

Tugas Akhir

Perancangan *Motion Graphic*
“Investasi Aja Dulu” sebagai Media
Edukasi Investasi Saham



Disusun Oleh : **Rahmat Taufik**

NIM: 42320120002

Dosen Pengampu :

Anggi Almira Rahma S.Ds. ,M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS
DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2025

HALAMAN PENGESAHAN

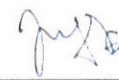
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rahmat Taufik
NIM : 42320120002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic “Investasi Aja Dulu” Sebagai Media Edukasi Investasi Saham

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 : Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304
Ketua Penguji : Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304
Penguji 1 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 8 Agustus 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

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	Q
--	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmat Taufik
Nomor Induk Mahasiswa : 42320120002
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 kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, _____ UNIVERSITAS

Yang memberikan pernyataan, MERCU BUANA

MATERAI 10000



ABSTRAK

Tugas Akhir ini merancang media edukasi dalam bentuk ***motion graphic*** yang bertujuan untuk memperkenalkan dasar-dasar investasi saham kepada generasi muda usia 17–27 tahun. Latar belakang perancangan ini berangkat dari rendahnya literasi investasi di kalangan anak muda serta meningkatnya tren negatif seperti judi ***online*** dan FOMO dalam keuangan digital. Media edukasi ini menggunakan pendekatan visual yang dinamis, maskot naratif berupa dompet digital, serta gaya komunikasi yang ringan dan mudah dipahami. Proses perancangan melalui tahapan observasi, analisis konten, wawancara pakar, serta pengujian desain melalui pameran dan survei responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan pemahaman audiens tentang investasi saham, menumbuhkan ketertarikan untuk belajar lebih lanjut, serta menyampaikan pesan bahwa investasi bukanlah bentuk perjudian. Dengan penyampaian pesan yang visual, naratif, dan representatif terhadap gaya hidup generasi muda, karya ini diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi keuangan yang efektif dan relevan.

Kata Kunci: edukasi saham, generasi muda, ***motion graphic***, literasi keuangan, media edukatif

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

This final project presents the design of an educational media in the form of motion graphics aimed at introducing the fundamentals of stock investment to young people aged 17–27. The background of this project is rooted in the low investment literacy among youth and the rising trend of negative financial behaviors such as online gambling and FOMO. The educational media employs a dynamic visual style, a digital wallet mascot as the narrator, and a friendly communication tone that is easy to understand. The design process includes observation, content analysis, expert interviews, and design testing through exhibitions and audience surveys. The test results indicate that the media effectively improves audience understanding of stock investment, sparks interest in learning more, and emphasizes the message that investing is not the same as gambling. Through a visual, narrative-driven, and relatable approach tailored to modern youth lifestyles, this work aims to serve as an effective and relevant alternative for financial education.

Keywords: stock education, youth, motion graphics, financial literacy, educational media



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini untuk memenuhi tugas dari mata kuliah Tugas Akhir. Laporan yang ditulis ini berjudul **Perancangan Motion Graphic "Investasi Aja Dulu" sebagai Media Edukasi Investasi Saham**. Tugas akhir ini disusun dengan tujuan untuk merancang media edukatif yang dapat memberikan pemahaman dasar mengenai investasi saham kepada generasi muda, Laporan ini membahas perancangan dan **motion graphic** untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya pemula, tentang investasi saham. Dalam menyelesaikan laporan ini, penulis mendapat banyak bantuan, dukungan, dan masukan dari berbagai pihak. Berkat bimbingan serta dorongan dari mereka, laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tua saya beserta keluarga saya, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama proses penyusunan laporan ini.
3. Seseorang terdekat saya, yang selalu mendampingi, membantu, mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat di setiap tahap proses pengerjaan.
4. Ibu Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds., selaku dosen pembimbing Riset desain dan Tugas akhir saya, yang telah memberikan arahan dan masukan berharga dalam proses ini.
5. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
6. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.DS, M.SN. Selaku Koordinator Tugas akhir
7. Bapak Firman sebagai narasumber sekaligus mitra saya yang telah banyak membantu dan memberi saya masukan masukan.
8. Orang-orang terdekat dan teman-teman yang telah memberikan semangat, doa, serta dukungan moral yang tidak ternilai harganya.
9. Para narasumber dan responden yang telah berpartisipasi dalam memberikan wawasan dan pengalaman berharga terkait edukasi keuangan.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan dampak positif, inspirasi, dan manfaat bagi para pembaca, khususnya bagi mereka yang ingin mempelajari lebih dalam mengenai literasi keuangan dan media edukasi visual, Terima kasih.

