Layout Menurut Gavin Ambrose, seperti yang dikutip oleh Anggraini (2014), layout merupakan pengaturan elemen desain dan teks untuk memastikan pesan atau informasi tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Layout tidak hanya berfungsi untuk komunikasi yang efektif tetapi juga untuk menciptakan keindahan visual. Dalam prakteknya, layout harus disusun dengan cermat agar menarik perhatian pembaca sambil tetap memudahkan pemahaman informasi yang disampaikan. 2.2.7 Tipografi Tipografi merupakan seni merubah kata-kata lisan menjadi teks yang dapat dibaca dengan gaya. Fungsi utama tipografi adalah mengkomunikasikan ide dan informasi dari pembuat motion graphic kepada penontonnya. Tanpa disadari, manusia berinteraksi dengan tipografi setiap hari, dari merek komputer yang digunakan,

koran atau majalah yang dibaca, hingga label pakaian yang dipakai.

6 Tipografi menjadi unsur kunci dalam desain, dimana kurangnya perhatian terhadapnya dapat mengurangi daya komunikasi yang dimiliki desain yang seharusnya indah. Untuk menciptakan desain yang menarik dan efektif, tipografi harus diintegrasikan secara utuh dalam setiap tahap perencanaan desain. Prinsip-prinsip tipografi, seperti yang dijelaskan oleh Fullerton (1993), memainkan peran krusial dalam menentukan hierarki dan keseimbangan suatu karya desain. 1. Keterbacaan Keterbacaan merujuk pada kualitas huruf yang membuatnya dapat dibaca dengan jelas. Seorang desain grafis juga harus memahami dan mengenali Keberadaan ini cuma satu kali, oleh karena itu, manfaatkan setiap saatnya dengan sepenuh hati. 2. Kejelasan Kejelasan mengacu pada kemampuan huruf-huruf dalam sebuah karya desain untuk dibaca dan dipahami oleh target pengamat yang diinginkan. Beberapa elemen desain yang mempengaruhi kejelasan termasuk hierarki visual, warna, pemilihan jenis huruf, dan lainnya. 1 4 3. Visibilitas Visibilitas adalah kemampuan sebuah huruf, kata, atau kalimat untuk terlihat dengan jelas dari jarak tertentu. Tiap desain mempertimbangkan jarak baca spesifik, sehingga tipografi yang digunakan harus memastikan bahwa huruf-hurufnya tetap mudah terbaca pada jarak tersebut, agar pesan yang disampaikan dalam desain dapat efektif terkomunikasikan. 4. Keterbacaan Keseluruhan Keterbacaan keseluruhan adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungan antar huruf yang dapat terlihat jelas. 1 2 4 9 Ketika menyusun huruf-huruf untuk membentuk kata atau kalimat, sangat penting untuk memperhatikan keterkaitan antar huruf, terutama dalam penempatan spasi di antara mereka.

2.3 Kerangka Berpikir Tabel 2.1 Kerangka Berpikir Perancangan Motion

Graphic Budidaya Maggot 7 BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Rancangan

Penelitian Rancangan penelitian adalah kerangka rencana menyeluruh yang membimbing jalannya suatu penelitian dari tahap awal hingga akhir.

Proses ini melibatkan beberapa tahapan penting, dimulai dari pembuatan hipotesis yang menjadi dasar penelitian, hingga pelaksanaan tindakan

operasional yang terinci untuk menguji hipotesis tersebut (Irwanto,2022).

Selain itu, rancangan penelitian mencakup perencanaan metode pengumpulan data, analisis yang akan digunakan, serta interpretasi hasil akhir.

Setiap langkah diarahkan untuk memastikan kualitas dan ketepatan penelitian. Pada tahap akhir, data yang terkumpul akan dianalisis secara cermat, hasilnya disimpulkan, dan rekomendasi atau saran yang didasarkan pada temuan penelitian diberikan. Dengan demikian, rancangan penelitian menjadi landasan yang kokoh untuk menjalankan penelitian secara sistematis dan menyajikan kontribusi ilmiah yang berarti. 3.2

Lokasi Penelitian Untuk mengumpulkan data, penelitian ini dilakukan di Kampung Ilmu Purwakarta dengan menjelaskan proses budidaya maggot di daerah tersebut. Dengan harapan bisa mendapatkan informasi lebih dalam mengenai proses budidaya maggot. 10 3.3 Teknik Pengumpulan Data Dalam

pengumpulan data harus dengan proses sistematis yang strategis dalam mengumpulkan informasi relevan dengan penelitian. Ini melibatkan pemilihan

metode agar dapat lebih mudah untuk mencapai tujuan penelitian dan memastikan keandalan data. teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan beberapa cara, antara lain: a. Observasi Penulis berencana untuk memahami perkembangan budidaya maggot melalui observasi komprehensif. Pendekatan mencakup analisis forum kepada pertani budidaya maggot. Metode ini diharapkan memberikan gambaran lengkap dan akurat tentang budidaya maggot terhadap masyarakat yang ada di Purwakarta.

