

KAMPANYE ANTI NOMOPHOBIA MELALUI MEDIA SOSIAL



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Indra Dwi Permana

2415154320

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi syarat menuju Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Indra Dwi Permana
No.Registrasi : 2415154320
Program : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Kampanye Anti *Nomophobia* Melalui Media Sosial

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Dosen Pembimbing 1

Eko Hadi Prayitno, M.Pd
NIDN. 0316108101

Dosen Pembimbing 2

Dr. RA Ataswarin Oetopo, M.Pd
NIP. 195901021992032002

Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn
NIP. 196305241987031002

Dosen Pengaji 1

Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si.
NIP. 197710032001121001

Dosen Pengaji 2

Ririn Despriliani, S.Pd., M.Si.
NIDK. 8869590019

Dosen Koordinator Skripsi Penciptaan

Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP. 19820430200512002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Indra Dwi Permana
No. Reg : 2415154320
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Kampanye Anti *Nomophobia* melalui Media Sosial

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultasi Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 23 Juni 2022



Indra Dwi Permana

2415154320



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Indra Dwi Permana
NIM : 2415154320
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : idpermanaa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

KAMPANYE ANTI NOMOPHOBIA MELALUI MEDIA SOSIAL

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 September 2022

Penulis

Indra Dwi Permana

ABSTRACT

Indra Dwi Permana. 2022. Anti Nomophobia Campaign Through Social Media. Thesis. Creation. Fine Arts, Faculty of Languages and Arts. State University of Jakarta.

Nomophobia is a form of negative behavior created by Generation Z. Given that Generation Z is a generation that is categorized as an information literate group, because they grew up together with digital developments (McCindle, 2014). The existence of this phenomenon makes individuals who already have dependence feel uncomfortable, restless, anxious, and confused when not using a smartphone (Maknun, 2019). With a very influential impact on the individual's personal life and the surrounding social environment, the artist raised the issue of Nomophobia into motion graphic animation, an information media in the form of a campaign through social media. On the basis of caring for others to raise awareness of nomophobia and the importance of using smartphones wisely and effectively. As a solution to the problem of the phenomenon of the nomophobia syndrome, communication through campaigns can convey detailed and sustainable information. Social media was chosen in the distribution of this campaign because of the relationship between smartphone users and social media. This campaign will be carried out on 5 social media with the most users in Indonesia, namely Youtube, Whatsapp, Instagram, Facebook and Twitter. The series of campaign designs have been tested on the target audience, aimed at inviting the audience to revisit the concept of a smartphone and how it can affect life. The trial results have been proven effective as a medium for delivering messages that are easily accepted and understood by the public. NOMINFO's social media content can be a solution in answering the urgency problem of the importance of behaving wisely in using smartphones.

Keywords: nomophobia, motion graphic animation, campaigns through social media, awareness of nomophobia.

ABSTRAK

Indra Dwi Permana. 2022. Kampanye Anti Nomophobia Melalui Media Sosial. Skripsi. Penciptaan. Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

