

TUGAS AKHIR

Perancangan *Motion Graphic* Beras SPHP Dalam Meningkatkan Corporate Image Perum BULOG

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



Oleh:

UFAJRI BAGUS FIRMANSYAH

42321010095

Dosen Pembimbing :

Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom

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

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : FAJRI BAGUS FIRMANSYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010095
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, 26 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,



Fajri Bagus Firmansyah

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fajri Bagus Firmansyah
NIM : 42321010095
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Beras SPHP
Dalam Meningkatkan Corporate Image Perum
BULOG

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 : Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom
NIDN : -
Ketua Penguji : Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom
NIDN : -
Penguji 1 : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds
NIDN : 0317078006
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.)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohiim

Assalamu'alaikum Warohmatullah Wabarakatuh

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga perancangan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Beras SPHP Dalam Meningkatkan Corporate Image Perum BULOG” ini dapat tersusun hingga selesai. Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Desain di Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) Universitas Mercu Buana, serta untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi para pembaca dan bidang keilmuan, khususnya dalam ranah Desain Komunikasi Visual. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat berupa kelancaran dan kekuatan dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
2. Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah sabar dan meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Segenap orang tua saya, yang telah memberikan dukungan doa, materi, dan semangat dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Humas Perum BULOG selaku pihak mitra yang telah berkenan untuk berkolaborasi bersama penulis untuk mengumpulkan data dan memberikan insight baru, sebagai materi dalam perancangan animasi ini.
5. Teman-teman saya dari Desain Komunikasi Visual Menteng Angkatan 2021, atas dukungan, motivasi, semangat dan kebersamaan yang telah kita

lalui selama ini. Penulis berharap semoga perancangan karya ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi semua pihak yang terlibat.

Penulis menyadari banyak kekurangan laporan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat dihargai oleh penulis sehingga mereka dapat memperbaiki diri di masa mendatang. Penulis berharap semoga perancangan karya ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi semua pihak yang terlibat.

Wasalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh

Jakarta, 26 Juli 2025

Fajri Bagus Firmansyah

42321010095



Perancangan *Motion Graphic* Beras SPHP Dalam Meningkatkan Corporate Image Perum BULOG

FAJRI BAGUS FIRMANSYAH

42321010095

ABSTRAK

Perancangan *Motion Graphic* pada program Beras Stabilisasi Pasokan dan Harga Pangan (SPHP) Perum BULOG bertujuan meningkatkan citra korporat dan pemahaman masyarakat mengenai peran strategis BULOG dalam menjaga stabilitas harga beras nasional. Program SPHP yang masih kurang dipahami dan sering mendapat stigma negatif dari masyarakat terutama kalangan pekerja dan wirausaha di DKI Jakarta, membutuhkan media edukasi yang efektif dan menarik. *Motion Graphic* sebagai media audiovisual dipilih dengan konsep flat design dan ilustrasi karakter yang komunikatif, disertai narasi persuasif, infografis dinamis, serta tone warna yang mendukung emosi cerita. Konten video ini dirancang berdurasi 1 menit 30 detik dan disebarluaskan melalui platform media sosial seperti Instagram dan YouTube untuk menjangkau target audiens yang sibuk dengan gaya hidup praktis. Hasil perancangan menunjukkan *Motion Graphic* mampu menyajikan informasi kompleks secara sederhana dan menarik, meningkatkan kesadaran, membangun kepercayaan, serta memperbaiki persepsi masyarakat terhadap program SPHP dan kualitas beras BULOG. Media ini tidak hanya sebagai alat edukasi, tetapi juga sebagai strategi komunikasi yang efektif dalam memperkuat corporate image Perum BULOG serta mendukung keberhasilan stabilisasi harga pangan nasional.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, SPHP, BULOG, Citra Perusahaan, Edukasi Visual

SPHP Rice *Motion Graphic* Design to Improve the Image of Perum Bulog

FAJRI BAGUS FIRMANSYAH

42321010095

ABSTRACT

This final project focuses on designing a *Motion Graphic* for the Rice Supply and Price Stabilization Program (SPHP) by Perum BULOG to enhance the company's corporate image and public understanding of BULOG's strategic role in stabilizing national rice prices. The SPHP program, often misunderstood and negatively perceived among urban workers and entrepreneurs, especially in Jakarta, necessitates an effective and engaging educational media. *Motion Graphic*, utilizing flat design concepts, expressive character illustrations, persuasive narration, dynamic infographics, and color tones supporting emotional storytelling, was selected. The video content, approximately 1 minute and 30 seconds long, is distributed via social media platforms such as Instagram and YouTube to reach busy target audiences with practical lifestyles. The design outcome demonstrates that *Motion Graphics* can simplify complex information attractively, increase awareness, build trust, and improve public perception of the SPHP program and BULOG's rice quality. This media serves not only as an educational tool but also as an effective communication strategy to strengthen Perum BULOG's corporate image and support the success of national food price stabilization efforts.