Jakarta, 2025
Penulis

Rahmat Taufik

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	I
LEMBAR PERNYATAAN.....	II
ABSTRAK.....	III
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	IX
BAB 1	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul.....	4
1.3 Permasalahan Perancangan.....	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II	
METODE PERANCANGAN.....	6
2.1 Orisinalitas.....	6
2.2 Target Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	14
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	15
2.3.1 Relevansi Perancangan.....	15
2.3.2 Konsekuensi Studi.....	16
2.4 Skema Proses Desain.....	30
BAB III	
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	42
3.1. Positioning Statement.....	42
3.2 Konsep Desain.....	42
3.3 Strategi Pesan.....	44
3.4 Strategi Visual.....	49
3.5 Strategi Distribusi Karya.....	60
BAB IV	
HASIL KARYA DKV.....	62
4.1 Deskripsi Karya.....	62
4.1.1 Visual Karya.....	62
4.1.2 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan.....	74
4.2 Pameran Karya.....	82
4.3 Hasil Uji Desain.....	83
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	103
BAB V	
KESIMPULAN & SARAN.....	106
5.1 Kesimpulan.....	106

5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	107
Daftar Pustaka.....	108
Lampiran 3. Wawancara.....	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh tipografi sans-serif (Sumber: Google image).....	19
Gambar 2.2 Skema Warna Primer, Sekunder, Tersier dan Kuartier (sumber : google.com).....	19
Gambar 2.3 Squash and Stretch (sumber : en.wikipedia.org).....	22
Gambar 2.4 Anticipation (Sumber : en.wikipedia.org).....	22
Gambar 2.5 Staging (Sumber : en.wikipedia.org).....	23
Gambar 2.6 Straight Ahead Action and Pose to Pose (Sumber : en.wikipedia.org)	23
Gambar 2.7 Follow Through and Overlapping Action (Sumber : en.wikipedia.org).	24
Gambar 2.8 Slow In and Slow Out (Sumber : en.wikipedia.org).....	25
Gambar 2.9 Arcs (Sumber : en.wikipedia.org).....	25
Gambar 2.10 Secondary Action (Sumber : en.wikipedia.org).....	26
Gambar 2.11 Timing (Sumber : en.wikipedia.org).....	26
Gambar 2.12 Exaggeration (Sumber : en.wikipedia.org).....	27
Gambar 2.13 Solid Drawing(Sumber : en.wikipedia.org).....	27
Gambar 2.14 Appeal (Sumber : en.wikipedia.org).....	28
Gambar 2.15 Diagram skema proses desain (Sumber :Pribadi).....	30
Gambar 2.16 Storyboard (Sumber : Pribadi).....	36
Gambar 3.1 Eksplorasi referensi warna (Sumber : Youtube.com).....	50
Gambar 3.2 Referensi karakter narasi (sumber : Pinterest.com).....	50
Gambar 3.3 Karakter narasi development (sumber: pribadi).....	52
Gambar 3.4 Mind Mapping karakter narasi (sumber: pribadi).....	52
Gambar 3.5 digitalisasi karakter narasi (sumber: pribadi).....	53
Gambar 3.6 Moodboard karakter anak muda (sumber: pinterest.com).....	53
Gambar 3.7 Karakter Utama Development (sumber: pribadi).....	54
Gambar 3.8 Mind Mapping karakter utama (sumber: pribadi).....	55
Gambar 3.9 Digitalisasi karakter utama (sumber: pribadi).....	55
Gambar 3.10 digitalisasi karakter pendukung (sumber: pribadi).....	56
Gambar 3.11 Moodboard environment (sumber: pinterest.com).....	56
Gambar 3.12 Digitalisasi latar environment (sumber: pribadi).....	57
Gambar 4.1 karakter maskot (sumber : pribadi).....	64
Gambar 4.2 karakter Anak muda (sumber : pribadi).....	65
Gambar 4.3 karakter pendukung (sumber : pribadi).....	66
Gambar 4.4 Latar environment (sumber : pribadi).....	67
Gambar 4.5 Contoh tipografi sans serif (sumber: google.com).....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Inspirasi Karya.....	12
Tabel 3.1 Konsep Desain.....	44
Tabel 3.2 Storyline & Script narasi Bagian 1.....	46
Tabel 3.3 Storyline & Script narasi bagian 2.....	47
Tabel 3.4 Storyline & Script narasi bagian 3.....	48
Tabel 3.5 Storyline & Script narasi bagian 4.....	49
Tabel 4.1 hasil karya.....	73
Tabel 4.2 Distribusi Karya.....	82
Tabel 4.3 Profil pengguna.....	85
Tabel 4.4 umpan balik pengguna.....	91
Tabel 4.5 Umpan balik Gform.....	100

