

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *VIDEO EXPLAINER* UNTUK
PENDAFTARAN KELAS BAHASA JEPANG
KAIWA JLC**

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



Oleh:

Hana Putri Alipya Lubis

Nim 42321010042

Dosen Pembimbing:

Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom

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

**BIDANG ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS MERCU BUANA
Agustus 2025**

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	--	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hana Putri Alipya Lubis
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010042
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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 2 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Hana Putri Alipya Lubis (42321010042)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Hana Putri Alipya Lubis
NIM : 42321010042
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Explainer Untuk
Pendaftaran Kelas Bahasa Jepang Kaiwa JLC

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.)

ABSTRACT

The advancement of digital technology encourages educational institutions to deliver information more effectively and engagingly, including in the class registration process. Kaiwa Japanese Learning Center (Kaiwa JLC), as a Japanese language course provider, presents an innovation through an explainer video to illustrate the class registration procedure. The objective of this design is to assist prospective students in understanding the registration process more easily and enjoyably, while also enhancing the professional image and visual appeal of Kaiwa JLC. The design method adopted in this project follows the principles of design thinking, beginning with the stages of empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing with the target audience. The visual elements were developed using a flat design style, incorporating Kaiwa JLC's brand colors and the mascot character "Miki" as the information guide. Evaluation results from the testing phase indicate that most respondents comprehended the information in the video well, found the visuals appealing, and considered the message delivery effective. This design is expected to serve as a reference for similar topics in the future.

Keywords: Video Explainer, Class Registration, Kaiwa JLC

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat-Nya, dan telah memungkinkan peneliti menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Video Explainer Untuk Pendaftaran Kelas Bahasa Jepang Kaiwa JLC” yang merupakan salah satu syarat guna melengkapi pencapaian untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Selain itu, penyusunan tugas akhir ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca maupun penulis. Keseluruhan proses pembuatan proposal penelitian ini dilakukan dengan upaya semaksimal mungkin.

Dengan demikian, penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari pihak-pihak terkait selama proses penelitian. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan karunia-Nya yang melimpah, memberikan kesehatan dan kecerdasan kepada penulis. Dengan berkat-Nya, penulis dapat menjalankan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses penelitian dan penyusunan laporan ini.
2. Edwar Juanda S.Ds, M.IKom, yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dukungan dan wawasan yang sangat berharga dalam mengarahkan penulis selama proses penelitian.
3. Dosen-dosen pengampu mata kuliah di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan pengetahuan yang sangat berharga bagi penulis.
4. Alm. Abdul Kholis (Ayah), Hamidah (Mama), Holidah (Kakak) dan Rizky Afandi (Abang), Alm. Pus Jacki Lubis (Kucing Oren) keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan

material kepada penulis tanpa henti, *support system* utama penulis yang sangatlah berarti.

5. Ahmad Nanda Yuma Rafi, S.Kom selaku CEO & Founder Kaiwa JLC, yang bersedia untuk menjadi narasumber pada penelitian ini.
6. Sukma, kendaraan sehari-hari penulis berjenis Honda Beat yang menghantarkan penulis untuk pergi menimba ilmu setiap harinya dan menjadi saksi atas perjuangan penulis.
7. Laptop Asus VivoBook 14 dan handphone Samsung A51 penulis yang meskipun sudah mulai usang namun tetap menjadi saksi bisu yang sangat berharga akan perjuangan penulis dalam berjuang menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
8. Bigbang, Blackpink, Twice, Stray Kids dan boy/girl group serta penyanyi yang selalu menjadi instrumen di kala penulis merasa jenuh selama masa studi.
9. Aliya Qoutrunnada, Kintan Diah Ayu Safitri, Nadhiera, Shafira Meliana Iswar Dhani, Destya Fatma Yusdarathu, Ferdiyansah, Rayhan Claudio selaku sahabat di masa perkuliahan penulis di Universitas Mercu Buana yang selalu ada dalam keadaan suka maupun duka dan selalu bersedia memberikan saran, kritik dan pertolongan kepada penulis.
10. Amanda Febriani, Malika Thallah F, Medelin Yudiwi, Aliya Qoutrunnada, Nadhiera, Shafira Meliana Iswar Dhani selaku teman seperjuangan bimbingannya Pak Edha yang selalu menjadi teman diskusi saat membuat Tugas Akhir.
11. Aisyah Syifa Haq, Kinanti Putri Prahasti, Mayra Azzahra Larasati selaku sahabat penulis semenjak masa sekolah menengah di MAN 19 Jakarta yang selalu menjadi *support system* penulis meskipun menempuh kehidupan di jalan yang berbeda.
12. Cecylia (Jukiy), Bunga Cantika (Una) dan Michelle (Miseng), sahabat *online* penulis yang selalu menemani penulis dan

memberikan berbagai dukungan meskipun menembus ruang dan waktu melalui media ketiga.

