



**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA KAMPANYE SOSIAL PERKEBUNAN URBAN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

**Ghefira Luthfiana
42322010075**

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

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ghefira Luthfiana
NIM : 42322010075
Fakultas/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
“Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Kampanye Sosial Perkebunan Urban ”

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, 15 Juli 2026



Ghefira Luthfiana

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama : Ghefira Luthfiana
NIM : 42322010075
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Kampanye Sosial Perkebunan Urban”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 29%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ghefira Luthfiana
NIM : 42322010075
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Sebagai Media
Kampanye Sosial Perkebunan Urban

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 21 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



(Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds)

NIDN: 304108803

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



(Irlandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas kelimpahan rahmat serta karunia-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Kampanye Sosial Perkebunan Urban” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan laporan ini dilaksanakan guna memenuhi salah satu kelengkapan persyaratan akademis dalam memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian karya dan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari arahan, bimbingan, serta dukungan moril maupun material dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga saya yang tercinta, Mama, Papa, Nyou, serta keluarga lainnya yang tidak bisa saya sebutkan atas doa, kasih sayang, serta dukungan moril dan material yang tiada henti dari awal perkuliahan hingga titik akhir.
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Mercu Buana.
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
4. Octavianus Bramantha, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, serta masukan berharga dalam perancangan Tugas Akhir ini.
5. Perwakilan tim Slow Food Jakarta dan Kelompok Tani Kampung Susun Bayam yang telah memberikan data, wawasan, serta dukungan penuh dan masukan nya selama proses pengumpulan data riset hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tuntas.
6. Teman seperjuangan saya, mahasiswa DKV UMB Menteng atas perjuangan dan kebersamaannya selama 4 tahun ini dalam situasi

pasang dan surut saat berada di dalam kelas, maupun diluar yang membuat penulis menghargai semua waktu yang telah dihabiskan bersama.

7. Teman-teman server Discord Yap O'sphere yang selalu setia menemani, memberikan semangat, serta menjaga motivasi dan kewarasan penulis agar tetap konsisten dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, mulai dari tahapan awal riset hingga akhir.
8. Rekan-rekan mahasiswa DKV UMB Warung Buncit yang telah hadir dalam kehidupan penulis dan memberikan sudut pandang baru mengenai pertemanan di penghujung masa dalam perkuliahan ini.
9. Kepada satu-satunya pembaca yang mencintai cerita ini lebih dari hidupnya sendiri, terimakasih telah menjadi konstelasi yang memancarkan cahaya nya paling terang dan menjadi alasan kenapa skenario ini terus berlanjut. Kim dokja-koma, pembaca yang menginspirasi penulis-titik koma.
10. Sahabat-sahabat saya, Retno Dwi Oktaviani, Adynda Pratiwi, Dhelvy Aprianti, Nabila Sabillah Madhari, Astrid Salsabila Putri, dan Restini Damai Yanti yang telah hadir menemani sejak titik awal pre-perkuliahan.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 15 Juli 2026



Ghefira Luthfiana

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama : Ghefira Luthfiana
NIM : 42322010075
Fakultas/Program Studi : FDSK / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Kampanye Sosial Perkebunan Urban

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, 15 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Ghefira Luthfiana

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL PERKEBUNAN URBAN

Ghefira Luthfiana
42322010075

Perancangan *Motion Graphic* sebagai media kampanye sosial ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran generasi Z mengenai perkebunan urban yang terjadi di Kampung Susun Bayam yang berkolaborasi dengan Slow Food Jakarta dengan karya berjudul Loka Rona: *Grow Local, Live Better*. Selain di latar belakang dengan minimnya kesadaran masyarakat, perancangan ini juga dilatarbelakangi sebagai salah satu solusi ketahanan pangan di perkotaan. Metode yang digunakan pada perancangan ini menggunakan *design thinking* yang meliputi 5 tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil perancangan juga menunjukkan bahwa *motion graphic* dengan gaya ilustrasi *flat cartoon*, penggunaan warna yang didominasi kuning dan coklat, tipografi sederhana, serta penyampaian narasi yang menyampaikan pesan edukatif secara menarik dan mudah dipahami target audiens. Media lainnya juga dirancang untuk mendukung Kampanye Loka Rona dan memperkenalkan peran Slow Food serta petani buruh di Kampung Susun Bayam sebagai bagian dari gerakan pangan lokal berkelanjutan. Dengan demikian, *motion graphic* Loka Rona diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, minat, dan partisipasi Gen Z terhadap perkebunan urban.