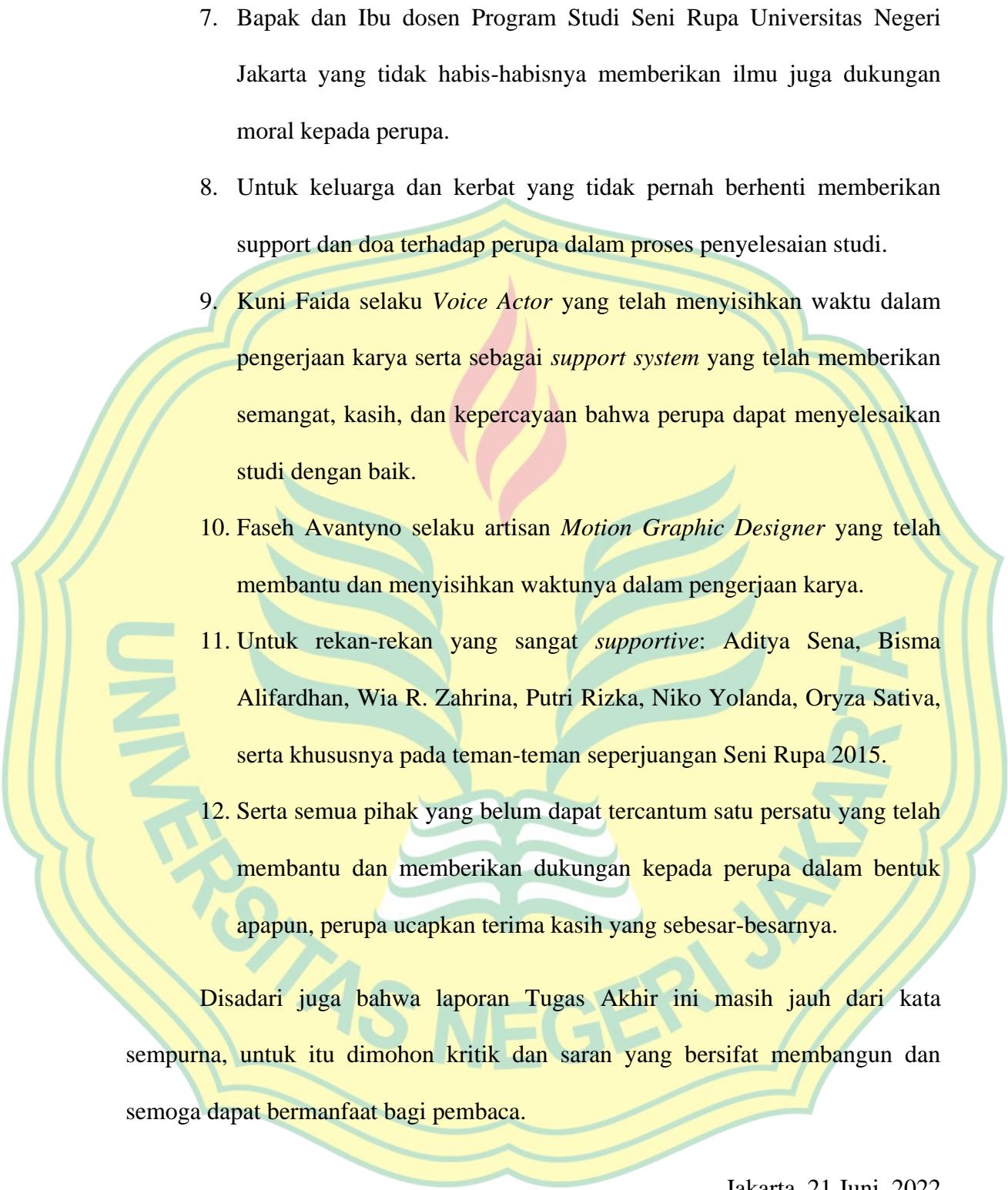
Nomophobia merupakan salah bentuk akibat perilaku negatif yang tercipta pada generasi Z. Mengingat Generasi Z adalah generasi yang dikategorikan sebagai kelompok yang melek informasi, karena dibesarkan bersama dengan perkembangan digital (McCindle, 2014). Adanya fenomena ini, membuat individu yang sudah memiliki ketergantungan timbul perasaan tidak nyaman, gelisah, cemas, dan kebingungan saat tidak menggunakan smartphone (Maknun, 2019). Dengan dampak yang sangat berpengaruh bagi kehidupan pribadi individu maupun lingkungan sosial sekitar, perlu mengangkat isu Nomophobia ini kedalam motion graphic animation sebuah media informasi berbentuk kampanye melalui media sosial. Atas dasar kepedulian terhadap sesama untuk menumbuhkan kesadaran (Awareness) terhadap nomophobia dan pentingnya menggunakan smartphone dengan bijak dan efektif. Sebagai salah satu solusi dari permasalahan adanya fenomena sindrom nomophobia, dengan diadakannya komunikasi melalui kampanye dapat menyampaikan informasi secara rinci dan berkelanjutan. Media sosial dipilih dalam pendistribusian kampanye ini karena keterkaitan antara pengguna smartphone dan media sosial. Kampanye ini akan dilakukan di 5 media sosial dengan pengguna terbanyak di Indonesia yakni Youtube, Whatsapp, Instagram, Facebook dan Twitter. Rangkaian desain kampanye telah diuji coba kepada target audience, ditunjukan untuk mengajak audiens agar dapat melihat kembali bagaimana konsep tentang smartphone dan bagaimana ia dapat mempengaruhi hidup. Hasil uji coba telah teruji efektif sebagai media penyampaian pesan yang mudah diterima dan dipahami oleh masyarakat. Konten media sosial NOMINFO dapat menjadi solusi dalam menjawab permasalahan urgensi pentingnya berperilaku bijak dalam menggunakan smartphone.