b. Wawancara Wawancara dilakukan di daerah Purwakarta untuk mencari data dalam mencari data bagaimana proses budidaya maggot dan cara menangani masalah dalam budidaya maggot itu sendiri, serta manfaat dalam budidaya maggot. Dalam wawancara ini diharapkan bisa menjadi data yang penting untuk dituang dalam media visual melalui motion graphic. 8 3.4 Teknik Analisa Data Penelitian ini dapat dimulai

dengan mengamati dan melakukan wawancara terhadap petani budidaya maggot untuk memahami proses budidaya maggot dan manfaat untuk budidaya maggot itu sendiri, lalu membuat kuesioner secara umum untuk

memahami opini masyarakat umum terhadap budidaya maggot, sebuah kuesioner akan disusun untuk mengumpulkan pandangan, preferensi, dan persepsi mereka terhadap dua topik tersebut. 3.4 **18** **1 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning 1.** Segmentasi Segmentasi pasar untuk “Perancangan Motion Graphic Proses Budidaya Maggot di Kampung Ilmu yang ditargetkan pada kalangan masyarakat Purwakarta khususnya Ibu rumah tangga yang dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor penting dalam mengurangi sampah yang ada di rumah. 2. Targeting Berdasarkan segmentasi di atas, target pasar motion graphic proses budidaya maggot untuk masyarakat dengan memberikan informasi tentang budidaya maggot yang dapat bermanfaat untuk mengurangi sampah dan juga bisa menjadi sebuah pupuk organik. Selain itu, motion graphic ini juga mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi masyarakat, seperti pemahaman yang lebih mendalam tentang aspek budidaya maggot atau pemanfaatan budidaya maggot itu sendiri. Dengan demikian, motion graphic ini diharapkan dapat memberikan edukasi yang menarik dan bermanfaat bagi masyarakat yang menjadi target pasar. Tabel 3.2 Segmentasi motion graphic budidaya maggot 3. Positioning Motion graphic proses budidaya maggot yang ditujukan untuk masyarakat Purwakarta sebagai sebuah media edukasi yang tidak hanya menarik tetapi juga informatif. Perancangan motion graphic harus mampu menyajikan bagaimana cara mengolah budaya maggot dan memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana proses. Lebih penting lagi, motion graphic ini harus disusun dengan bahasa visual yang sederhana dan mudah dipahami oleh masyarakat Purwakarta, dengan harapan proses ini dapat berlangsung secara efektif. Selain itu, tujuan motion graphic ini bukan hanya memberi tahu proses budidaya nya saja, tetapi juga memberikan dampak positif dalam melakukan proses budidaya maggot yaitu dapat mengurangi sampah dan juga dapat digunakan sebagai pupuk organik untuk masyarakat Purwakarta. Diharapkan motion graphic ini dapat menambah wawasan masyarakat Purwakarta tentang konteks proses budidaya maggot dan memberikan

pemahaman yang lebih mendalam. Dengan pendekatan ini, motion graphic diharapkan tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menarik, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pemahaman masyarakat terhadap budidaya maggot. 3.4.2 Strategi 5W+1H

- Who (Siapa) Motion graphic ini disiapkan khusus untuk masyarakat khususnya Ibu rumah tangga yang tertarik memperdalam pengetahuan mereka dalam bidang budidaya perikanan, dengan fokus pada konteks di Kampung Ilmu. Dalam motion graphic ini, para masyarakat dengan target audience 30 – 40 tahun yang akan diperkenalkan dengan berbagai aspek penting dalam budidaya maggot yang relevan di wilayah Purwakarta.
- What (Apa) Motion graphic ini memberikan sebuah edukasi mengenai maggot sebagai solusi untuk mendaur ulang sampah organik. Dengan memanfaatkan larva dari serangga ini, maggot tersebut tidak hanya mengurangi jumlah sampah organik yang terbuang sia-sia, tetapi juga menciptakan sumber daya baru yang bernilai ekonomi. Melalui motion graphic ini, masyarakat mengetahui proses daur ulang sampah organik dengan maggot menjadi pakan ternak yang kaya nutrisi. Selain itu, budidaya maggot juga dianggap sebagai langkah ramah lingkungan karena mengurangi pencemaran lingkungan akibat pembuangan sampah organik yang tidak terkelola. Dengan adanya program ini, Kampung Ilmu Purwakarta tidak hanya menjadikan lingkungannya lebih bersih dan sehat, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pembangunan ekonomi lokal.
- Where (Dimana) Motion graphic ini merupakan sebuah perjalanan visual yang memperlihatkan berbagai lokasi menarik di Kampung Ilmu, mulai dari pengembang biakan maggot dari larva hingga maggot menjadi pupuk organik. Dengan visual yang menarik, penonton diajak untuk menyaksikan kehidupan sehari-hari para petani maggot di sekitar daerah tersebut. Dari kesibukan para petani di kolam ikan, hingga keriuhan pasar ikan yang menjadi pusat aktivitas ekonomi lokal, setiap adegan memberikan gambaran yang berwarna tentang kehidupan masyarakat pesisir di Purwakarta. Tidak hanya itu, video juga menampilkan kantor dinas perikanan sebagai pusat informasi dan