13. Ita Puspita, sahabat semasa kecil dan sekaligus menjadi penyelamat penulis dalam melakukan tutor sebaya terutama dalam bidang menggambar selama masa perkuliahan penulis.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam memberikan masukan, dukungan, dan kolaborasi dalam penyusunan penelitian ini. Semua kontribusi dan bantuan yang diberikan menjadi nilai tambah yang signifikan.

Meski demikian, Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna baik bagi penulis maupun pembaca. Terima kasih.

Jakarta, 20 Juli 2025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Hana Putri Alipya Lubis
42321010042

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	v
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	4
BAB II. METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan.....	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
2.3.1 Relevansi Perancangan	10
2.3.2 Konsekuensi Studi	10
2.4 Skema Proses Desain	15
2.4.1 Emphatize (Empati).....	16
2.4.2 <i>Define</i> (Mendefinisikan)	17
2.4.3 <i>Ideate</i> (Membuat Gagasan)	20
2.4.4 Prototype (Prototipe).....	23
2.4.5 <i>Testing</i> (Uji Coba)	26
BAB III. ANALISIS DATA & PERANCANGAN	29
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain	29
3.1.1 Positioning	29
3.1.2 Konsep Desain.....	29
3.2 Strategi Pesan	31
3.3 Strategi Visual	31
3.4 Strategi Distribusi Karya	32

BAB IV. ANALISIS DATA & PERANCANGAN.....	35
4.1 Deskripsi Karya	35
4.1.1 Visual Karya	35
4.1.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	44
4.2 Pameran Karya.....	47
4.3 Hasil Uji Desain	48
4.3.1 Profil Pengguna	48
4.3.2 Umpan Balik Pengguna	49
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	55
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya	55
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya	55
4.4.3 Menemukan Kelemahan Karya	56
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 1 Penelitian terdahulu	5
Tabel 2.4.2 1 5 W + 1 H	18
Tabel 2.4.3 1 Storyline	21
Tabel 3.1.2 1 Konsep desain	29
Tabel 3.2 1 Strategi Pesan	31
Tabel 3.4 1 Model Komunikasi AISAS	33
Tabel 4.1.1 1 Scene Digital dan Penjelasan	39
Tabel 4.3.2 1 Hasil Feedback dari Responden	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 1 Proses Design Thinking	16
Gambar 2.4.1 1 Empathy Map	17
Gambar 2.4.3 1 <i>Brainstorming</i>	20
Gambar 2.4.3 2 <i>Moodboard</i>	20
Gambar 2.4.4 1 Storyboard	24
Gambar 2.4.4 2 Aset Digital 1	24
Gambar 2.4.4 3 Aset Digital 2	25
Gambar 2.4.4 4 Aset Digital 3	25
Gambar 2.4.4 5 Aset Digital 5	25
Gambar 2.4.4 6 Aset Digital 5	26
Gambar 2.4.4 7 Aset Digital 6	26
Gambar 2.4.4 8 Aset Digital 7	26
Gambar 2.4.5 1 Proses Penganimasian 1	27
Gambar 2.4.5 2 Proses Penganimasian 2	27
Gambar 2.4.5 3 Timeline Pengerjaan	28
Gambar 4.1.1 1 Color Palette	37
Gambar 4.1.1 2 Elemen Ilustrasi	38
Gambar 4.1.1 3 Pemilihan Tipografi	38
Gambar 4.1.1 4 Thumbnail Youtube	41
Gambar 4.1.1 5 Media Pendukung Instagram Feeds	42
Gambar 4.1.1 6 Media Pendukung Instagram Reels	43
Gambar 4.1.1 7 Media Pendukung Voucher Diskon Kelas	43
Gambar 4.1.1 8 Media Pendukung Stiker Miki	43
Gambar 4.1.1 9 Media Pendukung Mug Coffee	44
Gambar 4.2 1 Persiapan Pameran	47
Gambar 4.2 2 Interaksi dengan Pengunjung	47
Gambar 4.3.1 1 Profil Usia Pengguna	49
Gambar 4.3.1 2 Profil Jenis Kelamin Pengguna	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Asistensi	62
Lampiran 2 Dokumentasi Pameran.....	62
Lampiran 3 Hasil Kuesioner	63
Lampiran 4 Hasil Turnitin	66
Lampiran 5 Lembar Penilaian	67
Lampiran 6 Lembar Perbaikan.....	69
Lampiran 7 Hasil Karya.....	70

