

Tugas Akhir

PERANCANGAN VIDEO PROMOSI UMKM “KUE DONGKAL” DALAM FORMAT *VERTICAL CONTENT*

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (1)



Oleh:

Khois Apriliyana

NIM 42321010016

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Rika Hidraruminggar, S.Sn, M.Sn

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

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khois Apriliyana
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010016
 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, 2 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Khois Apriliyana

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Khois Apriliyana
NIM : 42321010016
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Promosi Umkm “Kue Dongkal” Dalam Format Vertical Content

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 : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604
Ketua Penguji : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604
Penguji 1 : Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom
NIDN : -
Penguji 2 : Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom
NIDN : 0318018803






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.)

ABSTRACT

The advancement of digital technology has significantly transformed how people consume visual information. Today's younger generation is more drawn to short, fast-paced, and accessible content on social media platforms. This presents both a challenge and an opportunity for traditional culinary like kue dongkal to reach a broader and more relevant market. This design project aims to create promotional media that translates the traditional values of kue dongkal into visually and emotionally engaging vertical content.

The project applies a development method, consisting of four stages: pre-production, production, post-production, and distribution. The final design is a series of five vertical short videos using a cinematic visual storytelling approach. Each video highlights a different aspect of kue dongkal, from the owner's story and the making process, to hopes, consumer testimonials, and an emotional recap. The distribution media includes the MSME's Instagram account and the designer's personal Instagram as a digital creator. Distribution strategy is based on the AISAS model (Attention, Interest, Search, Action, Share).

Keywords: *Promotion MSME's, Kue Dongkal, Vertical Content, Visual Storytelling, Gen Z.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat mengonsumsi informasi visual. Generasi muda saat ini lebih tertarik pada konten berdurasi pendek yang cepat, ringan, dan dapat diakses melalui media sosial. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi pelaku UMKM kuliner tradisional seperti kue dongkal untuk menjangkau target pasar yang lebih luas dan relevan. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media promosi yang mampu mengemas nilai tradisional kue dongkal ke dalam bentuk konten vertikal yang menarik secara visual dan emosional.

Metodologi perancangan menggunakan metode development, yang terdiri dari empat tahap: pra-produksi, produksi, pasca-produksi, dan distribusi. Karya dirancang dalam bentuk video vertikal berdurasi pendek yang dibagi menjadi lima seri, dengan pendekatan visual storytelling sinematik. Setiap seri mengangkat sisi yang berbeda dari kue dongkal, mulai dari cerita pemilik usaha, proses pembuatan, harapan, testimoni konsumen, hingga rekap emosional. Media distribusi yang digunakan adalah Instagram UMKM dan akun pribadi perancang sebagai digital creator. Strategi distribusi disusun berdasarkan metode AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share).

Kata Kunci: Promosi UMKM, kue dongkal, konten vertikal, visual storytelling, generasi

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat karena hanya dengan izin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Video Promosi UMKM “Kue Dongkal” dalam Format Vertical Content”.

Penulisan ini diajukan guna menjadi sebagai syarat selesainya mata kuliah Tugas Akhir. Dalam penulisan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala nikmat, kekuatan, dan petunjuk-Nya selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Rika Hidaruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, serta saran kritik dalam penulisan ini.
3. Bapak Wastar dan Ibu Resni selaku orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
4. Teman-teman sekelas yang sudah saling memberi semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir bersama-sama.
5. Teman-teman seperbimbingan, yang telah menjadi teman diskusi, curhat revisi, serta saling berbagi motivasi dan solusi di tengah tekanan bimbingan.
6. Teman-teman grup keluarga besar Murthado dan grup Mahasiswa Bingung, yang selalu hadir memberikan semangat, candaan receh, dan motivasi di tengah lelahnya proses Tugas Akhir.
7. Semua orang yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Windah Basudara yang lewat siaran gamenya telah menjadi pelarian terbaik saat pikiran sedang lelah.

9. Serta terima kasih kepada lagu-lagu Hindia, Perunggu dan Reality Club yang sudah menemani penulis disaat mengerjakan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan segala hormat dan kerendahan hati. Akhir kata, semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa maupun masyarakat lain yang membacanya.



Jakarta, 20 April 2025

Khois Apriliyana

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vii
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.....	6
2.1. Orisinalitas	6
2.2. Target Perancangan	10
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
A. Relevansi Perancangan	11
B. Konsekuensi Studi	11
2.4. Skema Proses Desain	29
BAB III KONSEP PERANCANGAN	38
3.1. Positioning dan Konsep Desain	38

