

TUGAS AKHIR

**Perancangan Kampanye Berbasis *Video*
Explainer untuk Mengatasi *Food Waste* di
daerah Jakarta Barat**

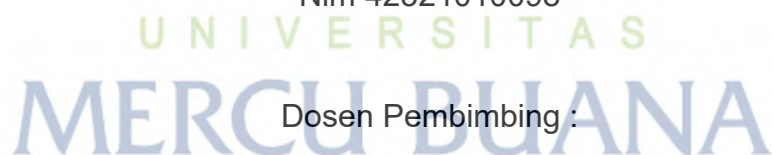
Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

Nadhiera

Nim 42321010098



Dosen Pembimbing :

Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2025

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

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN 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 : Nadhiera
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010098
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,



METERAI TEMPEL
6C6F1AMX390398188

Nadhiera

(42321010098)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nadhiera
NIM : 42321010098
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Berbasis Video
Explainer Untuk Mengatasi Food Waste Di
Daerah Jakarta Barat

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

Permasalahan *food waste* menjadi isu global yang memberikan dampak signifikan terhadap aspek lingkungan, sosial, dan ekonomi, khususnya di wilayah perkotaan seperti Jakarta Barat. Rendahnya edukasi serta kesadaran masyarakat menjadi salah satu faktor utama tingginya tingkat pemborosan makanan. Melalui perancangan kampanye ini, tujuan utamanya adalah mengedukasi masyarakat mengenai bahaya *food waste* dengan memanfaatkan *video explainer* berbasis *motion graphic* sebagai media utama. Penggunaan media ini dinilai efektif karena mampu menyampaikan pesan secara visual dan menarik, serta mudah dipahami oleh generasi muda yang aktif di platform digital. Kampanye dirancang menggunakan pendekatan *fear appeal* dan *storytelling* untuk membangkitkan kesadaran emosional sekaligus mendorong perubahan perilaku. Dengan gaya ilustrasi flat 2D, palet warna yang konsisten dengan identitas Trashranger Indonesia, dan strategi distribusi melalui Instagram, diharapkan pesan kampanye dapat tersampaikan dengan luas dan mendorong masyarakat untuk mengadopsi pola konsumsi yang lebih bijak dan bertanggung jawab.

Kata Kunci : *Food waste, Video Explainer, Kampanye, Motion Graphic, Jakarta Barat, Fear Appeal, Storytelling.*

ABSTRACT

The issue of food waste has become a global concern, significantly impacting environmental, social, and economic aspects especially in urban areas such as West Jakarta. Low levels of public education and awareness are among the main factors contributing to the high rate of food waste. This campaign is designed with the primary goal of educating the public about the dangers of food waste by an explainer video based on motion graphics as the main medium. This medium is considered effective because it can deliver messages visually and engagingly, while also being easily understood by the younger generation who are active on digital platforms. The campaign adopts a fear appeal and storytelling approach to evoke emotional awareness and encourage behavioral change. With flat 2D illustrations, a consistent color palette aligned with Trashranger Indonesia's visual identity, and a distribution strategy via Instagram, the campaign aims to deliver its message broadly and inspire the public to adopt more mindful and responsible consumption habits.

Keywords: Food Waste, Explainer Video, Campaign, Motion Graphics, West Jakarta, Fear Appeal, Storytelling.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga telah memungkinkan penulis menyelesaikan kegiatan perancangan ini yang berjudul “Perancangan Kampanye Berbasis *Video Explainer* untuk Mengatasi *Food Waste* di daerah Jakarta Barat”. Perancangan ini merupakan *output* dari mata kuliah Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Perancangan ini menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana Desain di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) Universitas Mercu Buana. Penyusunan laporan ini juga bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca. Keseluruhan proses pembuatan proposal penelitian ini dilakukan dengan upaya semaksimal mungkin.

Dengan demikian, perancangan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari pihak-pihak terkait selama proses ini. 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 perancangan dan penyusunan laporan ini.
2. Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom, yang senantiasa memberikan bimbingan, dorongan, dukungan serta wawasan yang berharga dalam mengarahkan penulis selama proses perancangan.
3. Kedua orang tua saya yang selalu support saya dalam keadaan apapun, yaitu Nurwahdah S.Ag dan Abdul Rozak M.A. Terima kasih sudah mendidik, merawat dan memberikan kasih sayang sepenuhnya kepada penulis. Terima kasih juga untuk do’a yang dipanjatkan selama ini sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan ini.

