

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI BAGIAN DARI  
KAMPANYE: KEGIATAN *URBAN FARMING* KOMUNITAS TRILOGI  
BERKEBUN**

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



Oleh:  
**Ahmad Syauqi Fahlan**  
NIM: 42320010015

Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Dosen Pembimbing:  
**Novena Ulita, S.Pd, M.Sn**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA 2024**



**LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN  
SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ahmad Syauqi Fahlan  
Nomor Induk Mahasiswa : 42320010015  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Desain & Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 31 Juli 2024

Yang memberikan pernyataan



Ahmad Syauqi  
Fahlan

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Syauqi Fahlan  
NIM : 42320010015  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Sebagai Bagian  
Dari Kampanye: Kegiatan Urban Farming  
Komunitas Trilogi Berkebun

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 : Novena Ulita S.Pd, M.Sn  
NIDN : 0321128506  
Ketua Penguji : Novena Ulita S.Pd, M.Sn  
NIDN : 0321128506  
Penguji 1 : Diean Arjuna D., S.Ds.M.Sn  
NIDN : 0306128601  
Penguji 2 : Firmansah S.Pd, M.Sn  
NIDN : 0311048705



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 7 Agustus 2024

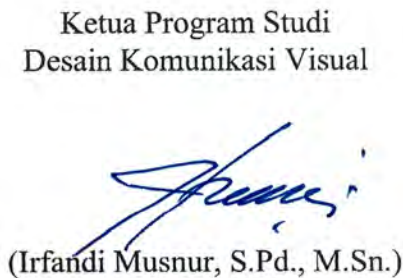
Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



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

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



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

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI BAGIAN DARI  
KAMPANYE: KEGIATAN *URBAN FARMING* KOMUNITAS TRILOGI  
BERKEBUN**

Ahmad Syauqi Fahlan  
42320010015

**ABSTRAK**

Trilogi berkebun adalah sebuah komunitas yang fokus bergerak mengajak masyarakat agar paham mengenai *urban farming* dan menambah minat masyarakat untuk melakukan kegiatan ini. Perancangan ini memiliki tujuan untuk mengedukasi masyarakat, khususnya para remaja mengenai *urban farming* dan manfaatnya sesuai dengan visi & misi komunitas. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* dalam prosesnya. *Design thinking* digunakan sebagai metode analisis dengan memahami kebutuhan pengguna serta memusatkan perhatian pada aspek bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, dan emosi manusia, untuk menciptakan solusi yang optimal. Hasil perancangan video *motion graphic* dengan judul "Hijaukan Kotamu, *Urban farming* untuk Masa Depan Lebih Sehat" menunjukkan bahwa visual yang menarik dan animasi dinamis berhasil menarik perhatian dan menyampaikan informasi tentang *urban farming*. Umpan balik dari responden, terutama remaja akhir (17-22 tahun), menunjukkan minat yang meningkat untuk mencoba berkebun dengan konsep ini, menandakan keberhasilan video dalam mengedukasi dan memotivasi target audiens.

**Kata kunci:** *Urban farming*, lingkungan, Remaja

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRACT

*Trilogi Berkebun is a community focused on encouraging the public to understand urban farming and increasing their interest in this activity. The purpose of this project is to educate the public, particularly teenagers, about urban farming and its benefits, in line with the community's vision and mission. This design process employed the design thinking method. Design thinking was used as an analytical approach by understanding the needs of the users and focusing on aspects such as form, relationships, behavior, interaction, and human es to create optimal solutions. The design of the motion graphic video titled "Green Your City: Urban farming for a Healthier Future" demonstrated that appealing visuals and dynamic animation effectively captured attention and conveyed information about urban farming. Feedback from respondents, particularly late teenagers (17-22 years old), showed an increased interest in trying gardening with this concept, indicating the video's success in educating and motivating the target audiens.*

**Keywords:** *Urban farming, Environment, Youth*



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas segala ridhonya penyusunan tugas akhir dengan judul "Perancangan *motion graphic* sebagai bagian dari kampanye: kegiatan *urban farming* komunitas trilogi berkebun" bisa terselesaikan.