koordinasi bagi para pelaku industri perikanan di daerah tersebut. Dengan menggabungkan potongan-potongan yang menarik dari setiap lokasi, video ini memberikan pandangan yang komprehensif tentang kehidupan sehari-hari dan dinamika industri perikanan di Purwakarta. ❑ When (Kapan) Motion graphic ini diproduksi tahun 2024 ❑ Why (Kenapa) Motion graphic ini dibuat untuk edukasi kepada masyarakat Purwakarta khususnya Ibu rumah tangga dengan tujuan utama bahwa sampah yang dihasilkan oleh Ibu rumah tangga dapat menjadi makanan maggot yang dapat mengurangi jumlah sampah organik yang dihasilkan di rumah tepatnya Kampung Ilmu. Dengan memanfaatkan teknologi seperti Youtube, Tiktok, dan Instagram motion graphic bisa ditonton dengan mudah. ❑ How (Bagaimana) Motion graphic ini akan dibuat dengan menggunakan software adobe premier dan adobe after effect .

3.4.3 Analisa Pesaing

Dalam perancangan motion graphic proses budidaya maggot untuk kalangan masyarakat, itu penting untuk melakukan analisa pesaing untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan produk pesaing. Dengan demikian, Anda dapat membuat 10 motion graphic yang lebih menarik dan informatif, serta dapat bersaing dengan produk pesaing. ❑ Analisis Video Edukasi Budidaya Maggot Video edukasi budidaya maggot yang tersedia di platform digital merupakan pesaing yang paling langsung. Video-video ini memiliki keunggulan dalam hal visualisasi yang menarik dan informatif. Namun, video-video ini juga memiliki kelemahan dalam hal durasi yang relatif singkat dan konten yang tidak komprehensif.

Gambar 3. 1 Video budidaya maggot sebagai mesin penghancur (Sumber: <https://youtu.be/g6Jj5svG9fA?si=wf8Z26I-BcqsjTfE>) ❑ Analisis Buku Tentang Ternak Maggot BSF Buku tentang maggot yang diterbitkan oleh penerbit lokal dan internasional merupakan pesaing yang tidak langsung. Buku-buku ini memiliki keunggulan dalam hal konten yang komprehensif dan akurat. Namun, buku-buku ini juga memiliki kelemahan dalam hal visualisasi yang kurang menarik dan tidak interaktif.

3.4.4 Analisa SWOT

Dalam merancang motion graphic proses budidaya maggot untuk

kalangan masyarakat, analisis pesaing menjadi langkah yang sangat penting. Dengan memahami dengan baik produk-produk sejenis yang telah ada, tim perancang dapat mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan yang dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas dan daya saing motion graphic yang akan dibuat. Analisis ini memungkinkan tim untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif baru dan strategi penyajian informasi yang lebih menarik, memastikan bahwa motion graphic yang dihasilkan mampu memenuhi atau bahkan melebihi ekspektasi mahasiswa. Dengan memahami tren dan preferensi yang telah ditegaskan oleh pesaing, tim perancang dapat merancang konten yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan pasar. Sebagai hasilnya, motion graphic tidak hanya menjadi sumber informasi proses budidaya maggot yang komprehensif, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang paling efektif dan menarik dalam lingkungan pendidikan siswa.

Kekuatan (Strengths)

- ☒ Meningkatkan Kesadaran Masyarakat: Motion graphic dapat menarik perhatian dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang budidaya maggot.
- ☒ Informasi yang Mudah Dimengerti: Motion graphic dapat menyajikan informasi yang kompleks dengan cara yang mudah dimengerti dan menarik.
- 11 ☒ Meningkatkan Minat Budidaya Maggot: Motion graphic dapat menginspirasi dan mendorong masyarakat untuk mencoba budidaya maggot.
- ☒ Media Promosi yang Efektif: Motion graphic dapat digunakan sebagai media promosi yang efektif untuk budidaya maggot.
- ☒ Meningkatkan Nilai Jual Maggot: Motion graphic dapat meningkatkan nilai jual maggot dengan menunjukkan manfaatnya bagi lingkungan dan ekonomi.

Kelemahan (Weaknesses)

- ☒ Biaya Produksi Tinggi: Biaya produksi motion graphic bisa tinggi, terutama untuk animasi yang kompleks.
- ☒ Membutuhkan Keahlian Teknis: Membutuhkan keahlian teknis untuk membuat motion graphic yang berkualitas.
- ☒ Kurang Efektif untuk Target Audiens Tertentu: Motion graphic mungkin tidak efektif untuk target audiens tertentu, seperti orang tua atau orang yang tidak terbiasa dengan teknologi.
- ☒ Potensi Kesalahpahaman: Motion graphic yang tidak dirancang dengan baik dapat menyebabkan

kesalahpahaman tentang budidaya maggot. Peluang (Opportunities) ☒ Tentang banyak peluang baru bagi individu dan organisasi untuk terhubung, belajar, dan berkomunikasi secara lebih efektif di era digital ini.

peluang untuk menjangkau lebih banyak audiens dengan motion graphic.

