



**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI MENGENAI PERAN MASSIVE
MUSIC ENTERTAINMENT SEBAGAI MUSIC PUBLISHER**



TUGAS AKHIR

Erie Vivaldi Humamjoesman

42322010106

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



**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI MENGENAI PERAN MASSIVE
MUSIC ENTERTAINMENT SEBAGAI MUSIC PUBLISHER**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Erie Vivaldi Humamjoesman

42322010106

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

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erie Vivaldi Humamjoesman
NIM : 42322010106
Fakultas/Program Studi : Desain Seni dan Kreatif/Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi dan Informasi Mengenai Peran Massive Music Entertainment Sebagai Music Publisher”

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, 20 Juli 2026



Erie Vivaldi Humamjoes

PERNYATAAN SIMILARITY
HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Erie Vivaldi Humamjoesman
NIM : 42322010106
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Sebagai Media
Promosi Dan Informasi Mengenai Peran Massive
Music Entertainment Sebagai Music Publisher

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 23 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



(Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom)

NIDN: -

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

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama : Erie Vivaldi Humamjoesman
NIM : 42322010106
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Dan Informasi Mengenai Peran Massive Music Entertainment Sebagai Music Publisher”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 17%.



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama : Erie Vivaldi Humamjoesman
NIM : 42322010106
Fakultas/Program Studi : Desain Seni dan Kreatif/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic sebagai Media
Promosi dan Informasi Mengenai Peran Massive Music
Entertainment sebagai Music Publisher

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, 20 Juli 2026

Yang menyatakan,



Erie Vivaldi Humamjoesman

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "**Perancangan Motion Graphic sebagai Media Promosi dan Informasi Massive Music Entertainment Mengenai Peran Music Publisher**" dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak telah memberikan dukungan, bimbingan, arahan, serta bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Ds., M.I.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Rita Mariana dan Emika Vallerie Huzafahmazidah, selaku ibu dan kakak penulis, yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir.
3. Irafn Aulia, Ganjar Ariel Santosa, Franki Indrasmore, dan Adiyat Tri, selaku pihak Massive Music Entertainment yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian, memperoleh data, serta berbagi pengalaman dan wawasan yang sangat membantu dalam proses perancangan karya.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pembelajaran selama masa perkuliahan.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan karya maupun penulisan di masa mendatang. Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi akademis maupun sebagai kontribusi dalam pengembangan media komunikasi visual mengenai *music publishing*, serta dapat menjadi tambahan wawasan bagi pembaca yang memiliki ketertarikan terhadap industri musik dan bidang Desain Komunikasi Visual.

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI MENGENAI PERAN MASSIVE MUSIC ENTERTAINMENT SEBAGAI MUSIC PUBLISHER

ERIE VIVALDI HUMAMJOESMAN
42322010106

ABSTRAK

Perkembangan industri musik digital telah membuka peluang yang semakin luas bagi penulis lagu untuk mendistribusikan dan memonetisasi karya mereka. Di balik perkembangan tersebut, masih banyak penulis lagu yang belum memahami peran music publisher dalam pengelolaan hak cipta, administrasi karya, dan pengumpulan royalti. Hasil penelitian yang dilakukan pada Massive Music Entertainment menunjukkan bahwa media komunikasi yang digunakan masih didominasi oleh penyajian informasi secara tekstual, sehingga konsep music publishing yang bersifat kompleks menjadi kurang mudah dipahami oleh audiens. Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan menghasilkan motion graphic sebagai media promosi dan informasi yang mampu menjelaskan peran Massive Music Entertainment sebagai music publisher secara jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Perancangan menggunakan metode Design Thinking yang terdiri atas tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Proses perancangan diawali dengan identifikasi kebutuhan audiens melalui penelitian, kemudian diterjemahkan menjadi strategi pesan, strategi visual, serta pengembangan motion graphic yang menggabungkan elemen ilustrasi tiga dimensi, tipografi, animasi, dan narasi audio. Pengujian karya dilakukan menggunakan pendekatan mixed methods melalui kuesioner kepada pengunjung pameran untuk mengukur efektivitas penyampaian informasi, penyajian visual, serta daya tarik media. Hasil pengujian menunjukkan bahwa motion graphic memperoleh respons yang positif. Sebagian besar responden menyatakan bahwa informasi yang disampaikan mudah dipahami, visual membantu menjelaskan materi, serta video menarik untuk disaksikan hingga selesai. Responden juga menilai bahwa ilustrasi tiga dimensi, animasi, voice over, dan narasi menjadi elemen yang paling membantu dalam memahami konsep music publishing. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan prinsip komunikasi visual mampu menyederhanakan informasi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh audiens. Dengan demikian, motion graphic yang dirancang berhasil memenuhi fungsinya sebagai media promosi dan informasi dalam memperkenalkan peran Massive Music Entertainment sebagai music publisher sekaligus meningkatkan pemahaman audiens mengenai pengelolaan hak cipta dan royalti.

Kata Kunci: Motion Graphic, Music Publisher, Hak Cipta, Royalti, Design Thinking.

