



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* RE:FORM
SEBAGAI MEDIA EDUKASI *UPCYCLING*
SPANDUK BEKAS BERSAMA STUFFO / LABS**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
AULIYA MUTIA HANIFA
42322010030

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTA DESAIN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
(2026)**



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* RE:FORM
SEBAGAI MEDIA EDUKASI *UPCYCLING*
SPANDUK BEKAS BERSAMA STUFFO / LABS**

TUGAS AKHIR APLIKATIF

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

AULIYA MUTIA HANIFA

42322010030

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTA DESAIN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auliya Mutia Hanifa
NIM : 42322010030
Fakultas/Program Studi : FDSK / desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: "PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* RE:FORM SEBAGAI MEDIA EDUKASI *UPCYCLING* SPANDUK BEKAS BERSAMA STUFFO / LABS" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 14 Agustus 2026



Auliya Mutia Hanifa.

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Auliya Mutia Hanifa
NIM : 42322010030
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Motion Graphic RE:Form sebagai Media Edukasi Upcycling Spanduk Bekas Bersama Stuffo/Labs”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 22%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Auliya Mutia Hanifa
NIM : 42322010030
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic RE:Form sebagai
Media Edukasi Upcycling Spanduk Bekas Bersama
Stuffo/Labs

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom)
NIDN: 320038903

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)
NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan ini semua. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, kesehatan, kekuatan, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Rinkapati Swatriani, S.Ds., M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua tercinta, saudara dan saudari penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta membantu penulis dalam proses pencarian mitra untuk mendukung kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Teman-teman terdekat yang selalu memberikan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir, khususnya kepada Saudari Wulandari yang telah menjadi bagian penting dalam membantu terlaksananya kegiatan *workshop*, serta Saudari Wa Ode Riftiah yang dengan penuh kesabaran membantu penulis dalam merapikan penyusunan dokumen Tugas Akhir.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan keyakinan kepada penulis, terutama di saat penulis merasa kurang percaya diri dan mengalami berbagai tantangan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual.

Jakarta, 22 Juli 2026



Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auliya Mutia Hanifa
NIM : 42322010030
Fakultas/Program Studi : Desain Seni Dan Kreatif/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* RE:Form sebagai Media Edukasi *Upcycling* Spanduk Bekas Bersama Stuffo/Labs

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Agustus 2026

Yang menyatakan,



(Auliya Mutia Hanifa)

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC RE:FORM* SEBAGAI MEDIA EDUKASI *UPCYCLING* SPANDUK BEKAS BERSAMA STUFFO/LABS

Auliya Mutia Hanifa

ABSTRAK

Limbah spanduk bekas merupakan salah satu jenis limbah berbahan plastik PVC yang sulit terurai dan berpotensi menimbulkan berbagai dampak terhadap lingkungan. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai potensi pemanfaatan kembali spanduk bekas menjadi salah satu penyebab material tersebut masih sering berakhir sebagai sampah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang *motion graphic RE:Form* sebagai media edukasi mengenai *upcycling* spanduk bekas bersama Stuffo/Labs. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking yang meliputi tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, serta penyebaran kuesioner kepada target audiens sebagai dasar dalam menentukan konsep perancangan. Strategi distribusi karya menggunakan pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) untuk mendukung penyampaian pesan kepada target audiens. Hasil perancangan berupa *motion graphic* yang terdiri atas tiga episode, yaitu pengenalan permasalahan limbah spanduk dan dampaknya terhadap lingkungan, pengenalan Stuffo/Labs sebagai pelaku *upcycling* spanduk bekas, serta tutorial pembuatan dompet dari spanduk bekas. Perancangan juga didukung oleh berbagai media pendukung, seperti unggahan Instagram, poster, *X-banner*, *workshop*, serta *merchandise* yang dirancang dengan identitas visual yang konsisten. Melalui perancangan ini, *motion graphic RE:Form* diharapkan mampu menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya generasi muda, mengenai pentingnya pengolahan kembali spanduk bekas serta mendorong partisipasi dalam penerapan konsep *upcycling* sebagai salah satu upaya mengurangi limbah.