☒ Perkembangan Teknologi: Perkembangan teknologi animasi dan video editing membuat motion graphic lebih mudah dan murah untuk diproduksi.

☒ Meningkatnya Kepedulian terhadap Lingkungan: Meningkatnya kepedulian terhadap lingkungan dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap budidaya maggot. ☒ Dukungan Pemerintah: Dukungan pemerintah terhadap budidaya maggot dapat membuka peluang untuk kerjasama dan pendanaan.

Ancaman (Threats) ☒ Persaingan dari Media Lain: Persaingan dari media lain, seperti video edukasi dan infografis, dapat membuat motion graphic kurang menarik bagi audiens. ☒ Ketersediaan Konten yang Berkualitas: Ketersediaan konten motion graphic tentang budidaya maggot yang berkualitas masih terbatas. ☒ Kesalahpahaman tentang Maggot : Kesalahpahaman tentang maggot dapat menghambat perkembangan budidaya maggot.

12 BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Konsep Karya Konsep karya motion graphic “Proses Budidaya Maggot bertujuan untuk memberi edukasi terhadap masyarakat Purwakarta khususnya Ibu rumah tangga bahwa budidaya maggot sangat bermanfaat untuk mengurangi sampah makanan karena maggot sendiri bisa untuk mengurangi sampah dan juga bisa dijadikan sebuah pupuk organik. Dalam konsep karya ini akan menggunakan elemen – elemen seperti; scale,

4.1.1 Strategi Komunikasi Strategi komunikasi untuk mempromosikan motion graphic tentang proses budidaya maggot dalam mengurangi sampah dan menjadi pupuk organik di Kampung Ilmu untuk masyarakat Purwakarta yang dapat disusun dengan mempertimbangkan beberapa faktor, termasuk audiens target, platform komunikasi yang digunakan, dan tujuan dari pesan yang disampaikan. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil dalam menyusun strategi komunikasi: a. Inklusif Memperkenalkan motion graphic ini sebagai media visual yang cocok untuk untuk masyarakat umum khususnya Ibu rumah tangga, dan

jenis kelamin, menjadikannya video edukasi dan menyenangkan bagi semua kalangan. b. Daya Tarik Dengan menekankan terhadap masyarakat khususnya Ibu rumah tangga bahwa meskipun maggot terbilang sangat menjijikan karena dia dari larva belatung, tapi maggot sendiri memiliki manfaat untuk ekosistem kehidupan dalam mengurangi sampah serta bisa dijadikan pupuk serta pakan ternak dengan dikemas melalui media visual yaitu motion graphic . 4.1.2 Strategi Media Untuk merancang sebuah strategi media yang efektif dalam menyebarkan motion graphic tentang proses budidaya maggot untuk mengurangi sampah dan menjadi pupuk organik di Kampung Ilmu, kita perlu memperhatikan beberapa langkah strategis. Berikut adalah strategi media yang bisa diterapkan: a. Sosial Media Memanfaatkan platform seperti Instagram, youtube, dan tiktok untuk memperkenalkan karya motion graphic "Budidaya Maggot" melalui feed, video pendek yang mempunyai potensi untuk dilihat banyak orang. Media iklan yang terarah dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan membangun ketertarikan. b. Komunitas Pertanian Dengan membuat forum online, grup Facebook, atau komunitas pertanian lainnya untuk berbagi motion graphic . Diskusikan manfaat budidaya maggot dan bagikan video sebagai sumber informasi yang bermanfaat. c. Influencer dan Ahli Pertanian Jalin kerjasama dengan influencer atau ahli pertanian yang memiliki audiens yang relevan. Mereka dapat membantu memperluas jangkauan motion graphic dengan membagikannya kepada pengikut mereka. 13 4.1



Konsep Kreatif Untuk merancang motion graphic yang berkualitas, diperlukan naskah dan storyboard sebagai media yang memvisualisasikan ide-ide yang telah dirancang sebelumnya. 1 Storyboard yang dirancang berisikan informasi mengenai budidaya maggot definisi, menjelaskan fase-fase didalamnya, dan bagaimana cara menanganinya. Motion graphic ini ditujukan oleh masyarakat umum yang ada di Purwakarta berusia 30-40 tahun. a. Tipografi Tipografi yang digunakan dalam pembuatan motion graphic budidaya maggot ini menggunakan font "Playfair Display" untuk bagian judul motion graphic nya untuk teks penjelasannya

menggunakan font “Montserrat”. b. Ilustrasi Untuk ilustrasi memberikan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Gaya ilustrasi yang dibuat dalam bentuk vector dapat memberikan visual yang terhadap penonton bagaimana proses – proses yang terjadi dalam budidaya maggot ini. c. Transisi Transisi memainkan peran penting dalam motion graphic budidaya maggot. Transisi yang tepat dapat membantu dalam menceritakan kisah yang menarik, meningkatkan engagement audiens, dan membuat video Anda terlihat lebih profesional. Untuk transisi dibagian animasi sendiri dalam motion graphic menggunakan transisi animasi circle, wipe, dan zoom d. Efek Visual Efek visual (VFX) memegang peranan krusial dalam motion graphic . VFX ibarat bumbu penyedap yang membuat motion graphic menjadi lebih menarik, dinamis, dan mampu menyampaikan pesan secara lebih efektif.