Kata Kunci: motion graphic, edukasi, perkebunan urban, Slow Food, Generasi Z

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

THE DESIGN OF MOTION GRAPHICS AS A SOCIAL CAMPAIGN MEDIA FOR URBAN FARMING

Ghefira Luthfiana
42322010075

This motion graphic design as a social campaign media aims to increase Generation Z's awareness of urban farming in Kampung Susun Bayam, in collaboration with Slow Food Jakarta, through a work entitled Loka Rona: Grow Local, Live Better. In addition to the low level of public awareness, this design is also based on urban farming as one of the solutions for food security in urban areas. The method used in this design is design thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The result shows a motion graphic with a flat cartoon illustration style, a color palette dominated by yellow and brown, simple typography, and a narrative delivery that presents educational messages in an engaging and easy-to-understand way for the target audience. The media is also designed to support the Loka Rona campaign and introduce the role of Slow Food and labor farmers in Kampung Susun Bayam as part of a sustainable local food movement. Thus, the Loka Rona motion graphic is expected to increase Generation Z's awareness, interest, and participation in urban farming.

Keywords: *motion graphic, education, urban farming, Slow Food, Generation Z*

ABSTRAK
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	4
 BAB II METODE PERANCANGAN.....	 5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan.....	21
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	25
2.4 Skema Proses Desain	26
2.4.1 Empathize	31
2.4.2 Define.....	34
2.4.3 Ideate	35
2.4.4 Prototype.....	40
2.4.5 Testing	42
 BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	 43
3.1 Positioning dan Konsep Desain.....	43
3.1.1 Positioning Statement	43

3.1.2 Konsep Desain.....	43
3.2 Strategi Pesan.....	44
3.3 Strategi Visual	45
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	46
BAB IV HASIL KARYA DKV.....	48
4.1 Deskripsi Karya	48
4.1.1 Visual Karya.....	49
4.1.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	65
4.2 Talkshow Loka Rona.....	68
4.2.1 Pameran Karya.....	69
4.3 Hasil Uji Desain	71
4.3.1 Profil Pengguna.....	71
4.3.2 Umpan Balik Pengguna	72
4.4 Evaluasi Perancangan.....	74
4.4.1 Kekuatan Karya.....	74
4.4.2 Kelemahan Karya.....	75
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya	76
BAB V KESIMPULAN & SARAN.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya	7
Tabel 2. Segmentasi	24
Tabel 3. 5W + 1H.....	34
Tabel 4. Konsep Desain.....	43
Tabel 5. Strategi AISAS	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Design Thinking	28
Gambar 2. Skema Proses Design Thinking	30
Gambar 3. Empathy Map	32
Gambar 4. Jobs to be Done	33
Gambar 5. Moodboard	36
Gambar 6. Sketsa Desain Karakter Mang Ujang	37
Gambar 7. Sketsa Storyboard Motion Loka Rona.....	37
Gambar 8. Finalisasi Karakter Utama	40
Gambar 9. Digitalisasi Karakter dan Asset	41
Gambar 10. Asistensi Karakter Pada Mitra	46
Gambar 11. Karakter Utama	52
Gambar 12. Karakter Pendukung	54
Gambar 13. Palet Warna	56
Gambar 14. Tipografi	57
Gambar 15. Media Pendukung	58
Gambar 16. Media Poster	59
Gambar 17. Media Feed Instagram	60
Gambar 18. Media Pendukung X-Banner	61
Gambar 19. Media Pendukung Interactive Board	61
Gambar 20. Media Pendukung Pin	62
Gambar 21. Media Pendukung Stiker	64
Gambar 22. Media Pendukung Totebag	64
Gambar 23. Media Pendukung Kipas	65
Gambar 24. Talkshow Loka Rona.....	68
Gambar 25. Pameran Karya	69
Gambar 26. Motion Graphic Loka Rona	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Ult.....	81
Lampiran 2. Catatan Perbaikan Tugas Akhir	82
Lampiran 3. Lembar Pernyataan Similarity Check	83
Lampiran 4. Respon Kuesioner Feedback	85
Lampiran 5. Dokumentasi Dengan Mitra.....	86
Lampiran 6. Pelaksanaan Pameran & Workshop	86

