

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE SOSIAL MORAL TENTANG 3  
MAGIC WORDS DENGAN TEKNIK PROYEKSI CAHAYA**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

**Try Marisdho Christopher**

**NIM 42320010035**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual**

**Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**(2023)**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Try Marisdho Christopher

NIM: 42320010035

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi: PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE SOSIAL MORAL TENTANG 3 MAGIC WORDS DENGAN TEKNIK PROYEKSI

Menyatakan bahwa Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 27 Januari 2023



Try Marisdho Christopher

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

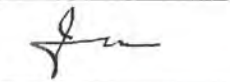
Nama : Try Marisdho Christopher  
NIM : 42318120019  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Mapping Kampanye Sosial Moral Tentang 3 Magic Words

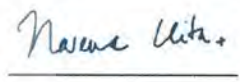
Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd  
NIDN : 301098803  
Ketua Penguji : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd  
NIDN : 301098803  
Penguji 1 : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn  
NIDN : 321128506  
Penguji 2 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn  
NIDN : 321098302

  
Digitally signed by  
Fachmi Khadam  
Haeril, S.Pd, M.Pd  
Date: 2023.01.18  
15:55:30 +07'00'



  
Novena Ulita



UNIVERSITAS

Jakarta, 25 Januari 2023  
MERCU BUANA

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

  
(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Try Marisdho Christopher  
NIM : 42320010035  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Video Kampanye Sosial Moral Tentang 3 *Magic Words* Dengan Teknik Proyeksi Cahaya

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 penulis 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 Laporan Tugas Akhir penulis selama tetap mencantumkan nama penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Januari 2023

Yang menyatakan



Try Marisdho Christopher

Perancangan Video Kampanye Sosial Moral Tentang 3 *Magic Words* Dengan Teknik  
Proyeksi Cahaya

Try Marisdho Christopher

42320010035

**ABSTRAK**

Video proyeksi mapping ini mengajak audiens untuk menggerakkan inti dari kampanye sosial tentang 3 kata dasar dalam bersosialisasi. Dalam isi konten kampanye sosial ini memberikan penjelasan bagaimana manusia sebagaimana makhluk sosial harus memahami etika dalam berkomunikasi. Nilai – nilai yang terkandung mempunyai arti moral terhadap sesama, adanya pesan – pesan tersirat dari penggalan konten - konten yang diproyeksikan pada video mapping.

Dengan hal tersebut, audiens dapat mengerti dan memahami setiap makna yang terkandung dari dalam setiap konten serta diingatkan kembali tentang 3 *Magic Words*. Dengan dirancangnya sebuah video proyeksi mapping kampanye sosial, maka video mapping ini dapat dijadikan sebagai media pengingat yang tentunya akan digunakan oleh para audiens dan melakukannya dalam kehidupan sehari – sehari mereka. Dengan penggunaan refrensi yang teknik ada audiens akan tertarik untuk menonton dan memahami isi dalam video mapping.

Kata kunci : *Video mapping, Kampanye sosial, Moral, 3 Magic Words*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



Perancangan Video Kampanye Sosial Moral Tentang 3 *Magic Words* Dengan Teknik  
Proyeksi Cahaya

Try Marisdho Christopher

42320010035

**ABSTRACT**

This video projection mapping invites the audience to move the core of the social campaign about 3 basic words in socializing. In the content of this social campaign, it provides an explanation of how humans as social beings must understand ethics in communicating. The values contained have a moral meaning towards others, there are implied messages from the pieces of content projected on the video mapping.

With this, the audience can understand and understand every meaning contained in each content and be reminded again about the 3 Magic Words. By designing a social campaign video mapping, this video projection mapping can be used as a reminder medium which of course will be used by the audience and do it in their daily lives. By using technical references, the audience will be interested in watching and understanding the contents of the video mapping.

*Keywords : Video mapping, Social campaign, Morale, 3 Magic Words*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Video Mapping Kampanye Sosial 3 Moral Tentang 3 *Magic Words*” dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Tugas akhir ini ditulis untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Tugas Akhir pada jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta. Dalam perjalanan menyelesaikan laporan tugas akhir ini penulis mampu menyelesaikan karya desain dan laporan tugas akhir ini tentunya juga tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan arahan dari orang – orang yang sangat berperan besar dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Oleh karena itu, perancang sangat berterima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat karunia nya penulis diberi kemudahan untuk menyelesaikan karya desain dan laporan tugas akhir dengan baik dan tepat waktu.
2. Untuk Bapak Diean Arjuna D, S. Ds, M. Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Terima kasih atas kesabaran, ilmu, dan waktu yang diberikan bapak dalam membimbing, dan memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds.,M.Sn, dan Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Koordinator dalam Mata Kuliah Tugas Akhir.
4. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan, memberi semangat dan motivasi dalam setiap proses kegiatan perkuliahan sampai dengan penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Tidak lupa juga kepada sesama rekan mata kuliah Tugas Akhir yang juga membantu dalam berdiskusi bersama dan memberikan semangat kepada penulis.

6. Untuk teman – teman yang selama ini melakukan kegiatan perkuliahan bersama di jurusan Desain komunikasi Visual Universitas Mercu Buana angkatan 2018 dan 2020, yang telah banyak membantu peneliti serta menjadi pengalaman motivasi tersendiri bagi penulis.
7. Kepada Kezia Irene Ginting yang telah membantu sepenuhnya kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times. I wanna thank me.*

Demikian kata pengantar yang perancang sampaikan, diharapkan melalui tugas akhir ini dapat memberikan manfaat atau ilmu baru kepada masyarakat. Mohon maaf atas segala kekurangan, mohon maaf bila ada kesalahan dalam perkataan kalimat. Perancang akan menerima segala kritik dan saran.