Kata Kunci : *Motion Graphic, Upcycling* , Spanduk Bekas, *Design Thinking*, AISAS

MOTION GRAPHIC DESIGN OF RE:FORM AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR UPCYCLING USED BANNERS WITH STUFFO/LABS

AULIYA MUTIA HANIFA

ABSTRACT

Used banners are a type of PVC plastic waste that is difficult to decompose and has the potential to cause environmental problems. The lack of public awareness regarding the potential reuse of used banners has resulted in this material often ending up as waste. Therefore, this study aims to design RE:Form, a motion graphic as an educational medium for used banner upcycling in collaboration with Stuffo/Labs. This project employed the Design Thinking method, consisting of the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages. Data were collected through observation, interviews, literature review, documentation, and questionnaires distributed to the target audience to support the design process. The distribution strategy applied the AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) model to maximize audience engagement. The final design consists of a three-episode motion graphic covering the environmental impacts of used banner waste, the introduction of Stuffo/Labs as a creative upcycling initiative, and a DIY tutorial on transforming used banners into wallets. The campaign is also supported by Instagram content, posters, X-banners, workshops, and merchandise with a consistent visual identity. This motion graphic is expected to serve as an effective visual communication medium for increasing public awareness, especially among young adults, about the importance of upcycling used banners while encouraging participation in sustainable waste management practices.

Keywords: Motion Graphic, Upcycling , Used Banner, Design Thinking, AISAS

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	
DIREPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat.....	5
BAB II METODE PERANCANGAN	7
2.1 Orisinalitas.....	7
2.2 Target Perancangan	12
2.2.1 Segmentasi	12
2.2.2 Targeting.....	13
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	14
2.3.1 Relevansi Perancangan	14
2.3.2. Konsekuensi Studi	14
2.4. Skema Proses Desain.....	15
2.4.1 Empathize	17
2.4.2 Define.....	20
2.4.3 Ideate.....	21

2.4.4 Prototype.....	33
2.4.5 Testing	37
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	38
3.1 Positioning dan Konsep Desain.....	38
3.1.1 Positioning Statement	38
3.1.2 Konsep Desain	38
3.2 Strategi Pesan	40
3.3 Strategi Visual	41
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual.....	41
3.3.2 Gaya Desain yang Digunakan.....	44
3.3.3 Gaya Bahasa Visual yang Digunakan.....	44
3.4 Strategi Distribusi Karya	45
BAB IV HASIL KARYA DKV	47
4.1 Deskripsi Karya	47
4.1.1. Visual Karya	48
4.1.2. Penyajian Visual	52
4.2. <i>Workshop</i> RE:Form.....	80
4.3. Pameran Karya	82
4.4 Hasil Uji Desain	85
4.4.1. Profil Pengguna.....	85
4.4.2. Umpan Balik Pengguna	86
4.5. Evaluasi Perancangan Karya	96
4.5.1. Kekuatan Karya	96
4.5.2. Kelemahan Karya	97
4.5.3. Rumusan Perbaikan Karya.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1. Kesimpulan.....	99
5.2. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Referensi karya	11
Tabel 2. 2 Rincian Segmentasi.....	13
Tabel 2. 3 5W + 1H.....	21
Tabel 3. 1 Konsep Desain	40
Tabel 3. 2 Pengaplikasian 5W + 1H	41
Tabel 3. 3 Tabel Strategi AISAS.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Iklan Layanan Masyarakat Pengelolaan Sampah Plastik.....	8
Gambar 2. 2 Motion graphic pengolahan limbah menjadi ecobrick.....	9
Gambar 2. 3 [After Effect] "Recycling"	10
Gambar 2. 4 Gaya hidup berkelanjutan	10
Gambar 2. 5 Stop plastic pollution.....	11
Gambar 2. 6 Proses design thinking.....	15
Gambar 2. 7 skema proses desain thinking.....	16
Gambar 2. 8 Empathy Map	17
Gambar 2. 9 Jobs to be Done	19
Gambar 2. 10 Moodboard Mimo	22
Gambar 2. 12 Moodboard lokasi.....	23
Gambar 2. 13 Moodboard warna	23
Gambar 2. 14 Moodboard font.....	24
Gambar 2. 15 Sketsa Thumbnail.....	25
Gambar 2. 16 3 Thumbnail Storyboard terpilih.....	26
Gambar 2. 17 Tabel Script Audio Visual RE;FORM eps 1-3	29
Gambar 2. 18 Storyboard eps 1.....	31
Gambar 2. 19 Storyboard eps 2.....	32
Gambar 2. 20 Storyboard episode 3.....	33
Gambar 2. 21 Desain RE:FORM 1	34
Gambar 2. 22 Desain RE:FORM 2	34
Gambar 2. 23 5 alternatif desain karakter Mimo	35
Gambar 2. 25 digitalisasi karakter dan aset	37
Gambar 4. 1 Logo "RE:Form"	48
Gambar 4. 2 Slogan RE:Form di Bio Instagram	49
Gambar 4. 3 Kutipan Barack Obama di Akhir Episode 1.....	50
Gambar 4. 4 Kutipan Barack Obama di Akhir Episode 1.....	51
Gambar 4. 5 Caption Salah Satu Scene Episode 2.....	52
Gambar 4. 6 Desain Karakter Edukatif	52
Gambar 4. 7 Character Sheet Karakter Edukatif.....	53
Gambar 4. 8 Penggunaan Elemen Pose Pada Merchandise	54

