

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI *EVENT PURI DAEBAK VOLUME 5*
DI LIPPO MALL PURI



Setiawan Bidar Atmaja
42320010065

Dosen Pembimbing :
Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

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

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Setiawan Bidar Atmaja
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010065
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 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, 9 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Setiawan Bidar Atmaja

HALAMAN PENGESAHAN

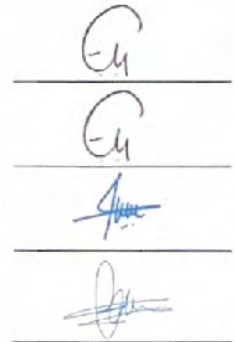
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Setiawan Bidar Atmaja
NIM : 42320010065
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Event Puri Daebak Volume 5 Di Lippo Mall Puri

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.)

DESIGN OF MOTION GRAPHICS AS A PROMOTIONAL MEDIA FOR THE PURI DAEBAK VOLUME 5 EVENT AT LIPPO MALL PURI

SETIAWAN BIDAR ATMAJA
42320010065

ABSTRACT

The The rise of Korean popular culture in Indonesia has encouraged shopping centers to hold Korean-themed events, one of which is the annual “Puri Daebak” at Lippo Mall Puri. To enhance the promotional effectiveness of “Puri Daebak Volume 5,” a motion graphic video was designed as a dynamic and relevant visual communication strategy in the digital era. The design applied the Design Thinking method through five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, with data collected through observation, interviews, and audience testing. The final work features 2D illustrations inspired by Korean culture, bright colors (with pink dominance), dynamic animations, music, and narrative to build an emotional and informative event atmosphere. The media was distributed via YouTube and the mall’s atrium LED screen, and evaluated through an exhibition and questionnaires. Results show that the video effectively conveyed messages, increased awareness, and strengthened the positive image of the annual Puri Daebak event.

Keywords: motion graphic, promotion, event, Korean culture, Puri Daebak, Lippo Mall Puri.

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI *EVENT PURI DAEBAK VOLUME 5* DI LIPPO MALL PURI

SETIAWAN BIDAR ATMAJA

42320010065

ABSTRAK

Perkembangan budaya populer Korea di Indonesia mendorong pusat perbelanjaan mengadakan event bertema Korea, salah satunya “Puri *Daebak*” di Lippo Mall Puri. Untuk meningkatkan efektivitas promosi “Puri *Daebak Volume 5*”, dirancang media promosi berupa video *motion graphic* sebagai strategi komunikasi visual yang dinamis dan relevan dengan tren digital. Perancangan dilakukan dengan metode Design Thinking melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan uji coba pada audiens. Hasil perancangan menghasilkan video ilustrasi 2D bertema budaya Korea dengan warna cerah (dominan *pink*), animasi dinamis, musik, serta narasi yang membangun atmosfer event secara emosional dan informatif. Media dipublikasikan melalui YouTube dan layar LED atrium *mall*, serta dievaluasi melalui pameran karya dan kuesioner. Hasilnya menunjukkan video mampu menyampaikan pesan secara komunikatif, meningkatkan *awareness*, dan memperkuat citra positif event tahunan Puri *Daebak*.

Kata Kunci: *motion graphic*, promosi, event, budaya Korea, Puri *Daebak*, Lippo Mall Puri

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Promosi *Event Puri Daebak Volume 5* di Lippo Mall Puri”. Penulisan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala karunia-Nya yang senantiasa memberikan kesehatan, kelancaran, dan keteguhan hati kepada penulis dalam menyelesaikan tugas ini.
2. Bapak Edwar Juanda, S.Ds., M.IKom, selaku dosen pembimbing, atas segala arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga selama proses perancangan hingga penyusunan laporan ini.
3. Orang tua, yang telah memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral, serta menjadi sumber semangat terbesar dalam hidup penulis.
4. Kakak penulis, Purwo Herbi Dartanto, yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan di berbagai kesempatan, baik secara langsung maupun tidak langsung.
5. Tim dari Lippo Mall Puri selaku mitra yang telah memberikan dukungan, informasi, serta izin untuk menjadikan event Puri Daebak Volume 5 sebagai objek perancangan Tugas Akhir.
6. Seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana atas ilmu dan pembelajaran yang telah diberikan selama masa studi.

7. Indika Amaliya selaku kekasih yang selalu memberikan dukungan, doa, serta motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Keluarga, sahabat, dan rekan-rekan seperjuangan Tugas Akhir yang telah memberikan semangat, motivasi, dan doa yang tiada henti.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual, maupun sebagai referensi bagi pembaca yang membutuhkan.

Jakarta, 27 Juli 2025

Penulis,



Setiawan Bidar Atmaja



DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan.....	11
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	14
2.4 Skema Proses Desain	19
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	34
3.1 Positioning dan Konsep Desain.....	34
3.2 Strategi Pesan	36
3.3 Strategi Visual	37

3.4	Strategi Distribusi Karya	41
BAB IV HASIL KARYA DKV.....		42
4.1	Deskripsi Karya	42
3.1	Pameran Karya.....	58
4.3	Hasil Uji Karya	60
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 GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses <i>Design Thinking</i>	19
Gambar 2. 2 <i>Mindmap</i> perancangan	22
Gambar 2. 3 <i>Moodboard</i>	23
Gambar 2. 4 Sketsa	30
Gambar 2. 5 Pembuatan Logo	31
Gambar 2. 6 Pembuatan Aset 1	31
Gambar 2. 7 Pembuatan Aset 2	32
Gambar 2. 8 Pembuatan Aset 3	32
Gambar 2. 9 Proses dasar penganimasian	33
Gambar 2. 10 Proses <i>Voice Over</i> dan Audio	33
Gambar 3. 2 Stasiun Gyeonghwa	35
Gambar 4. 3 <i>Color Palette</i>	44
Gambar 4. 4 Elemen foto <i>event guest</i>	45
Gambar 4. 5 Elemen pendukung ilustrasi	45
Gambar 4. 6 Bentuk <i>font TGS Perfect</i>	47
Gambar 4. 7 Dokumentasi video <i>event</i>	48
Gambar 4. 8 Thumbnail Youtube	51
Gambar 4. 9 Booth <i>event</i>	51
Gambar 4. 10 Media pendukung <i>Keychain</i>	52
Gambar 4. 11 Media pendukung tumblr	52
Gambar 3. 12 Media pendukung <i>sticker</i>	53
Gambar 4. 13 Media pendukung kipas kertas	53
Gambar 4. 14 Kumpulan media pendukung	57
Gambar 4. 15 Dokumentasi <i>event Puri Daebak</i>	59
Gambar 4. 16 Kegiatan <i>display</i> karya	59
Gambar 4. 17 Suasana kegiatan pameran	60
Gambar 4. 18 Form jawaban kuesioner	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inspirasi karya sejenis.....	7
Tabel 2. 2 Storyline	23
Tabel 2. 3 Storyboard.....	28
Tabel 3. 1 Model AISAS.....	41
Tabel 4. 1 Hasil Karya.....	48
Tabel 4. 2 Pertanyaan pertama kuesioner	61
Tabel 4. 3 Pertanyaan kedua kuesioner	62
Tabel 4. 4 Pertanyaan ketiga kuesioner	64
Tabel 4. 5 Pertanyaan keempat kuesioner	65