Jakarta, 4 Januari 2023



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Try Marisdho Christopher



## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                            | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....                       | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                       | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> ..... | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                  | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACK</b> .....                                 | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                           | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                               | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                            | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                             | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....                       | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang Perancangan.....                  | 1           |
| 1.2. Tujuan Perancangan.....                          | 4           |
| 1.3. Manfaat Perancangan.....                         | 4           |
| 1.3.1. Bagi Penulis .....                             | 4           |
| 1.3.2. Bagi Institusi .....                           | 4           |
| 1.3.3. Bagi Masyarakat .....                          | 4           |
| 1.3.4. Bagi Ilmu Desain Komunikasi Visual .....       | 5           |
| <b>BAB II. METODE PERANCANGAN</b> .....               | <b>5</b>    |
| 2.1. Orisinalitas.....                                | 5           |
| 2.2. Target Segmentasi.....                           | 8           |
| 2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....             | 9           |
| 2.4. Biaya Perancangan.....                           | 10          |
| 2.5. Skema Proses Desain .....                        | 11          |
| <b>BAB III. DATA ANALISA DAN PERANCANGAN</b> .....    | <b>14</b>   |
| 3.1. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan .....    | 14          |
| 3.2. Data Aspek Tekniks Karya .....                   | 14          |
| 3.2.1. Kampanye Sosial .....                          | 15          |
| 3.2.2. Pendidikan Moral.....                          | 15          |
| 3.2.3. Video Mapping .....                            | 16          |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.2.4. Metode Audio Visual.....         | 16        |
| 3.3. Data Aspek Estetika Karya .....    | 16        |
| <b>BAB IV. KONSEP PERANCANGAN .....</b> | <b>21</b> |
| 4.1 Kontribusi Terhadap Masyarakat..... | 21        |
| 4.2 Pendistribusian Karya .....         | 21        |
| 4.3 Penjelasan Karya .....              | 21        |
| 4.3.1 Deskripsi Karya.....              | 21        |
| 4.3.2 Teknis Karya .....                | 22        |
| 4.3.3 Layout Karya.....                 | 23        |
| 4.4 Tataran Komponen.....               | 23        |
| 4.5 Konsep Material .....               | 26        |
| 4.5.1 Tahap Pra Produksi .....          | 26        |
| 4.5.2 Tahap Produksi.....               | 28        |
| 4.5.3. Tahap Pasca Produksi.....        | 32        |
| <b>BAB V. UJI DESAIN.....</b>           | <b>49</b> |
| 5.1 Kegiatan Uji Desain .....           | 49        |
| 5.2 Hasil Uji Desain .....              | 50        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>              | <b>54</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                    | <b>55</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1 Instalasi .....  | 21 |
| Gambar 2 Logo Kampanye 3 <i>Magic Words</i> .....                       | 22 |
| Gambar 3 Logo <i>Type 3 Magic Words</i> .....                           | 23 |
| Gambar 4 <i>Verrutscht Typography Video Mapping 3 Magic Words</i> ..... | 23 |
| Gambar 5 <i>Peitinhu Typography Video Mapping 3 Magic Words</i> .....   | 24 |
| Gambar 6 <i>Storyboard 1, 3 Magic Words</i> .....                       | 27 |
| Gambar 7 <i>Storyboard 2, 3 Magic Words</i> .....                       | 27 |
| Gambar 8 <i>Storyboard 3, 3 Magic Words</i> .....                       | 28 |
| Gambar 9 <i>Storyboard 4, 3 Magic Words</i> .....                       | 28 |
| Gambar 10 <i>Storyboard 5, 3 Magic Words</i> .....                      | 29 |
| <i>Gambar 11</i> Pemetaan Layout, 3 <i>Magic Words</i> .....            | 29 |
| Gambar 12 <i>Editing</i> .....  | 30 |
| Gambar 13 <i>Layout Setting Proyektor</i> .....                         | 30 |
| Gambar 14 Pertunjukan Video Mapping Kampanye 3 <i>Magic Words</i> ..... | 31 |
| Gambar 15 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 32 |
| Gambar 16 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 32 |
| Gambar 17 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 33 |
| Gambar 18 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 33 |
| Gambar 19 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 33 |
| Gambar 20 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 34 |
| Gambar 21 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 34 |
| Gambar 22 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 34 |
| Gambar 23 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 35 |
| Gambar 24 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 35 |
| Gambar 25 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 36 |
| Gambar 26 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 36 |
| Gambar 27 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 37 |
| Gambar 28 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 37 |
| Gambar 29 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 38 |
| Gambar 30 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 38 |
| Gambar 31 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 39 |
| Gambar 32 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 39 |
| Gambar 33 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 40 |
| Gambar 33 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 40 |
| Gambar 34 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 40 |
| Gambar 35 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 40 |
| Gambar 36 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 40 |
| Gambar 37 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 41 |
| Gambar 38 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 41 |
| Gambar 39 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 42 |
| Gambar 40 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 42 |
| Gambar 41 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 42 |
| Gambar 42 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 43 |
| Gambar 43 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> .....                   | 43 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 44 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> ..... | 44 |
| Gambar 45 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> ..... | 44 |
| Gambar 46 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> ..... | 45 |
| Gambar 47 <i>Breakdown Visual Video Mapping</i> ..... | 45 |
| Gambar 48 Poster Pameran.....                         | 47 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1 Inspirasi Karya Sejenis .....       | 8  |
| Tabel 2 Biaya Perancangan dan Produksi..... | 10 |
| Tabel 3 Breakdown Visual.....               | 45 |
| Tabel 4 Timeline Kampanye.....              | 46 |
| Tabel 5 Hasil Uji Desain .....              | 50 |