Perancangan ini diajukan sebagai syarat kelulusan mata kuliah tugas akhir program studi desain komunikasi visual fakultas Fakultas Desain & seni kreatif, Universitas Mercu Buana. Butuh banyak usaha dan kerja keras untuk bisa menyelesaikan perancangan ini. Oleh karena itu penulis sangat berterima kasih kepada :

1. Novena Ulita, S.Pd, M.Sn., selaku dosen pembimbing. Karena dengan bimbingannya penulis bisa menyelesaikan perancangan ini.
2. Warid, S.P., M.Si., selaku *founder* komunitas Trilogi berkebun yang sudah mengizinkan penulis untuk berdiskusi dan menjadi narasumber dari perancangan ini.
3. Seluruh dosen di Fakultas Desain & Seni Kreatif Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama perkuliahan, serta seluruh staf yang dengan sabar membantu dalam proses administrasi selama penelitian ini.
4. Teman-teman yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan karya perancangan.

Semoga semua kebaikan, pertolongan dan bantuan yang diberikan mendapatkan berkah dari Allah Swt. Penulis juga menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan yang Penulis miliki. Oleh karena itu, saya dengan rendah hati memohon saran dan kritik konstruktif dari berbagai pihak untuk memperbaiki laporan Perancangan ini.



## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH PERANCANGAN .....	4
1.3 TUJUAN PERANCANGAN .....	4
1.4 MANFAAT PERANCANGAN .....	4
BAB II METODE PERANCANGAN .....	5
1.1 Oisinalitas.....	5
1.2 Target perancangan .....	7
1.3 Relevansi dan konsekuensi studi .....	9
A. Studi estetika.....	9
B. Studi komunikasi .....	10
C. Studi teknis .....	12
1.4 Skema proses desain.....	13
1) <i>EMPHASIZE</i> .....	14
2) <i>DEFINE</i> .....	16
3) <i>IDEATE</i> .....	18
4) <i>PROTOTYPE</i> .....	19
5) <i>TESTING</i> .....	22

BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN .....	24
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain .....	24
3.2 Strategi Pesan .....	24
3.3 Strategi visual .....	25
3.4 Explorasi dan pengembangan konsep visual .....	26
3.5 Strategi Distribusi Karya .....	27
BAB IV HASIL KARYA DKV .....	29
4.1 Deskripsi karya .....	29
1. Visual karya .....	29
2. Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan .....	30
4.2 Pameran Karya .....	36
4.3 Hasil Uji Desain .....	37
4.4 Evaluasi perancangan karya .....	40
1. Menemukan Kekuatan Karya .....	40
2. Menemukan kelemahan karya .....	40
3. Rumusan Perbaikan Karya .....	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	42
5.1 Kesimpulan .....	42
5.2 Saran .....	42
DAFTAR PUSTAKA .....	43
DAFTAR NARASUMBER .....	46
LAMPIRAN .....	47



## DAFTAR TABEL

Table 1 Refrensi .....	7
Table 2 biaya .....	13
Table 3 5W1H .....	17
Table 4 sub pesan .....	20
Table 5 sketsa .....	21
Table 6 hasil testing .....	23
Table 7 Model AISAS .....	28
Table 8 umpan balik karya .....	39



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur <i>design thinking</i> .....	14
Gambar 2 <i>empathy map</i> .....	16
Gambar 3 <i>moodboard</i> .....	18
Gambar 4 <i>mindmap</i> .....	19
Gambar 5 asset visual .....	21
Gambar 6 proses animasi & <i>compositing</i> .....	22
Gambar 7 proses animasi & <i>compositing</i> 2 .....	22
Gambar 8 <i>Scene 2</i> .....	30
Gambar 9 <i>thumbnail</i> .....	32
Gambar 10 brosur .....	33
Gambar 11 tote bag, tumbler dan kaos .....	34
Gambar 12 Postingan instagram .....	35
Gambar 13 gantungan kunci dan stiker .....	35
Gambar 14 audiens saat pameran .....	36
Gambar 15 <i>booth</i> pameran .....	36

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 usia dan jenis kelamin.....	37
Grafik 2 . pengetahuan <i>urban farming</i> .....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 lembar hasil sidang .....	47
Lampiran 2 kertas asistensi .....	47
Lampiran 3 hasilkarya.....	47
Lampiran 4 <i>Feedback</i> .....	50
Lampiran 5 turnitin .....	51
Lampiran 6 Dokumentasi pameran .....	52