Kata Kunci: nomophobia, motion graphic animation, kampanye melalui media sosial, kesadaran (Awareness) terhadap nomophobia.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya pada akhirnya Laporan maupun karya Seni Rupa dengan judul “**KAMPANYE ANTI NOMOPHOBIA MELALUI MEDIA SOSIAL**” dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, perupa ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memotivasi dalam kelancaran menempuh perkuliahan akademis hingga dapat terselesaikannya studi.
2. Bapak Eko Hadi Prayitno, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang begitu sabar dalam membimbing dan memberikan arahan kepada perupa dalam proses penciptaan karya pada laporan ini.
3. Ibu Dr. Ataswarin Oetopo, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang sangat luar biasa supportive dan pengertian dalam meberikan arahan dan koreksi dalam penulisan laporan kepada perupa.
4. Bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn selaku Koordinator Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dan Kaprodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Aprina Murwati, S.Ds., Ph.D selaku Koordinator Skripsi Penciptaan
6. Christofle Gamaliel atas kesempatan yang diberikan kepada perupa untuk magang dan berbagi ilmu yang dimiliki, serta mempermudah dalam proses keperluan pembuatan karya perupa.

- 
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta yang tidak habis-habisnya memberikan ilmu juga dukungan moral kepada perupa.
 8. Untuk keluarga dan kerbat yang tidak pernah berhenti memberikan support dan doa terhadap perupa dalam proses penyelesaian studi.
 9. Kuni Faida selaku *Voice Actor* yang telah menyisihkan waktu dalam penggerjaan karya serta sebagai *support system* yang telah memberikan semangat, kasih, dan kepercayaan bahwa perupa dapat menyelesaikan studi dengan baik.
 10. Faseh Avantyno selaku artisan *Motion Graphic Designer* yang telah membantu dan menyisihkan waktunya dalam penggerjaan karya.
 11. Untuk rekan-rekan yang sangat *supportive*: Aditya Sena, Bisma Alifardhan, Wia R. Zahrina, Putri Rizka, Niko Yolanda, Oryza Sativa, serta khususnya pada teman-teman seperjuangan Seni Rupa 2015.
 12. Serta semua pihak yang belum dapat tercantum satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada perupa dalam bentuk apapun, perupa ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Disadari juga bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu dimohon kritik dan saran yang bersifat membangun dan semoga dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 21 Juni 2022

Indra Dwi Permana

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS.....	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GRAFIK.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pengembangan Ide Penciptaan.....	10
C. Fokus Penciptaan Karya.....	11
1. Konseptual	12
2. Visual	12
3. Operasional	12
D. Tujuan Penciptaan Karya	13
E. Manfaat Penciptaan Karya	13
BAB II STUDI PUSTAKA.....	15
A. Tinjauan Pustaka	15
B. Referensi Praktik	17
1. DeeKay Kwon (권동욱).....	17
2. Kok Bisa?.....	19
3. Kurzgesagt	20

C. Kajian Teori.....	22
1. Desain Komunikasi Visual (DKV)	22
2. Kampanye	23
3. Animasi	31
4. Nomophobia.....	35
5. Media Sosial.....	39
6. Generasi Z.....	44
D. Kerangka Berpikir	51
BAB III METODE PENCIPTAAN	53
A. Desain Metode Penciptaan	53
1. Pendekatan Metode dan Jenis Riset Penciptaan	53
2. Sumber dan Jenis Data.....	54
B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	54
1. Data Magang	54
2. Data Eksplorasi Produk Penciptaan	63
3. Eksplorasi dan pembuatan contoh produk	116
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	159
A. Hasil Penciptaan	159
1. Visualisasi Dan Deskripsi Karya	159
B. Pembahasan	169
1. Validasi Karya	169
BAB V PENUTUP	172
A. Kesimpulan.....	172
B. Saran.....	173
DAFTAR PUSTAKA.....	175
LAMPIRAN	180

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kegiatan Magang	57
Tabel 2. Produk Sejenis	63
Tabel 3. Kelebihan dan Kekuatan Produk Pesaing	72
Tabel 4. Biaya Produksi	91
Tabel 5. Program Kampanye	97
Tabel 6. Instrumen Pertanyaan Survei Publik.....	139
Tabel 7. Analisis Rancangan Awal Dilihat Dari Kelemahan Maupun Kelebihan	158



