

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC*
APLIKASI FITACADEMY SEBAGAI MEDIA PROMOSI

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



Oleh:

AMANDA FEBRIANI

42321010053

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	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amanda Febriani
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010053
 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, 28 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,



Amanda Febriani (42321010053)

HALAMAN PENGESAHAN

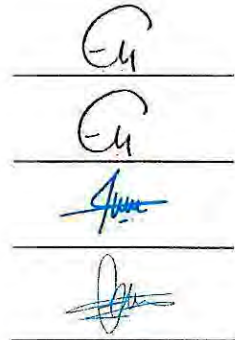
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Amanda Febriani
NIM : 42321010053
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Motion Graphic Aplikasi
Fitacademy Sebagai Media Promosi

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 : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0321128506
Penguji 2 : Nurlela, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0329038202



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.)

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* APLIKASI FITACADEMY SEBAGAI MEDIA PROMOSI

AMANDA FEBRIANI
42321010053

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memberikan peranan penting dalam kehidupan terutama dalam bidang edukasi. Aplikasi FitAcademy salah satu platform digital yang sedang berkembang yang memerlukan promosi serta peningkatan secara visual. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan penulis sebelumnya, *motion graphic* menjadi alat promosi yang berpotensi dalam menyampaikan pesan promosi serta bisa menjembatani antara kepadatan informasi dan perhatian audiens. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang melalui 5 tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk pemahaman yang lebih mendalam terkait target audiens perancangan. Melalui *Jobs to Be Done* didapatkan *solution statement* bahwa perancangan ini akan menampilkan keunggulan mengenai Aplikasi FitAcademy, serta membangun persepsi bahwa aplikasi FitAcademy hadir untuk mendukung aktivitas kebutuhan pengguna. Hasil uji coba karya menunjukkan perancangan yang dibuat mampu memenuhi ekspektasi pengguna dalam menemukan aplikasi belajar yang sesuai kebutuhan mereka baik dari segi elemen visual maupun pesan promosi yang disampaikan.

Kata Kunci: Video, *Motion Graphic*, Promosi, Aplikasi, FitAcademy

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DESIGNING A MOTION GRAPHIC VIDEO FOR THE FITACADEMY APPLICATION AS PROMOTIONAL MEDIA

AMANDA FEBRIANI
42321010053

ABSTRACT

The rapid development of technology today plays an important role in life, especially in the field of education. The FitAcademy Application is one of the developing digital platforms that requires promotion and visual improvement. Based on the results of the analysis carried out by the previous author, motion graphics are a promotional tool that has the potential to convey promotional messages and can bridge the density of information and audience attention. This design uses the design thinking method which goes through 5 stages of empathize, define, ideate, prototype, and test for a deeper understanding of the target audience of the design. Through Jobs to Be Done, a solution statement was obtained that this design will display the advantages of the FitAcademy Application, as well as build the perception that the FitAcademy application is here to support user needs activities. The results of the trial work show that the design created is able to meet user expectations in finding a learning application that suits their needs, both in terms of visual elements and the promotional messages conveyed.

Keywords: Video, Motion Graphic, Promotion, Application, FitAcademy

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis mendapatkan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video *Motion Graphic* Aplikasi FitAcademy sebagai Media Promosi”. Perancangan ini dibuat sebagai hasil dari pelaksanaan mata kuliah Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama proses perancangan, terlebih kepada:

1. Keluarga penulis yang selalu menjadi motivasi dan tempat berpulang ternyaman. Terima kasih atas doa-doa yang tanpa lelah dipanjatkan, serta dukungan yang tulus selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pak Edwar Juanda S.Ds., M.Ikom, selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan, arahan, serta saran yang diberikan kepada penulis selama perancangan ini.
3. Ibu Novena Ulita, S.Pd, M.Sn, dan Ibu Nurlela, S.Sn, M.Ds, selaku dosen penguji, atas saran dan masukan yang diberikan kepada penulis selama proses perancangan.
4. Pak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn, selaku Ketua Program Studi dan Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds, selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi selama berlangsungnya mata kuliah tugas akhir.
5. Staf Tata Usaha Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana yang telah memberikan arahannya untuk tugas akhir.
6. Ibu Istofani Api Diany, S.Kom., MBA, selaku CEO & Founder FitAcademy yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di Fitinline. Mba Nova selaku Tim Media Sosial

FitAcademy yang telah menyempatkan waktunya dan bersedia memberikan informasi untuk data perancangan ini.

7. Kepada teman-teman satu angkatan program studi Desain Komunikasi Visual, teman satu bimbingan riset desain hingga tugas akhir, khususnya teman seperjuangan selama perkuliahan Aliah, Alfi, Ananda, dan Khanza yang sudah menemani melewati segala kondisi yang kadang tidak terduga selama perkuliahan, menjadi penyemangat bagi penulis selama menjalani perkuliahan ini hingga menyelesaikan tugas akhir.
8. Nissa, Korissa, Khalda, Savira, Ashanda, Aulia, Annisa, dan Dwiki yang selalu berbagi cerita, setia mendengarkan curahan hati penulis, terima kasih atas dukungannya selama proses mengerjakan perancangan ini.
9. Terima kasih kepada seseorang yang selalu hadir dan menjadi bagian dari perjalanan penulis, kehadirannya yang menenangkan dan dukungannya menjadi penyemangat bagi penulis dalam setiap langkah menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.
10. Beabu (Beat Karbu), kendaraan yang selalu menemani perjalanan penulis selama perkuliahan yang tak pernah lelah menempuh Rajeg - Meruya, melintasi panas terik, hujan deras, hingga padatnya lalu lintas.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendoakan penulis selama proses perancangan ini.

Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk lebih baik ke depannya. Besar harapan penulis laporan ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak yang membacanya.

Jakarta, 28 Juli 2025



Amanda Febriani

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I . PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II . METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
2.4 Skema Proses Desain	19
BAB III . ANALISIS DATA & PERANCANGAN	32
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain.....	32
3.2 Strategi Pesan	33
3.3 Strategi Visual	34
3.4 Strategi Distribusi Karya	36
BAB IV . HASIL KARYA DKV	39
4.1 Deskripsi Karya	39
4.2 Pameran Karya.....	55
4.3 Hasil Uji Desain	58
4.4 Evaluasi Karya.....	65
4.5 Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Merancang <i>Motion Graphic</i> untuk Kebutuhan Promosi	66
BAB V . KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahap <i>Design Thinking</i>	19
Gambar 2. <i>Empathy Map</i> Perancangan	21
Gambar 3. <i>Mind Mapping</i> Perancangan.....	25
Gambar 4. <i>Moodboard</i> Perancangan.....	25
Gambar 5. <i>Storyboard</i> Perancangan Video Promosi Aplikasi FitAcademy	29
Gambar 6. Aset Digital 1 (Sumber: Olah Data Penulis, 2025)	30
Gambar 7. Aset Digital 2 (Sumber: Olah Data Penulis, 2025)	30
Gambar 8. <i>Testing</i> (Sumber: Olah Data Penulis, 2025).....	30
Gambar 9. <i>Color Palette</i> Perancangan.....	40
Gambar 10. Tipografi	41
Gambar 11. Ilustrasi	42
Gambar 12. Layout	42
Gambar 13. <i>Thumbnail Karya</i>	46
Gambar 14. <i>T-shirt</i>	46
Gambar 15. <i>Tumblr</i>	47
Gambar 16. <i>Totebag</i>	47
Gambar 17. <i>Notebook</i>	47
Gambar 18. Stiker	48
Gambar 19. <i>Keychain</i>	48
Gambar 20. Poster	48
Gambar 21. Feed Instagram	49
Gambar 22. <i>Attention 1</i>	51
Gambar 23. <i>Attention 2</i>	51
Gambar 24. <i>Interest 1</i>	52
Gambar 25. <i>Interest 2</i>	53
Gambar 26. <i>Scan Barcode</i>	53
Gambar 27. CTA.....	54
Gambar 28. <i>Merchandise</i>	54
Gambar 29. Display Karya	55

Gambar 30. Pembukaan Pameran.....	56
Gambar 31. Interaksi Pengunjung.....	56
Gambar 32. Dokumentasi dengan Dosen.....	57
Gambar 33. Profil Pengguna 1.....	58
Gambar 34. Profil Pengguna 2.....	58
Gambar 35. Umpan Balik Pengguna 1.....	59
Gambar 36. Umpan Balik Pengguna 2.....	59
Gambar 37. Umpan Balik Pengguna 3.....	60
Gambar 38. Umpan Balik Pengguna 6.....	62
Gambar 39. Umpan Balik Pengguna 7.....	62
Gambar 40. Umpan Balik Pengguna 8.....	63
Gambar 41. Umpan Balik Pengguna 9.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Orisinalitas.....	9
Tabel 2. <i>Jobs to Be Done</i>	22
Tabel 3. Metode 5W+1H.....	24
Tabel 4. <i>Storyline</i> Perancangan Video Promosi FitAcademy	28
Tabel 5. <i>Timeline</i> Pengerjaan Perancangan	31
Tabel 6. Konsep Desain	33
Tabel 7. Strategi Pesan Perancangan Video Promosi Aplikasi FitAcademy	34
Tabel 8. Strategi AISAS Video Promosi Aplikasi FitAcademy	37
Tabel 9. <i>Timeline</i> AISAS Perancangan	38
Tabel 10. <i>Scene</i> Digital Perancangan	46
Tabel 11. Umpan Balik Pengguna 4	60
Tabel 12. Umpan Balik Pengguna 5	61
Tabel 13. Umpan Balik Pengguna 10	64
Tabel 14. Umpan Balik Pengguna 11	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir.....	74
Lampiran 2. Berkas Penilaian Sidang Tugas Akhir	76
Lampiran 3. Komentar Perbaikan Sidang Tugas Akhir	77
Lampiran 4. Wawancara <i>User/Pengguna</i>	80
Lampiran 5. Bukti Wawancara Mitra.....	81
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Umpan Balik Pengguna	82
Lampiran 7. Dokumentasi Pameran	83
Lampiran 8. Turnitin.....	84
Lampiran 9. Lembar Pernyataan <i>Similarity Check</i>	85
Lampiran 10. <i>Curriculum Vitae</i>	86