Keywords: *Motion Graphic*, SPHP, BULOG, Corporate Image, Visual Education

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II METODE PERANCANGAN	6
2.1 Orisinalitas	6
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	13
2.2.1 Target Market.....	13
2.2.2 Customer Journey.....	15
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	16
2.3.1 Relevansi Perancangan.....	16
2.3.2 Konsekuensi Studi.....	17
2.4 Skema Proses Desain	21
BAB III ANALISIS DATA PERANCANGAN	43
3.1 Positioning Statement & Konsep Data.....	43
3.1.1 Positioning Statement.....	43
3.1.2 Konsep Desain	43
3.2 Strategi Pesan	45
3.3 Strategi Visual.....	48
3.3.1 Merumuskan Kata Kunci	48
3.3.2 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual	48
3.3.3 Gaya Desain yang Digunakan.....	49
3.3.4 Gaya Bahasa Visual yang Digunakan	50

3.4 Strategi Distribusi Karya.....	51
BAB IV HASIL KARYA DKV.....	56
4.1 Deskripsi Karya.....	56
4.1.1 Visual Karya.....	56
4.1.2 Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan.....	62
4.2 Pameran Karya	69
4.3 Hasil Uji Desain	71
4.3.1 Profil Pengguna	72
4.3.2 Umpan Balik Pengguna.....	72
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	79
4.4.1 Kelebihan Karya.....	79
4.4.2 Kelemahan Karya.....	80
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inspirasi Karya Sejenis.....	10
Tabel 2. 2 Segmentasi.....	14
Tabel 2. 3 Jobs To Be Done	26
Tabel 2. 4 5W+1H Konsep perancangan.....	27
Tabel 2. 5 Moodboard	32
Tabel 2. 6 Storyline	37
Tabel 2. 7 Video Explainer Motion Graphic Animation Requirments	39
Tabel 3. 1 Konsep Desain.....	45
Tabel 3. 2 Strategi Pesan	47
Tabel 3. 3 Strategi Distribusi Karya.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode AISAS.....	15
Gambar 2. 2 Tahapan Metode Design Thinking	22
Gambar 2. 3 Emphaty Map dari target Audiens.....	23
Gambar 2. 4 Mindmapping media edukasi program sphp perum bulog	29
Gambar 2. 5 Moodboard.....	33
Gambar 2. 6 Storyboard.....	38
Gambar 2. 7 Digital Stoary Board	41
Gambar 4. 1 Video Explainer Motion Graphic Animation “Beras SPHP”	57
Gambar 4. 2 Warna terpilih untuk media edukasi program Beras SPHP.....	59
Gambar 4. 3 Font terpilih untuk media edukasi program Beras SPHP	60
Gambar 4. 4 Perkenalan Perusahaan Bulog.....	60
Gambar 4. 5 Penjelasan Program SPHP	61
Gambar 4. 6 Penjelasan Distribusi Beras SPHP	61
Gambar 4. 7 Pendekatan Program SPHP terhadap Masyarakat melalui Visual..	62
Gambar 4. 8 Distribusi karya media edukasi program beras sphp	64
Gambar 4. 9 Distribusi karya media edukasi Spanduk Maskot Stand.....	65
Gambar 4. 10 Penyampaian Video Edukasi melalui Platform Youtube	66
Gambar 4. 11 Penyampaian Edukasi melalui Platform Instagram.....	67
Gambar 4. 12 Informasi Lengkap Seputar SPHP melalui Website Resmi Bulog	68
Gambar 4. 13 Name Card Call Center.....	69
Gambar 4. 14 Progres Pameran Display Karya.....	70
Gambar 4. 15 Display Karya	70
Gambar 4. 16 Interaksi Pengunjung	71
Gambar 4. 17 Usia Target Perancangan	73
Gambar 4. 18 Feedback isi Video Explainer Motion Graphic Animation, terhadap program Beras SPHP	74
Gambar 4. 19 Feedback pesan yang disampaikan.....	75
Gambar 4. 20 Feedback visual pada karya	75
Gambar 4. 21 Feedback perancangan media edukasi program sphp meningkatkan corporate images	76

Gambar 4. 22 Feedback Perancangan media edukasi program sphp meningkatkan corporate images 78



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Asistensi Dosen Pembimbing	84
Lampiran 2 Surat Keterangan Hasil Sidang / Nilai	85
Lampiran 3 Formulir Pendaftaran Sidang Tugas Akhir	86
Lampiran 4 Catatan Hasil Revisi	89
Lampiran 5 Pernyataan Turnitin Similarity Check	90
Lampiran 6 Dokumentasi Pameran	92
Lampiran 7 Feedback Perancangan Media Edukasi SPHP	93

