

TUGAS AKHIR

Perancangan Animasi 2D dalam Upaya Peningkatan *Brand Image* Caroline.id

Diajukan Guna Melengkapi Sebagaian Syarat
dalam Pencapaian Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh: Ghifary Putri Andari

Nim: 42319110020

Dosen Pembimbing :

Rizal Bay Khaqi, s.Ds., M.Sn

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ghifary Putri Andari
NIM : 42319110020
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi 2D dalam Upaya
Peningkatan Brand Image Caroline.id

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 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn
NIDN : 0321098302
Ketua Penguji : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 1 : Wilsa Pratiwi M.Sn
NIDN : -
Penguji 2 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803



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.)

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ghifary Putri Andari
 Nomor Induk Mahasiswa : 42319110020
 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, UNIVERSITAS



Ghifary Putri Andari

MERCU BUANA

ABSTRAK

Perkembangan industri otomotif, khususnya dalam sektor mobil bekas, mengalami peningkatan signifikan di tengah tantangan ekonomi. Caroline.id merupakan brand yang saat ini sedang naik daun di industri mobil bekas. Caroline.id adalah platform jual beli mobil bekas yang bergaransi *online to offline*, dengan jaringan cabang di kota-kota di Indonesia. Selain itu, menggunakan berbagai macam promosi bertujuan untuk membangun citra merek secara langsung ke masyarakat luas. Untuk mengatasi hal ini, perancangan animasi 2D dipilih sebagai strategi promosi guna meningkatkan *brand image* Caroline.id.

Penelitian ini menggunakan metode perancangan berbasis *design thinking*. Data diperoleh melalui wawancara dengan pihak Caroline.id dan analisis kompetitor. Hasilnya, dibuat video animasi 2D dengan pendekatan *storytelling visual* bergenre komedi yang menggambarkan permasalahan umum dalam pembelian mobil bekas dan menonjolkan keunggulan Caroline.id yaitu Garansi 7G+. Hasil pengujian menunjukkan bahwa animasi ini efektif dalam menyampaikan pesan secara informatif dan menarik. Responden memberikan tanggapan positif terhadap visualisasi, alur cerita, serta kejelasan pesan yang disampaikan. Kesimpulannya, penggunaan animasi 2D sebagai media promosi mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap brand Caroline.id dan memperkuat citra sebagai platform terpercaya dalam jual beli mobil bekas.

Kata Kunci: Animasi 2D, Brand Image, Caroline.id, Design Thinking, Video Promosi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

The automotive industry, particularly in the used car sector, has experienced significant growth despite economic challenges. Caroline.id is a rising brand in the used car industry. It is an online-to-offline used car buying and selling platform with branch networks in cities across Indonesia. Additionally, various promotional strategies are employed to build brand image and reach a wider audience. To address this, 2D animation was designed as a promotional strategy to enhance Caroline.id brand image.

This study utilizes a design thinking-based approach. Data was collected through interviews with Caroline.id representatives and competitor analysis. As a result, a 2D animated video was created using a comedic genre with visual storytelling approach that illustrates common issues in purchasing used cars while highlighting Caroline.id advantages, particularly the 7G+ Warranty. Testing results indicate that the animation effectively delivers messages in an informative and engaging manner. Respondents provided positive feedback on the visualization, storyline, and clarity of the message. In conclusion, using 2D animation as a promotional medium successfully increases public awareness of the Caroline.id brand and strengthens its image as a trusted platform for buying and selling used cars.

Keywords: 2D Animation, Brand Image, Caroline.id, Design Thinking, Promotional Video

U N I V E R S I T A S
M E R C U B U A N A

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala, atas rahmat dan ridho-Nya saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Animasi 2D dalam Upaya Peningkatan *Brand Image* Caroline.id”. Penulisan laporan tugas akhir ini dilakukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) Universitas Mercu Buana. Saya sangat bersyukur atas segala bantuan, semangat dan dukungan dari berbagai pihak, Oleh karena itu saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam Menyusun laporan tugas akhir ini:

- 1) Saya ingin mengucapkan rasa syukur yang mendalam kepada Allah subhanahu wa ta'ala yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan. Terima kasih atas segala kebaikan yang telah Allah berikan kepada saya selama ini, karena tidak mungkin saya bisa sampai pada titik ini tanpa pertolongan dan kasih sayang Allah
- 2) Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan doa, cinta serta motivasi kepada penulis agar dapat menyelesaikan studi ini.
- 3) Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
- 4) Bapak Agus Budi Setayawan, S.ds, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
- 5) Irfandi Musnur, S.pd, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- 6) Rizal Bay Khaqi S.Ds, M.Sn. selaku dosen pembimbing penulis selama menyusun laporan tugas akhir ini.
- 7) Kepada Ibu Litta Marchella, saya sampaikan terima kasih yang mendalam atas kesempatan dan segala informasi yang dibutuhkan serta dukungan untuk menyelesaikan perancangan ini.
- 8) Ayu Nur Fazza dan Divia Nur Amirawati, yang selalu memberikan dukungan, doa dan motivasi kepada penulis saat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
- 9) Firman Suryo Pranoto, yang selalu memberikan bantuan, dukungan kepada penulis serta kesabaran dalam menemani penulis selama ini.

- 10) Saya ucapkan terima kasih kepada Alfiola Diaz Bernanda dan Indriyati Putri Salamie yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis serta menjadi tempat berkeluh kesah.
- 11) Terakhir, saya ucapkan kepada teman-teman Desain Komunikasi Visual Meruya atas kebersamaan, dukungan serta semangatnya selama ini.



DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target Perancangan.....	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	11
2.3.1 Relevansi Perancangan	11
2.3.2 Konsekuensi Studi	11
2.4 Skema Proses Desain	19
2.4.1 <i>Empathize</i>	19
2.4.2 <i>Defines</i>	21
2.4.3 <i>Ideate</i>	21
2.4.3 Prototype.....	26
2.4.4 Testing.....	28
BAB III ANALISA DATA DAN PERANCANGAN.....	29
3.1 Positioning dan Konsep Desain	29
3.1.1 Positioning Statement	29
3.1.2 Konsep Desain	29

3.2 Strategi Pesan.....	31
3.3 Strategi Visual.....	32
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual.....	32
3.3.2 Gaya Desain yang digunakan.....	34
3.3.5 Gaya Bahasa Visual yang digunakan.....	35
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	37
BAB IV HASIL KARYA DKV	38
4.1 Deskripsi Karya	38
4.1.1 Visual Karya	38
4.1.2 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan.....	43
4.2 Pameran Karya.....	49
4.3 Hasil Uji Desain.....	50
4.3.1 Profil Pengguna.....	50
4.3.2 Umpan Balik Pengguna	52
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	57
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya	57
4.4.2 Kelemahan Karya.....	58
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Table 1 Orisinalitas	10
Table 2 Storyline	24
Table 3 Sketsa Karakter	24
Table 4. Konsep Desain	30
Table 5. Strategi Pesan	31
Table 6. Konsep Warna Maskot “Carolion”	41
Table 7. Inspirasi konsep karakter	43
Table 8. Relevansi Karya	47
Table 9. Media Pendukung	49
Table 10. Feedback Karya	54
Table 11. Feedback Karya	54
Table 12. Feedback Karya	55
Table 13. Feedback Karya	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan Design Thinking.....	19
Gambar 2. Skema Proses Design Thinking	19
Gambar 3. Mindmap	21
Gambar 4. Moodboard.....	22
Gambar 5. Storyboard.....	25
Gambar 6. Digitalisasi Asset.....	26
Gambar 7. Animasi Asset	27
Gambar 8. Sketsa Eksplorasi Maskot	32
Gambar 9. Eksplorasi Referensi Karakter	33
Gambar 10. Eksplorasi Referensi Gaya Desain Karakter	34
Gambar 11. Eksplorasi Referensi Warna Animasi	34
Gambar 12. Maskot Caroline.id "Carolion"	39
Gambar 13. Filosofi Maskot Carolion	40
Gambar 14. Desain Karakter Animasi	41
Gambar 15. Warna pada Animasi	43
Gambar 16. Hasil Perancangan Animasi	45
Gambar 17. DEKAVESTIVAL #3 Finale:EpilogKreativitas.....	50
Gambar 18. Feedback Google Form.....	51
Gambar 19. Feedback Google Form.....	51
Gambar 20. Feedback Google Form.....	52
Gambar 21. Feedback Google Form.....	56
Gambar 22. Feedback Google Form.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Kartu Asistensi	64
Lampiran 2.Lembar Perbaikan.....	65
Lampiran 3.Lembar Penilaian.....	68
Lampiran 4.Lembar Pendaftaran Sidang Tugas Akhir	69
Lampiran 5.Similarity Check.....	70
Lampiran 6.Lembar Hasil Turnitin.....	71
Lampiran 7.Hasil Karya Tugas Akhir.....	72

