

TUGAS AKHIR

Perancangan *Video Motion Graphic Company Profile* PT Privy Identitas Digital

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



Oleh:

Bagas Peratama

Nim 42319110018

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2024

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	
---	--	---

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bagas Peratama
 Nomor Induk Mahasiswa : 42319110018
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan 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, 20 Januari 2025

Yang memberikan pernyataan,



Bagas Peratama

HALAMAN PENGESAHAN

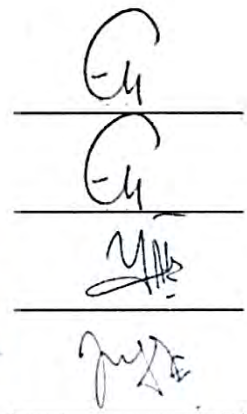
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Bagas Peratama
NIM : 42319110018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Motion Graphic Company
Profile PT Privy Identitas Digital

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 : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0318018803
Ketua Penguji : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0318018803
Penguji 1 : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds
NIDN : 0317078006
Penguji 2 : Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds
NIDN : 0307079304



Jakarta, 30 Januari 2025

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.)

ABSTRAK

Persaingan bisnis di era digital yang kian maju, kebutuhan untuk memperkuat citra suatu bisnis melalui media digital menjadi hal yang penting, terutama untuk perusahaan seperti PT Privy Identitas digital yang bergerak di layanan tanda tangan digital tersertifikasi. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media promosi berupa video company profile berbasis teknik motion graphic yang dapat meningkatkan citra perusahaan Privy menjadi lebih baik lagi. Pemilihan *motion graphic* sebagai media promosi dikarenakan kemampuannya untuk menyederhakan informasi yang kompleks dan mengemasnya secara menarik lewat kombinasi animasi, grafis, dan narasi yang persuasif. Metodologi yang diterapkan ada perancangan adalah *Design Thinking*, yang melibatkan tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahapan ini membantu menyusun strategi perancangan yang berpusat pada audiens untuk menyelesaikan masalah komunikasi visual yang ada. Ujicoba dilakukan untuk mengukur efektivitas karya dalam mencapai tujuan perancangan. Hasil ujicoba menunjukkan *company profile* yang berbasis teknik *motion graphic* dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan citra perusahaan, dengan memberikan informasi penting yang dibutuhkan audiens lewat presentasi visual yang menarik

Kata Kunci: *motion graphic*, *company profile*, Privy, tanda tangan digital

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

In the increasingly advanced digital era, the need to strengthen a business's image through digital media has become essential, especially for companies like PT Privy Identitas Digital, which operates in certified digital signature services. This project aims to create a promotional medium in the form of a company profile video utilizing motion graphic techniques to enhance Privy's corporate image further. Motion graphics were chosen as the promotional medium due to their ability to simplify complex information and present it appealingly through a combination of animation, graphics, and persuasive narration. The methodology applied in this design process is Design Thinking, involving the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. These stages help develop audience-centered design strategies to address existing visual communication challenges. Testing was conducted to measure the effectiveness of the work in achieving the design objectives. The test results show that a motion graphic-based company profile can be an effective medium for enhancing the company's image by delivering key information needed by the audience through engaging visual presentations.

Keywords: motion graphic, company profile, Privy, digital signature



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “**Perancangan Video Motion Graphic Company Profile PT Privy Identitas Digital**”. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, nasihat, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas anugerah dan karunia-nya yang melimpah, memberikan kesehatan dan kecerdasan kepada penulis.
2. Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom, selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Mitra PT Privy Identitas Digital (Privy) yang telah bersedia memberikan informasi dan izin guna membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan arahan, saran, dan masukan.
5. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual terkhusus teman-teman seperjuangan Tugas Akhir ini.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu baik bagi penulis maupun pembacanya. Demikian penyusunan laporan ini, terima kasih.

Jakarta, 14 Januari 2024

Penulis,



Bagas Peratama

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan.....	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	9
2.4 Skema Proses Desain	15
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN.....	27
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain.....	27
3.2 Strategi Pesan	27
3.3 Strategi Visual	29
3.4 Strategi Distribusi Karya	30
BAB IV HASIL KARYA DKV	34
4.1 Deskripsi Karya	34
4.2 Pameran Karya.....	45
4.3 Hasil Uji Desain	46
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. PROSES <i>DESIGN THINKING</i>	15
GAMBAR 2. <i>MINDMAP</i> PERANCANGAN	18
GAMBAR 3. <i>MOODBOARD</i>	18
GAMBAR 4. <i>STORYBOARD</i>	23
GAMBAR 5. PEMBUATAN ASSET 1	24
GAMBAR 6. PEMBUATAN ASSET 2	24
GAMBAR 7. PROSES DASAR PENGANIMASIAN 1	25
GAMBAR 8. PROSES DASAR PENGANIMASIAN 2	25
GAMBAR 9. <i>COLOR PALETTE</i>	35
GAMBAR 10. ELEMEN ILLUSTRASI FOTO/OBJEK MANIPULASI	36
GAMBAR 11. ELEMEN PENDUKUNG ILLUSTRASI	36
GAMBAR 12. BENTUK <i>FONT</i> MULISH	37
GAMBAR 13. <i>THUMBNAIL</i> MEDIA SOSIAL	40
GAMBAR 14. MEDIA PENDUKUNG GELAS MUG	41
GAMBAR 15. MEDIA PENDUKUNG KALENDER	41
GAMBAR 16. MEDIA PENDUKUNG <i>MOUSEPAD</i>	41
GAMBAR 17. MEDIA PENDUKUNG TUMBLER	42
GAMBAR 18. MEDIA PENDUKUNG <i>TOTEBAG</i>	42
GAMBAR 19. KUMPULAN MEDIA PENDUKUNG	44
GAMBAR 20. KEGIATAN <i>DISPLAY</i> KARYA	45
GAMBAR 21. SUASANA KEGIATAN PAMERAN	46
GAMBAR 22. <i>FORM</i> JAWABAN KUESIONER	47

DAFTAR TABEL

TABEL 1. INSPIRASI KARYA SEJENIS	5
TABEL 2. STORYLINE.....	19
TABEL 3. <i>TIMELINE</i> Pengerjaan.....	26
TABEL 4. MODEL AISAS	30
TABEL 5. <i>TIMELINE</i> AISAS	32
TABEL 6. HASIL KARYA.....	38
TABEL 7. PERTANYAAN PERTAMA KUESIONER	47
TABEL 8. PERTANYAAN KEDUA KUESIONER	48
TABEL 9. PERTANYAAN KETIGA KUESIONER.....	49
TABEL 10. PERTANYAAN KEEMPAT KUESIONER.....	50