MOTION GRAPHIC DESIGN AS A PROMOTIONAL AND INFORMATIONAL MEDIUM REGARDING THE ROLE OF MASSIVE MUSIC ENTERTAINMENT AS A MUSIC PUBLISHER

ERIE VIVALDI HUMAMJOESMAN
42322010106

ABSTRACT

The rapid growth of the digital music industry has created broader opportunities for songwriters to distribute and monetize their musical works. Despite this development, many songwriters still have limited understanding of the role of a music publisher in copyright management, publishing administration, and royalty collection. Research conducted at Massive Music Entertainment found that the company's communication media relied heavily on text-based information, making the concept of music publishing difficult for audiences to understand. In response to this issue, this project develops a motion graphic as a promotional and informational medium to communicate the role of Massive Music Entertainment as a music publisher in a clear, structured, and accessible way.

The design process employed the Design Thinking method, consisting of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The process began with identifying audience needs through research, which then informed the development of the communication strategy, visual strategy, and the production of a motion graphic combining three-dimensional illustrations, typography, animation, and voice-over narration. The design was evaluated using a mixed-methods approach through questionnaires distributed to exhibition visitors to assess information clarity, visual effectiveness, and audience engagement.

The evaluation results indicate that the motion graphic received positive responses from participants. Most respondents agreed that the information was easy to understand, the visual presentation effectively supported the explanation, and the video remained engaging until the end. Respondents also identified the three-dimensional illustrations, animation, voice-over, and narrative structure as the elements that contributed most to their understanding of the material. These findings demonstrate that the application of visual communication principles successfully simplified complex information into content that was easier for audiences to comprehend. Therefore, the motion graphic effectively functions as both a promotional and informational medium, introducing the role of Massive Music Entertainment as a music publisher while improving audience understanding of copyright and royalty management.

Keywords: Motion Graphic, Music Publisher, Copyright, Royalties, Design Thinking

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN.....	iiiv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	viiix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Perancangan	1
1.2. Rumusan Masalah Perancangan	3
1.3. Tujuan Perancangan	3
1.4. Manfaat Perancangan	3
1.4.1 Bagi Institusi (Massive Music Entertainment).....	3
1.4.2 Bagi Masyarakat.....	3
1.4.3 Bagi Ilmu Pengetahuan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan	16
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	18
Relevansi Perancangan	18
Konsekuensi Studi	19
2.4 Skema Proses Desain.....	26
2.4.1 Empathize.....	26
2.4.2 Define	27
2.4.3 Ideate	29
2.4.4 Prototype	30
2.4.5 Testing.....	38
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	39

3.1	Positioning Statement.....	39
3.1.1	Konsep Desain	39
3.2	Strategi Pesan	42
3.3	Strategi Visual	44
3.3.1	Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual	44
3.3.2	Gaya Desain yang Digunakan.....	46
3.3.3	Gaya Bahasa Visual yang Digunakan	47
3.4	Strategi Distribusi Karya	47
BAB IV HASIL KARYA DKV		49
4.1	Deskripsi Karya	49
4.2	Hasil Relevansi Karya dengan Perancangan	58
4.3	Pameran Karya	73
4.3.1	Display Karya Perancangan	74
4.4	Hasil Uji Desain	75
4.4.1	Umpan Balik Pengguna.....	76
4.5	Evaluasi Perancangan Karya	79
4.5.1	Kekuatan Karya.....	79
4.5.2	Kekuatan Karya.....	80
4.5.3	Kelemahan Karya.....	80
4.5.4	Rumusan Perbaikan Karya.....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN.....		85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1.....	5
Tabel 2. 2.....	16
Tabel 2. 3.....	27
Tabel 2. 4.....	31
Tabel 3. 1.....	40
Tabel 3. 2.....	42
Tabel 3. 3.....	47
Tabel 4. 1.....	60
Tabel 4. 2.....	78
Tabel 4. 3.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1.....	28
Gambar 2. 2.....	30
Gambar 2. 3.....	30
Gambar 2. 4.....	36
Gambar 2. 5.....	36
Gambar 2. 6.....	37
Gambar 2. 7.....	37
Gambar 3. 1.....	40
Gambar 3. 2.....	41
Gambar 3. 3.....	41
Gambar 3. 4.....	42
Gambar 3. 5.....	44
Gambar 3. 6.....	45
Gambar 3. 7.....	46
Gambar 3. 8.....	46
Gambar 4. 1.....	49
Gambar 4. 2.....	51
Gambar 4. 3.....	52
Gambar 4. 4.....	53
Gambar 4. 5.....	55
Gambar 4. 6.....	56
Gambar 4. 7.....	56
Gambar 4. 8.....	60
Gambar 4. 9.....	60
Gambar 4. 10.....	60
Gambar 4. 11.....	60
Gambar 4. 12.....	61
Gambar 4. 13.....	61
Gambar 4. 14.....	61
Gambar 4. 15.....	61
Gambar 4. 16.....	62
Gambar 4. 17.....	63
Gambar 4. 18.....	64
Gambar 4. 19.....	64
Gambar 4. 20.....	64
Gambar 4. 21.....	66
Gambar 4. 22.....	66
Gambar 4. 23.....	67
Gambar 4. 24.....	67
Gambar 4. 25.....	67
Gambar 4. 26.....	67
Gambar 4. 27.....	69
Gambar 4. 28.....	70
Gambar 4. 29.....	71
Gambar 4. 30.....	73

Gambar 4. 31.....	73
Gambar 4. 32.....	75
Gambar 4. 33.....	76
Gambar 4. 34.....	77
Gambar 4. 35.....	77

