

TUGAS AKHIR

**Perancangan Video *Motion Graphic* untuk
Meningkatkan Partisipasi Voting Acara
"Infotainment Awards SCTV" (Instagram
Reels)**

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



Oleh:
Malika Thallah Fathiyah
42321010023

Dosen Pembimbing :

Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2025



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

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MALIKA THALLAH FATHIYAH**

Nomor Induk Mahasiswa : **42321010023**

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, 02 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Malika Thallah Fathiyah

HALAMAN PENGESAHAN

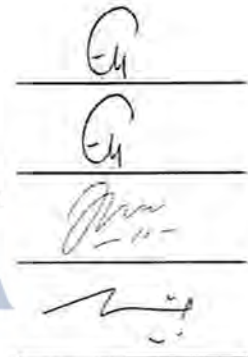
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Malika Thallah Fathiyah
NIM : 42321010023
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Motion Graphic untuk Meningkatkan Partisipasi Voting Acara "Infotainment Awards SCTV" (Instagram Reels)

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 : Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom
NIDN : -
Penguji 2 : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604



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.)

ABSTRAK

Persaingan ketat di ranah media digital mendorong SCTV untuk mengoptimalkan strategi visual guna meningkatkan partisipasi audiens, khususnya dalam konteks voting “*Infotainment Awards* SCTV”. Perancangan ini bertujuan menghasilkan media visual berupa video *motion graphic* untuk Instagram Reels yang menarik dan mendorong partisipasi audiens dalam voting. *Motion graphic* dipilih karena kemampuannya menyampaikan informasi secara interaktif melalui perpaduan animasi, grafis, dan narasi yang dinamis. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pendekatan ini memfokuskan pada kebutuhan dan preferensi audiens agar pesan visual tersampaikan secara efektif. Gaya desain yang digunakan menciptakan nuansa eksklusif dan modern, mencerminkan kemeriahan ajang penghargaan dengan pendekatan visual yang selaras dengan identitas SCTV. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *motion graphic* untuk *Infotainment Awards* dengan gaya eksklusif, modern, bernuansa selebritas, dipadu dengan animasi smooth, pemilihan warna yang sesuai dengan identitas perusahaan, serta elemen desain eksklusif dan modern dapat menarik perhatian audiens secara optimal. Video *motion graphic* terbukti menjadi media visual yang baik dalam meningkatkan citra acara dan mendorong interaksi audiens pada platform digital.

Kata Kunci: *Video, Motion Graphic, Partisipasi Voting, Infotainment Awards, Instagram Reels*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Fierce competition in the digital media realm prompted SCTV to optimize its visual strategy to increase audience participation, particularly in the context of voting for the "SCTV Infotainment Awards." This design aimed to produce visual media in the form of motion graphic videos for Instagram Reels that were engaging and encouraged audience participation in voting. Motion graphics were chosen for their ability to convey information interactively through a combination of animation, graphics, and dynamic narratives. The design process used the Design Thinking method, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. This approach focuses on the audience's needs and preferences so that the visual message is conveyed effectively. The design style used created an exclusive and modern feel, reflecting the excitement of the awards event with a visual approach that aligned with SCTV's identity. The trial results showed that the motion graphics for the Infotainment Awards with an exclusive, modern, celebrity-inspired style, combined with smooth animation, color choices that match the company's identity, and exclusive and modern design elements can optimally attract audience attention. Motion graphic videos have proven to be a good visual medium in enhancing the event's image and encouraging audience interaction on digital platforms.

Keywords: Video, Motion Graphic, Voting Participation, Infotainment Awards, Instagram Reels

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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* untuk Meningkatkan Partisipasi Voting Acara “*Infotainment Awards* SCTV” (Instagram Reels)”. 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. Kedua Orang tua yang telah memberikan dukungan, motivasi, tenaga, biaya dan do'a kepada penulis dalam proses mengerjakan serta menyusun perancangan tugas akhir ini.
3. Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom, selaku Dosen Pembimbing, atas bimbingan, arahan, waktu dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom, dan Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan serta masukan kepada penulis saat sidang.
5. Mitra PT Surya Citra Media, Tbk (SCM) khususnya Divisi Media Sosial yang telah bersedia memberikan informasi dan izin guna membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