Gambar 4. 9 Motion Grafis RE:Form Episode 1	55
Gambar 4. 10 Motion Grafis RE:Form Episode 2	56
Gambar 4. 11 Motion Grafis RE:Form Episode 3	57
Gambar 4. 12 Palet Warna	58
Gambar 4. 13 Font Poppins dan penggunaannya.....	59
Gambar 4. 14 The Next Font dan penggunaannya.....	59
Gambar 4. 15 Font Titan One dan penggunaannya	60
Gambar 4. 16 Font Poppins dan Gliket serta penggunaannya	60
Gambar 4. 17 Poster Workshop RE:Form	61
Gambar 4. 18 Unggahan Instagram RE:Form.....	62
Gambar 4. 19 X-Banner RE:Form	63
Gambar 4. 20 Mug RE:Form	64
Gambar 4. 21 Totebag RE:Form.....	64
Gambar 4. 22 Pin RE:Form.....	65
Gambar 4. 23 Stiker RE:Form	65
Gambar 4. 24 Tas Tangan RE:Form	66
Gambar 4. 25 Kipas RE:Form.....	66
Gambar 4. 26 Unggahan Instagram "Centang Semua Benda yang Menurutmu Berbahan Plastik!"	69
Gambar 4. 27 Unggahan Instagram "New Fact Unlocked!"	70
Gambar 4. 28 Unggahan Instagram "Dari Media Promosi Menjadi Produk yang Bisa Digunakan Sehari-hari"	70
Gambar 4. 29 Unggahan Instagram "You Have Seen This Before"	71
Gambar 4. 30 Motion Graphic RE:Form Episode 1	72
Gambar 4. 31 Motion Graphic RE:Form Episode 2	72
Gambar 4. 32 Motion Graphic RE:Form Episode 3	73
Gambar 4. 33 Poster Workshop RE:Form	73
Gambar 4. 34 Poster Content Challenge RE:Form	74
Gambar 4. 35 Poster Hadiah Workshop.....	74
Gambar 4. 36 Poster "You're This Close to Seeing Waste Differently"	75
Gambar 4. 37 Dokumentasi interaksi audiens pada kolom komentar Instagram..	76
Gambar 4. 38 Dokumentasi Pelaksanaan Workshop RE:Form	77

Gambar 4. 39 Dokumentasi Pelaksanaan PameranRE:Form.....	78
Gambar 4. 40 Unggahan Informasi Donasi Spanduk Bekas.....	79
Gambar 4. 41 Dokumentasi unggahan Instagram Story, hasil DIY peserta, serta unggahan media sosial yang menandai akun @re.formm_.....	80
Gambar 4. 42 Dokumentasi Kegiatan Workshop	81
Gambar 4. 43 Barcode Video Dokumentasi Kegiatan	82
Gambar 4. 44 Dokumentasi Pembukaan Pameran	83
Gambar 4. 45 Dokumentasi KegiatanPameran	84
Gambar 4. 46 Barcode Video Dokumentasi Kegiatan	85
Gambar 4. 47 Bukti Asistensi ULT.....	103
Gambar 4. 48 Screenshot catatan dosen penguji.....	104
Gambar 4. 49 Similiarity check	105
Gambar 4. 50 Hasil kuisonertarget audiens	109
Gambar 4. 51 Dokumentasi bersama mitra.....	110
Gambar 4. 52 Dokumentasi workshop & pameran.....	110
Gambar 4. 53 Bukti ULT siap sidang	111
Gambar 4. 54 QR materi pendukung	111



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 ULT	103
Lampiran 2 Catatan Perbaikan Tugas Akhir	104
Lampiran 3 Lembar Pernyataan Similiarity Check.....	105
Lampiran 4 Respon Kuesioner Feedback	106
Lampiran 5 Dokumentasi dengan Mitra	110
Lampiran 6 Pelaksanaan Pameran & Workshop.....	110
Lampiran 7 Bukti Siap Sidang	111
Lampiran 8 QR ke Dokumen Lainnya	111