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. DeeKay Kwon (권동욱)	17
Gambar 2. Karya Deekay	18
Gambar 3. Logo Kok Bisa?.....	19
Gambar 4. Karya Video Kok Bisa “Berapakah Batas Populasi Manusia yang Bisa Ditampung Bumi?”	20
Gambar 5. Karya Video Kok Bisa “Kenapa Suara Kita Bisa Habis?”	20
Gambar 6. Logo Kurzgesagt	21
Gambar 7. Karya Video Kurzgesagt “An Antidote to Dissatisfaction”	21
Gambar 8. Karya Video Kurzgesagt “Could Solar Storms Destroy Civilization? Solar Flares & Coronal Mass Ejections”	22
Gambar 9. Profil Christofle Gamaliel	55
Gambar 10. Karya Narasumber Magang	56
Gambar 11. Screen Shot Proses Pengerjaan Projek Saat Magang	62
Gambar 12. Screen Shot Proses Pengerjaan Projek Saat Magang	62
Gambar 13. Screen Shot Video Motion Graphic “Apakah Anda NOMOPHOBIA?” dari Anti Nomophobia Anti Nomophobia	64
Gambar 14. Screen Shot Video Motion Graphic “Apakah Anda NOMOPHOBIA?” dari Anti Nomophobia Anti Nomophobia	64
Gambar 15. Screen Shot Video Motion Graphic “Real Life Parenting Moments” dari Gerber Life Insurance Company	66
Gambar 16. Screen Shot Video Motion Graphic “Real Life Parenting Moments” dari Gerber Life Insurance Company	66

Gambar 17. Screen Shot Video Motion Graphic “Youtube Covid-19 Vaccine Campaign” dari Antimatter	68
Gambar 18. Screen Shot Video Motion Graphic “Youtube Covid-19 Vaccine Campaign” dari Antimatter	69
Gambar 19. Skema Alur Cerita Konten Kampanye.....	80
Gambar 20. Storyline Konten Kampanye	80
Gambar 21. Storyboard Bagian 1	81
Gambar 22. Storyboard Bagian 2.....	82
Gambar 23. Pembuatan Asset Visual Bagian 1	83
Gambar 24.. Pembuatan Asset Visual Bagian 2	83
Gambar 25. Pembuatan Asset Visual Bagian 3	84
Gambar 26. Pembuatan Asset Visual Bagian 4	84
Gambar 27. Proses Rigging Karakter 1.....	85
Gambar 28. Proses Rigging Karakter 2.....	85
Gambar 29. Proses Rigging Karakter 3.....	86
Gambar 30. Proses Menganimasikan Objek Visual.....	86
Gambar 31. Proses Menganimasikan Logo NOMOINFO	87
Gambar 32. Proses Compositing Backsound, Voice Over, Dan Sound Effect.....	87
Gambar 33. Proses Pembuatan Subtitle	88
Gambar 34. Hasil Rancangan konten soft launch kampanye Nomoinfo	92
Gambar 35. Hasil Rancangan konten video animasi episode 1	92
Gambar 36. Hasil Rancangan konten video animasi episode 2	93
Gambar 37. Hasil Rancangan konten video animasi episode 3	93
Gambar 38. Hasil Rancangan konten video animasi episode 4	94

Gambar 39. Hasil Rancangan konten video animasi episode 5	94
Gambar 40. Hasil Rancangan feeds konten media sosial	95
Gambar 41. Hasil Rancangan feeds konten media sosial 2	96
Gambar 42. Perancangan Ilustrasi Karakter 1.....	124
Gambar 43. Eksplorasi Ilustrasi Karakter 1	124
Gambar 44. Perancangan Ilustrasi Karakter 2.....	125
Gambar 45. Eksplorasi Ilustrasi Karakter 2	126
Gambar 46. Perancangan Ilustrasi Karakter 3.....	127
Gambar 47. Eksplorasi Ilustrasi Karakter 3	127
Gambar 48. Eksplorasi Warna 1	129
Gambar 49. Eksplorasi Warna 2	129
Gambar 50. Eksplorasi Warna 3	130
Gambar 51. Eksplorasi Warna 4	130
Gambar 52. Eksplorasi Logo.....	132
Gambar 53. Logo Terpilih.....	132
Gambar 54. Background 1	133
Gambar 55. Background 2	133
Gambar 56. Background 3	134
Gambar 57. Background 4	135
Gambar 58. Eksplorasi Chatbox 1	136
Gambar 59. Eksplorasi Chatbox 2	136
Gambar 60. Eksplorasi Chatbox 3	137
Gambar 61. Eksplorasi Tanaman 1	137
Gambar 62. Eksplorasi Tanaman 2	138