6. Kak Indah Sukmawathie, sebagai Tim Admin Media Sosial SCTV yang telah bersedia memberikan informasi serta menjadi narasumber guna membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

7. Kak Sarah Yolanda, Kak Wegi Salsabila, dan Kak Andies Muhammad selaku Mentor Grafis Media Sosial SCTV yang telah membimbing, mengajarkan ilmu, serta memberikan banyak pengalaman selama penulis menjalani masa magang sehingga mampu menjadi bekal yang sangat berarti dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Staf Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan arahan, saran, dan masukan.

9. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual terkhusus teman-teman seperjuangan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga Laporan Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu baik bagi penulis maupun pembacanya. Demikian penyusunan laporan ini, terima kasih.

Jakarta, 02 Agustus 2025

Penulis,



Malika Thallah Fathiyah

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	4
BAB II. METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan	12
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	14
2.4 Skema Proses Desain	26
BAB III. ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN	52
3.1 <i>Positioning</i> dan Konsep Desain	52
3.2 Strategi Pesan	54
3.3 Strategi Visual	57
3.4 Strategi Distribusi Karya	60
BAB IV. HASIL KARYA DKV	64
4.1 Deskripsi Karya	64
4.2 Pameran Karya	80
4.3 Hasil Uji Desain	82
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	91
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses <i>Design Thinking</i>	27
Gambar 2. <i>Mindmap</i> Perancangan.....	29
Gambar 3. <i>Brainstorming “Infotainment Awards”</i>	33
Gambar 4. <i>Moodboard</i>	34
Gambar 5. <i>Storyboard</i>	44
Gambar 6. Pembuatan Asset & Layout di Photoshop 1.....	45
Gambar 7. Pembuatan Asset & Layout di Photoshop 2.....	45
Gambar 8. Pembuatan Asset & Layout di Photoshop 3.....	46
Gambar 9. Pembuatan Asset & Layout di Photoshop 4.....	46
Gambar 10. Pembuatan Asset & Layout di Photoshop 5.....	46
Gambar 11. Pembuatan Asset di Adobe Illustrator 1.....	47
Gambar 12. Pembuatan Asset di Adobe Illustrator 2.....	47
Gambar 13. Pembuatan Asset di Adobe Illustrator 3.....	47
Gambar 14. Proses dasar penganimasian 1.....	50
Gambar 15. Proses dasar penganimasian 2.....	50
Gambar 16. <i>Color Palette</i>	66
Gambar 17. Elemen-elemen Ilustrasi Visual.....	66
Gambar 18. Elemen Visual Ilustrasi Foto.....	67
Gambar 19. Bentuk Font FiraGO.....	68
Gambar 20. Media Pendukung Countdown.....	74
Gambar 21. Media Pendukung Teaser Nominasi Kategori	76
Gambar 22. Media Pendukung Poster.....	76
Gambar 23. Media Pendukung Stiker.....	76
Gambar 24. Media Pendukung Keychain.....	76
Gambar 25. Media Pendukung Kipas.....	77
Gambar 26. Kumpulan <i>Merchandise</i>	79
Gambar 27. Kegiatan <i>Display Karya</i>	80
Gambar 28. Suasana Kegiatan Pameran	81
Gambar 29. <i>Form</i> Jawaban Kuesioner Pengunjung.....	83
Gambar 30. <i>Form</i> Jawaban Kuesioner Mitra.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis.....	6
Tabel 2. <i>Storyline</i>	35
Tabel 3. Timeline pengerjaan.....	51
Tabel 4. Model AISAS.....	61
Tabel 5. Hasil Karya.....	69
Tabel 6. Pertanyaan Pertama Kuesioner.....	83
Tabel 7. Pertanyaan Kedua Kuesioner.....	85
Tabel 8. Pertanyaan Ketiga Kuesioner.....	86
Tabel 9. Pertanyaan Keempat Kuesioner.....	86
Tabel 10. Pertanyaan Kelima Kuesioner.....	87