4.2 Produksi

4.2.1 Membuat Asset

Dalam perancangan ini, proses pembuatan aset-aset motion graphic dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Langkah awalnya adalah merancang elemen-elemen grafis menggunakan berbagai alat yang tersedia di dalam Illustrator, seperti pensil, pena, atau bentuk-bentuk dasar. Setelah itu, desain tersebut ditingkatkan dengan menambahkan detail, warna, dan efek-efek khusus sesuai dengan kebutuhan proyek. Kemudian, setiap elemen diberikan animasi menggunakan fitur animasi yang ada di Adobe Illustrator, seperti animasi path, rotasi, atau scaling. Proses ini memungkinkan untuk membuat aset-aset yang dinamis dan menarik perhatian, sesuai dengan konsep dan tema yang diinginkan dalam motion graphic tersebut.

Gambar 4.1 Asset desain motion graphic

Gambar 4.2 Screenshot proses membuat asset dalam Adobe Illustrator (Sumber: Aksanal, 2024)

4.2.2 Konsep Visual

Pada tahap awal perancangan konsep visual, penulis menggunakan sketsa awal untuk menunjukkan garis besar dari gambaran konsep motion graphic . Meskipun bukan hasil visual akhir, sketsa ini membantu dalam menentukan gambaran visual apa yang nanti akan dibuat dalam pembuatan motion graphic .

4.3 Tipografi

Pemilihan font atau tipografi

dalam perancangan ini didasarkan pada referensi yang sudah ada. Selain itu, font yang dipilih harus memiliki keterbacaan yang lebih tinggi dan memberi sebuah kesan menyenangkan. Font yang digunakan sebaiknya memiliki variasi yang tidak terlalu mencolok untuk menjaga keselarasan, namun cukup berbeda agar tidak menimbulkan kebosanan. Gambar 4.3 Font Montserrat 4.4 Voice Over Setiap video desain menggunakan suara non-diegetik, seperti narasi atau voice over, untuk meningkatkan efek visual grafisnya tanpa memperlihatkan sumber suara langsung dalam video. Proses voice over ini melibatkan rekaman suara yang kemudian diedit menggunakan aplikasi Cap Cut untuk mengurangi gangguan suara dari luar. 4.5 Durasi Dalam video ini, kami merancang dengan fokus pada kejelasan dan keefektifan. Kami menyoroti poin-poin kunci untuk memastikan pesan kami disampaikan dengan jelas dalam waktu singkat.

3 Dengan durasi singkat 1 menit 26 detik, kami mengikuti aturan media sosial yang membatasi durasi unggahan video. Kami menjamin konten ini tetap informatif dan mudah dipahami, sesuai dengan kebutuhan dan harapan audiens. 4.6 Penggunaan Warna / Tone Menggunakan warna untuk motion grafis menonjolkan warna lembut yang menenangkan, serta harus dipadukan dengan harmoni infografis yang tidak hanya meningkatkan keterbacaan tetapi juga memastikan informasi mudah dipahami. Gambar 4.4 Color palette 4.7 Moodboard Moodboard merupakan sebuah konsep visual yang berguna dalam proses desain dalam berbagai inspirasi, ide, dan elemen desain dalam satu tempat. Tujuan utama dari moodboard adalah untuk membantu memvisualisasikan dan mengkomunikasikan ide, suasana, atau gaya yang ingin dicapai dalam suatu proyek desain. Gambar 4.5 Moodboard 4.7.1 Konsep Verbal Dalam perancangan ini, motion graphic digunakan sebagai prinsip utama dalam komunikasi visual, disokong oleh infografis, untuk menjelaskan Proses Budidaya Maggot. Pendekatan bahasa yang sederhana dan padat digunakan untuk memastikan pesan tersampaikan dengan mudah dan mudah diingat oleh audiens. Melalui perancangan ini, diharapkan masyarakat dapat memahami pentingnya budidaya maggot dari

larva BSF dan prosesnya dengan lebih baik. 4.7 **3** **2** Animating Proses Animating melibatkan pengolahan aset yang telah dibuat dengan menggabungkannya menggunakan metode layer dengan objek yang saling berhubungan di dalam sebuah adegan. Menggunakan keyframe menjadi kunci dalam menghubungkan setiap aset untuk mengatur transisi dan perubahan dalam video 15 motion graphic. **3** **8** Adobe After Effect digunakan sebagai perangkat lunak utama dalam proses ini. **3** Gambar 4.6 Screenshot proses animating dalam Adobe After Effect (Sumber: Aksanal, 2024) 4.7 3