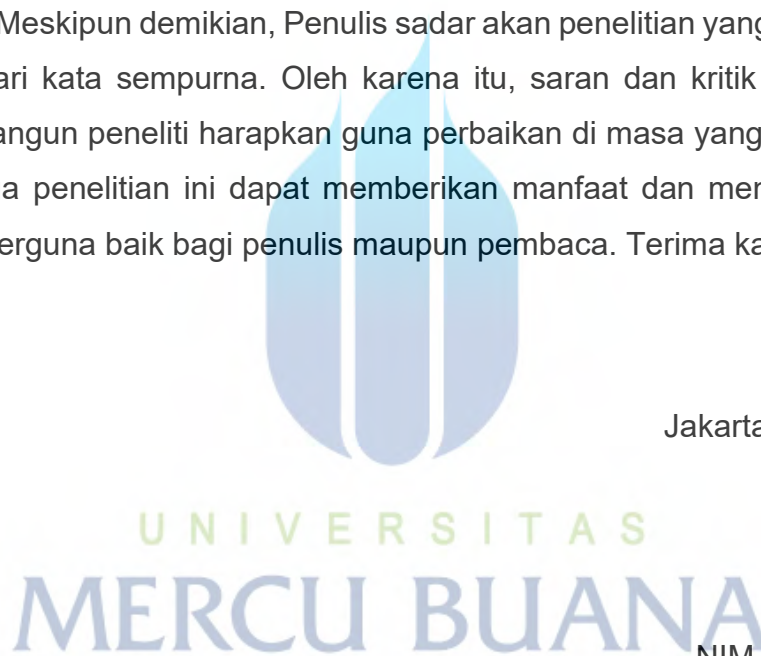
4. Kedua kakak tersayang yang bernama Aldi Syahid Muhammad dan Ade Irfan Kamil, terima kasih karena sudah memberikan dukungan materi maupun tenaga untuk mengantar penulis kemanapun.
5. Cemong dan Cimbul selaku kucing saya yang selalu menemani saya dalam menyusun perancangan ini.
6. Teruntuk teman-teman terkasih penulis Hana Putri Alipya Lubis, Destya Fatma Yusdharatu, Aliya Qoutrunnada, Kintan Diah Ayu dan Shafira Iswar Dhani. Terima kasih banyak karna sudah menjadi partner bertumbuh dan tempat berkeluh kesah penulis, menjadi teman seperjuangan penulis serta menjadi orang yang selalu memberikan semangat dan meyakinkan penulis bahwa penulis bisa melewati masa tugas akhir ini.
7. Dimas Dwi Pangestu. S.Tr.Sos.CPS selaku founder Trashranger Indonesia yang bersedia untuk berkolaborasi dan mendukung saya dalam perancangan ini.
8. Kendaraan saya bernama Asep, yang sudah menemani saya berkuliah selama 4 tahun lamanya dengan menempuh jarak 80 km pulang pergi setiap harinya.
9. Di Tengah tumpukan referensi dan revisi, music menjadi penyemangat setia penulis. Terima kasih kepada Hivi! Dan Seventeen karena telah menjadi penyemangat dikala lelah dan suntuk dalam menyusun perancangan ini.
10. Kepada teman teman satu dosen pembimbing penulis yaitu Manda, Hana, Aliya, Shafira, Malika dan Medelin. Terima kasih sudah menjadi tempat diskusi dan sudah menjadi teman seperjuangan penulis.
11. Terima kasih juga kepada teman-teman magang penulis “Haji Jaka” yang beranggotakan Rafa, Carlene, Widya, Destya, Adit, Rey, Intan, Nanda, Yuke, Fahri, Ashofa, Anggun, Khrisna dan teman-teman lainnya. Terima kasih karena sudah selalu support kapanpun, menjadi teman diskusi dan teman curhat dikala suntuk dalam mengerjakan perancangan ini.

12. Terima kasih juga kepada diri saya sendiri karena telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Saya apresiasi sebesar-besarnya karena sudah bisa bertahan sampai titik ini. Tetaplah menjadi anak perempuan terakhir dikeluarga yang tidak takut untuk mencoba dan tidak mudah patah semangatnya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua belah pihak yang telah berkontribusi dalam memberikan masukan, dukungan, serta kolaborasi dalam penyusunan penelitian ini. Semua kontribusi dan bantuan yang diberikan menjadi nilai tambah yang signifikan.

Meskipun demikian, Penulis sadar akan penelitian yang dibuat masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun peneliti harapkan 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, 26 Juli 2025



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Nadhiera
NIM 42321010098

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II. METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target perancangan	8
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	9
2.3.1 Relevansi Perancangan	9
2.3.2 Konsekuensi Studi.....	9
2.4 Skema Proses Desain	19
2.4.1 Empathize	19
2.4.2 <i>Define</i>	21
2.4.3 Ideate	24
2.4.4 Prototype.....	30

BAB III. ANALISIS DATA & PERANCANGAN	35
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain.....	35
3.2 Strategi Pesan	35
3.3 Strategi Visual.....	37
3.4 Strategi Distribusi Karya	37
BAB IV HASIL KARYA DKV.....	40
4.1 Deskripsi Karya.....	40
4.1.1 Visual Karya	40
4.1.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan.....	51
4.2 Pameran Karya.....	57
4.3 Hasil Uji Desain	58
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	67
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
Lampiran.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Inspirasi Karya Sejenis.....	5
Tabel 2 Storyline	25
Tabel 3 Timeline	34
Tabel 4 AISAS	38
Tabel 5.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Design Thinking	19
Gambar 2 Emphaty Map	20
Gambar 3 Mindmapping pada Brainstorming	25
Gambar 4 Moodboard	25
Gambar 5 Moodboard	31
Gambar 6 Digital Aset	32
Gambar 7 Pembuatan Aset	32
Gambar 8 Proses Penganimasian	33
Gambar 9 Proses Penganimasian	33
Gambar 10 Elemen Warna	42
Gambar 11 Keyvisual	43
Gambar 12 Font Poppins	44
Gambar 13 Font Montserrat	44
Gambar 14 Hasil Scene Digital	46
Gambar 15 Thumbnail Reels	47
Gambar 16 Feeds	48
Gambar 17 Sticker	48
Gambar 18 Poster	49
Gambar 19 Flyer	49
Gambar 20 Display Booth	58
Gambar 21 Suasana Pameran	58
Gambar 22 Profil Pengguna	59
Gambar 23 Umpan Balik Pengguna	60