Gambar 63. Eksplorasi Tanaman 3	138
Gambar 64. Cuplikan Karya Jadi	159
Gambar 65. Mockup karya video animasi	161
Gambar 66. Cuplikan Karya Video Animasi Episode 1	161
Gambar 67. Cuplikan Karya Video Animasi Episode 2	162
Gambar 68. Cuplikan Karya Video Animasi Episode 3	162
Gambar 69. Cuplikan Karya Video Animasi Episode 4	162
Gambar 70. Cuplikan Karya Video Animasi Episode 5	163
Gambar 71. Mockup karya konten media sosial	165
Gambar 72. Layout Konten Media Sosial 1	166
Gambar 73. Layout Konten Media Sosial 2	167
Gambar 74. Foto Wiwik Murtiningsih, M.Pd.	169
Gambar 75. Christofle Gamaliel	170

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....51



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Hasil Survei Untuk Mengetahui Jenis Kelamin Responden,.....	144
Grafik 2. Rentan Umur Responden,.....	145
Grafik 3. Hasil Survei Untuk Mengetahui Apakah Responden Memiliki Smartphone,	145
Grafik 4. Hasil Survei Untuk Mengetahui Seberapa Penting Responden Memiliki Smartphone Dalam Kehidupan Sehari-Hari,.....	146
Grafik 5. Hasil Survei Untuk Mengetahui Berapa Jam Dalam Sehari Smartphone Digunakan Responden,	146
Grafik 6. Hasil Survei Untuk Mengetahui Aktifitas Apa Saja Yang Paling Sering Responden Lakukan Saat Menggunakan Smartphone,.....	147
Grafik 7. Hasil Survei Untuk Mengetahui Apakah Responden Pernah Menggunakan Serta Membuka Aplikasi Smartphone (Tanpa Tujuan Jelas) Meskipun Tidak Ada Notifikasi Sama Sekali,.....	147
Grafik 8. Hasil Survei Untuk Mengetahui Apakah Responden Termasuk Orang Yang Selalu Mengecek Smartphone Saat Bangun/ Sebelum Tidur,.....	148
Grafik 9. Hasil Survei Untuk Mengetahui Yang Biasa Responden Lakukan Saat Berada Di Kendaraan Umum (TJ, KRL, LRT, Dan Lain-Lain),	148
Grafik 10. Hasil Survei Untuk Mengetahui Jika Salah Satu Dari Kedua Barang Ini Tertinggal, Manakah Yang Responden Pilih,	149
Grafik 11. Hasil Survei Untuk Mengetahui Apakah Responden Merasa Jika Berlebihan Menggunakan Smartphone Dapat Memberikan Dampak Negative Terhadap Kesehatan (Fisik Dan Psikologis),.....	149

Grafik 12. Hasil Survei Untuk Mengetahui Apakah Responden Mengetahui Tentang Nomophobia,.....	150
Grafik 13. Hasil Survei Untuk Mengetahui Apakah Responden Tahu Motion Graphic,.....	150
Grafik 14. Hasil Survei Untuk Mengetahui Apakah Responden Setuju Jika Diadakan Edukasi Dalam Bentuk Motion Graphic Tentang Penggunaan Smartphone Yang Berlebihan,.....	151
Grafik 15. Hasil Survei Untuk Mengetahui Logo Manakah Yang Cocok Untuk Menjadi Bumper Awal Media Edukasi,.....	152
Grafik 16. Hasil Survei Untuk Mengetahui Desain Karakter Mana Yang Menurut Responden Menarik Dan Pantas Digunakan Sebagai Media Edukasi,.....	153
Grafik 17. Hasil Survei Untuk Mengetahui Palet Warna Mana Yang Menurut Responden Cocok Dengan Desain Karakter Yang Responden Pilih,.....	154
Grafik 18. Hasil Survei Untuk Mengetahui Background Menurut Responden Cocok Dengan Desain Karakter Yang Responden Pilih,.....	155
Grafik 19. Hasil Survei Untuk Mengetahui Objek 1 (Bubble Chat) Yang Cocok Menurut Responden Dengan Desain Karakter Yang Responden Pilih,.....	156
Grafik 20. Hasil Survei Untuk Mengetahui Objek 2 (Tanaman) Yang Cocok Menurut Responden Dengan Desain Karakter Yang Responden Pilih,.....	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Kehadiran Seminar	180
Lampiran 2. Permohonan Izin Magang.....	181
Lampiran 3. Kuesioner.....	182
Lampiran 4. Lembar Koordinasi Bimbingan Seminar Dosen Pembimbing 1	183
Lampiran 5. Lembar Koordinasi Bimbingan Seminar Dosen Pembimbing 2	185
Lampiran 6. Riwayat Hidup dan CV Perupa	187