Rendering Setelah selesai melakukan proses animating, langkah selanjutnya adalah rendering menggunakan perangkat lunak After Effects. Dalam tahap ini, semua scene yang telah diberi keyframes akan digabungkan untuk menghasilkan output akhir berupa video. Penggunaan format H.264 dengan resolusi 1920 x 1080 piksel umumnya menjadi pilihan untuk menjaga kualitas visual yang optimal. **3** Namun, perlu dicatat bahwa hasil rendering ini belum mencakup produksi suara narasi maupun musik pendukung. Tahap tersebut akan dilakukan pada proses selanjutnya setelah output video selesai dirender. Proses rendering ini merupakan langkah krusial dalam menyempurnakan hasil akhir dari proyek motion graphic, memastikan bahwa setiap elemen bergerak dan berinteraksi sesuai dengan keinginan dan visi yang diinginkan. 4.7 **3** **7** 4 Compositing Compositing adalah tahapan penting dalam produksi video yang melibatkan penggabungan berbagai elemen seperti musik, narasi, dan video menjadi satu kesatuan yang koheren. **3** **8** **14**

Dalam proses compositing ini, salah satu perangkat lunak yang sering digunakan adalah Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro menyediakan beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengedit, mengatur, dan menggabungkan elemen-elemen tersebut dengan mudah. Dari penyusunan timeline hingga pengaturan efek visual dan audio, Premiere Pro memungkinkan para pengguna untuk menciptakan hasil akhir yang memukau dan memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Dengan dukungan Adobe Premiere Pro, proses compositing menjadi lebih efisien dan efektif, memungkinkan para pembuat konten untuk mengekspresikan kreativitas mereka

secara maksimal dalam setiap proyek video. Gambar 4.7 Screenshot proses composting dalam Adobe Premier Pro (Sumber: Aksanal, 2024) 4.8 Pra Produksi 4.8.1 Naskah Untuk naskah dalam perancangan motion graphic budidaya maggot ini, bertujuan memberi gambaran elemen – elemen yang menjadi sebuah karya untuk memastikan bahwa motion graphic yang dihasilkan dapat menyampaikan pesan dengan efektif kepada audiens yang ditargetkan. Berikut adalah naskah yang dibuat; Gambar 4.8 Naskah motion graphic scene 1-6 Gambar 4.9 Naskah motion graphic scene 7-12 Gambar 4.10 Naskah motion graphic scene 13 - 16 4.8.2 Storyline Dengan berbekal riset sebelumnya, penulis mulai menggagas alur cerita untuk video motion graphic dalam rangka program giveaway yang sedang direncanakan. Berikut adalah konsep alur ceritanya: 16 4.8.3 Storyboard Setelah merencanakan alur cerita, dalam penulisan membuat story board sebagai panduan saat melakukan produksi. Story board ini mengikuti alur cerita yang telah direncanakan sebelumnya, sehingga memudahkan proses produksi. berikut; Gambar 4.11 Storyboard (Sumber: Aksanal, 2024) 4.9 Pasca Produksi Setelah melewati tahap produksi dan pra-produksi, pada perancangan motion graphic mengenai budidaya maggot di Kampung Ilmu, kita sekarang memasuki tahap pasca-produksi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan audio yang telah dikembangkan dan disempurnakan selama produksi dan pra-produksi akan dirakit menjadi satu kesatuan yang utuh. Proses ini meliputi pengeditan video, penambahan efek suara, dan penyelarasan elemen-elemen grafis untuk Pastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh memastikan bahwa pesan tersebut dapat dipahami dengan jelas oleh penonton. Setelah semua langkah ini selesai, motion graphic yang sudah jadi akan diunggah melalui platform YouTube, sehingga dapat diakses oleh khalayak luas dan memberikan informasi yang bermanfaat tentang budidaya maggot di Kampung Ilmu. Gambar 4.8 Upload Youtube (Sumber: Aksanal, 2024) 4.10 Final Art 4.10.1 Distribusi Media Dari hasil wawancara, dipilihlah platform