3.2. Strategi Pesan	38
3.3. Strategi Visual.....	39
3.4. Strategi Distribusi Karya	41
BAB IV HASIL KARYA DKV.....	44
4.1. Deskripsi Karya.....	44
A. Visual Karya.....	44
B. Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan.....	52
4.2. Pameran Karya	57
4.3. Hasil Uji Desain	59
A. Profil Pengguna	59
B. Umpan Balik Pengguna	60
4.4. Evaluasi Perancangan Karya.....	64
A. Menemukan Kekuatan Karya.....	64
B. Menemukan Kelemahan Karya.....	65
C. Rumusan Perbaikan Karya	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inspirasi Karya	8
Tabel 3. 1 AISAS	41
Tabel 4. 1 Distribusi Karya	55
Tabel 4. 2 Dokumentasi Pameran.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rule of Third (Sumber: Kemenkeu, 2023).....	14
Gambar 2. 2 Headroom (Sumber: Kemenkeu, 2023)	14
Gambar 2. 3 Noserroom/Lookroom (Sumber: Kemenkeu, 2023).....	15
Gambar 2. 4 Leading Lines (Sumber: Kemenkeu, 2023).....	15
Gambar 2. 5 Figure to Ground (Sumber: Kemenkeu, 2023)	15
Gambar 2. 6 Pattern dan Reppetiti (Sumber: Kemenkeu, 2023).....	16
Gambar 2. 7 Balance (Sumber: Kemenkeu, 2023)	16
Gambar 2. 8 Deep Space (Sumber: Kemenkeu, 2023)	16
Gambar 2. 9 Shot Composition (Sumber: Kemenkeu, 2023).....	17
Gambar 2. 10 Framing (Sumber: Kemenkeu, 2023).....	17
Gambar 2. 11 Centered Visual (Sumber: Maria Aleyda Medrano Garcia, 2022).....	18
Gambar 2. 12 Bird View (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	19
Gambar 2. 13 High Angle (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	19
Gambar 2. 14 Low Angle (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011)	20
Gambar 2. 15 Eye Level (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011)	20
Gambar 2. 16 Frog Eye (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	20
Gambar 2. 17 Extreme Close Up (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011)	21
Gambar 2. 18 Big Close Up (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011)	21
Gambar 2. 19 Close Up (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011)	21
Gambar 2. 20 Medium Shot (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	22
Gambar 2. 21 Full Shot (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	22
Gambar 2. 22 Long Shot (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	22
Gambar 2. 23 Zoom in dan Zoom Out (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	23
Gambar 2. 24 Tilting (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011)	23
Gambar 2. 25 Dolly Shot (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	24
Gambar 2. 26 Paning (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	24
Gambar 2. 27 Crane Shot (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	25

Gambar 2. 28 Follow (Sumber: Jurnal Nunnun Bonafic, 2011).....	25
Gambar 2. 29 Fade In (Sumber: Rory Shorter, 2024).....	25
Gambar 2. 30 Fade Out (Sumber: Rory Shorter, 2024).....	26
Gambar 2. 31 Wash Out (Sumber: Rory Shorter, 2024).....	26
Gambar 2. 32 Cross Dissolve (Sumber: Rory Shorter, 2024).....	26
Gambar 2. 33 Ripple Dissolve (Sumber: Rory Shorter, 2024)	27
Gambar 2. 34 Jump Cut (Sumber: Rory Shorter, 2024).....	27
Gambar 2. 35 Cutaway (Sumber: Rory Shorter, 2024)'	27
Gambar 2. 36 Iris In (Sumber: Rory Shorter, 2024)	27
Gambar 2. 37 Iris Out (Sumber: Rory Shorter, 2024)	28
Gambar 2. 38 Moodboar dan Konsep Visual (Sumber: Data Pribadi).....	30
Gambar 2. 39 Set Lokasi (Sumber: Data Pribadi).....	31
Gambar 2. 40 Scipt dan Naskah (Sumber: Data Pribadi)	33
Gambar 2. 41 Storyboard (Sumber: Data Pribadi).....	34
Gambar 2. 42 Timeline (Sumber: Data Pribadi).....	34
Gambar 2. 43 Budgetlist (Sumber: Data Pribadi).....	35
Gambar 2. 44 Talent (Sumber: Data Pribadi).....	35
Gambar 2. 45 Produksi (Sumber: Data Pribadi).....	36
Gambar 2. 46 Editing (Sumber: Data Pribadi).....	36
Gambar 4. 1 Thumbnail Series 1 (Sumber: Data Pribadi).....	44
Gambar 4. 2 Thumbnail Series 2 (Sumber: Data Pribadi).....	45
Gambar 4. 3 Thumbnail Series 3 (Sumber: Data Pribadi).....	45
Gambar 4. 4 Thumbnail Series 4 (Sumber: Data Pribadi).....	46
Gambar 4. 5 Thumbnail Series 5 (Sumber: Data Pribadi).....	46
Gambar 4. 6 Visual Tangan (Sumber: Data Pribadi).....	47
Gambar 4. 7 Ekspresi (Sumber: Data Pribadi).....	48
Gambar 4. 8 Suasana Jalanan (Sumber: Data Pribadi).....	48
Gambar 4. 9 Collor Grading (Sumber: Data Pribadi)	49
Gambar 4. 10 Font (Sumber: Dafont)	50
Gambar 4. 11 Burn Film (Sumber: Data Pribadi)	51
Gambar 4. 12 Papper Transition (Sumber: Data Pribadi)	51
Gambar 4. 13 Kuesioner 1 (Sumber: Data Pribadi)	61

Gambar 4. 14 Kuesioner 2 (Sumber: Data Pribadi)	61
Gambar 4. 15 Kuesioner 3 (Sumber: Data Pribadi)	61
Gambar 4. 16 Kuesioner 4 (Sumber: Data Pribadi)	61
Gambar 4. 17 Kuesioner 5 (Sumber: Data Pribadi)	62
Gambar 4. 18 Kuesioner 6 (Sumber: Data Pribadi)	62
Gambar 4. 19 Kuesioner 7 (Sumber: Data Pribadi)	62
Gambar 4. 20 Kuesioner 8 (Sumber: Data Pribadi)	62
Gambar 4. 21 Kuesioner 9 (Sumber: Data Pribadi)	63
Gambar 4. 22 Kuesioner 10 (Sumber: Data Pribadi)	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	74
Lampiran 2. Dokumentasi Pameran.....	75
Lampiran 3. QR Hasil Karya	76
Lampiran 4. Kuesioner.....	79
Lampiran 5. Bukti Turnitin	83
Lampiran 6. Catatan Sidang	86
Lampiran 7. Hasil Sidang	87
Lampiran 8. Similarity Check	88