Instagram, Youtube, dan Tiktok sebagai kanal media sosial untuk menyebarkan informasi. Instagram dan Tiktok dikenal memiliki sebuah pemahaman yang lebih cepat dari pada Youtube, yang berpengaruh dalam Panjang nya durasi video yang dipilih. Penggunaan media sosial ini melibatkan akun independen "Budidaya Maggot" yang dapat berkolaborasi dengan ibu rumah tangga dan peternak maggot, sehingga penyebaran konten dapat disesuaikan dengan target audiens yang dituju. 4.11 Final Desain Scene Pengenalan Maggot Dalam adegan ini, diuraikan tentang maggot sebagai larva dari lalat hitam Maggot ini memiliki berbagai manfaat yang signifikan, terutama dalam konteks pengelolaan limbah organik dan produksi pakan hewan ternak. Salah satu manfaat utamanya adalah kemampuannya untuk mendaur ulang limbah organik, seperti sisa- sisa makanan dan kotoran ternak, menjadi sumber nutrisi yang bernilai tinggi. Gambar 4.9 Screenshot final desain proses pengenalan maggot (Sumber: Aksanal, 2024) 17 4.12 Final Desain Scene Proses Budidaya Maggot Dalam adegan ini, dipaparkan serangkaian proses yang dilakukan dalam budidaya maggot. Tahapan pertama adalah pemilihan substrat atau media yang akan digunakan sebagai tempat perkembangbiakan bagi larva lalat. Gambar 4.10 Screenshot final desain scene proses budidaya maggot (Sumber: Aksanal, 2024) 4.13 Final Desain Scene Manfaat Budidaya Maggot Dalam scene ini, dijelaskan beberapa manfaat utama yang dimiliki oleh larva lalat, atau yang biasa dikenal sebagai maggot, dalam upaya mengurangi jumlah sampah dan memberikan manfaat sebagai pakan bagi hewan ternak. Gambar 4.11 Screenshot final desain scene manfaat budidaya maggot (Sumber: Aksanal, 2024) 4.14 Media Pendukung Media pendukung dalam tugas akhir berjudul "Perancangan Motion Graphic Proses Budidaya Maggot" merupakan elemen vital yang melengkapi serta memperkuat presentasi atau demonstrasi yang disampaikan. Dengan menggunakan alat bantu visual dan non-visual, seperti animasi grafis bergerak dan narasi, peneliti dapat secara efektif mengkomunikasikan konsep serta proses yang terlibat dalam budidaya maggot. Media ini

tidak hanya membantu dalam menjelaskan langkah-langkah teknis secara lebih jelas dan visual, tetapi juga memperkaya pengalaman audiens dengan menampilkan informasi secara menarik dan dinamis. Dengan demikian, media pendukung menjadi sebuah komponen penting dalam memastikan kesuksesan presentasi tugas akhir ini.

4.14.1 Poster Untuk desain poster dengan ukuran A3, penggunaan font Montserrat Extra Bold pada headline akan memberikan kesan yang kuat dan menarik perhatian, sementara Montserrat Bold pada body text akan memastikan kejelasan dan keterbacaan pesan yang disampaikan. Kombinasi ini menciptakan kontras yang efektif antara judul dan isi, memungkinkan pesan untuk menonjol dengan jelas tanpa mengorbankan estetika. Dengan demikian, desain poster akan mampu menarik perhatian dan menyampaikan informasi dengan efektif kepada para pembaca. Gambar 4.12 Poster budidaya maggot (Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.2 Kaos Untuk menciptakan desain kaos yang menarik, penggunaan bahan 30s dengan warna hijau memberikan kesan yang segar dan nyaman untuk dipakai. Dengan desain tipografi yang mencolok, seperti "Budidaya Maggot", dan gambar maggot yang disusun di atasnya secara simpel, kaos tersebut akan memiliki tampilan yang menarik dan mudah dikenali. Kombinasi tipografi yang jelas dengan gambar yang sederhana akan menciptakan kesan yang unik. Gambar 4.13 Desain kaos budidaya maggot (Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.3 Tote Bag Pada desain tote bag menggunakan tipografi "Budidaya Maggot" dengan font Montserrat Bold serta dengan ditambahkan motif tumbuhan. Dengan warna hijau, tote bag ini untuk membawa tempat wadah maggot. Gambar 4.14 Desain tote bag (Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.4 Feeds Instagram Pada desain feeds instagram dengan ukuran 1080 x 1350 px, sebagai media pendukung untuk mempromosikan budidaya maggot. Karena, banyak orang yang menggunakan Instagram untuk mencari informasi. Gambar 4.15 Desain feeds instagram (Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.5 Pin Pin budidaya maggot merupakan media pendukung yang penting dengan desain yang menarik dan informatif, pin ini menjadi sarana

komunikasi yang efektif untuk memperkenalkan konsep budidaya maggot.

Gambar 4.16 Desain pin (Sumber: Aksanal, 2024) 4.14.6 Stiker Stiker

budidaya maggot merupakan media pendukung dengan desain yang menarik dan informatif, stiker ini tidak hanya memperindah barang-barang

sehari-hari, tetapi juga menyampaikan pesan penting tentang manfaat

budidaya maggot. Ketika ditempelkan di tempat-tempat strategis seperti

laptop, botol minum, atau bahkan kendaraan, stiker ini menjadi

perwakilan visual yang kuat untuk memperkenalkan konsep budidaya maggot

kepada masyarakat. Gambar 4.17 Desain stiker (Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.7 Tumbler Desain tumbler untuk tempat minum menjadi identitas

yang mencolok dalam memperkenalkan budidaya maggot. Dengan desain warna

putih yang dipilih secara khusus sesuai dengan palet warna yang ada

pada motion graphic. Gambar 4.18 Desain tumbler (Sumber: Aksanal,

2024) 4.14.8 Topi Topi sebagai merchandise dapat mempererat hubungan

dengan audiens, memberikan kenang-kenangan yang berfungsi, serta

mempromosikan kesadaran akan manfaat budidaya maggot bagi lingkungan

dan ekonomi secara luas. Desain yang kreatif dan relevan akan

menjadikan topi ini tidak hanya sebagai aksesoris, tetapi juga

sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam kampanye budidaya maggot.

Gambar 4.19 Desain topi bucked (Sumber: Aksanal, 2024) 19 BAB V

PENUTUP 5.1 Kesimpulan Motion graphic perancangan proses budidaya

maggot ini dirancang dengan tujuan memberikan edukasi yang menarik

dan mudah dipahami tentang manfaat dan cara budidaya maggot yang

efektif. Target audiensnya adalah masyarakat umum, khususnya mereka

yang tertarik dengan budidaya maggot untuk keperluan peternakan,

pengolahan sampah, atau bahkan sebagai sumber protein alternatif. Media

motion graphic ini memanfaatkan elemen visual yang dinamis dan

informatif, seperti ilustrasi, animasi, dan teks, untuk menyampaikan

informasi secara efektif. Narasi yang digunakan mudah dimengerti dan

disesuaikan dengan tingkat pemahaman audiens. Motion graphic ini dibagi

menjadi beberapa segmen yang membahas berbagai aspek budidaya maggot,

REPORT #21999393

mulai dari persiapan media, pemilihan bibit, proses pemeliharaan, hingga panen dan pengolahan maggot. Setiap segmen dilengkapi 20 dengan visualisasi yang menarik dan penjelasan yang rinci, sehingga memudahkan audiens untuk memahami informasi yang disampaikan. 5.2 Saran Untuk memulai proses budidaya maggot dengan sukses, ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan. Pertama, memperhatikan faktor-faktor seperti aksesibilitas, keamanan, dan pencahayaan yang cukup. Selanjutnya, pilihlah substrat yang tepat untuk pembibitan larva, seperti limbah organik dari dapur atau sisa pertanian, yang mudah didapat di sekitar lingkungan. 21



REPORT #21999393

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	4.35% ifik.telkomuniversity.ac.id https://ifik.telkomuniversity.ac.id/assets/upload/thesis/Aliafi/DRAFT_PREVIEW_...	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	3.01% ifik.telkomuniversity.ac.id https://ifik.telkomuniversity.ac.id/assets/upload/thesis/Aliafi/Sidang_Muhamma..	● ●
INTERNET SOURCE		
3.	2.32% repository.its.ac.id https://repository.its.ac.id/59311/1/3413100101-Undergraduate_Theses.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	1.33% digilib.uns.ac.id https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/44515/MTU3ODlw/Perancangan-Si...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.4% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/hot/read/5466489/maggot-adalah-larva-yang-kaya-m..	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.38% repository.upi.edu http://repository.upi.edu/32453/4/FPIPS_S_SOS_1301669_Chapter1.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.34% eprints.unm.ac.id https://eprints.unm.ac.id/35323/1/DIKTAT%20MOTION%20GRAPHIC%202024.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.34% media.neliti.com https://media.neliti.com/media/publications/467911-none-10145f9e.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.32% ojs.uph.edu https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/article/download/3207/pdf	●



REPORT #21999393

INTERNET SOURCE		
10.	0.29% repository.upi.edu	●
	http://repository.upi.edu/58367/4/S_SDP_1604174_Chapter3.pdf	
INTERNET SOURCE		
11.	0.27% siat.ung.ac.id	●
	https://siat.ung.ac.id/files/wisuda/2012-1-86207-153408130-bab1-270820120439...	
INTERNET SOURCE		
12.	0.27% repository.unpas.ac.id	●
	http://repository.unpas.ac.id/59882/4/9%20BAB%20II.pdf	
INTERNET SOURCE		
13.	0.23% repositori.stiamak.ac.id	●
	http://repositori.stiamak.ac.id/id/eprint/64/3/BAB%20I%20-%20M%20Arief%20R..	
INTERNET SOURCE		
14.	0.2% repository.pnj.ac.id	●
	https://repository.pnj.ac.id/4406/1/4617040016_Ardy%20Jabbar%20Hasan%20H..	
INTERNET SOURCE		
15.	0.18% jurnal.polibatam.ac.id	●
	https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/DECA/article/download/2850/1412/	
INTERNET SOURCE		
16.	0.17% repository.dinamika.ac.id	●
	https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6927/2/19420100064-2023-UNIVERSI...	
INTERNET SOURCE		
17.	0.13% widuri.raharja.info	●
	https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1321475564	
INTERNET SOURCE		
18.	0.1% repository.uin-suska.ac.id	●
	http://repository.uin-suska.ac.id/63662/2/TANPA%20BAB%20V.pdf	
INTERNET SOURCE		
19.	0% repository.upi.edu	
	http://repository.upi.edu/106305/8/T_PAUD_2013116_TITLE.pdf	

REPORT #21999393

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.19%** repository.upi.edu

http://repository.upi.edu/106305/8/T_PAUD_2013116_TITLE.pdf