

PROYEK AKHIR

PERANCANGAN *VIDEO MILESTONE MOTION GRAPHIC* TOKO KOPI TUKU UNTUK *BRAND AWARENESS*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



**POLITEKNIK
TEMPO**

Disusun Oleh:

MUHAMMAD SYIFA

211110003

PROGRAM STUDI DESAIN MEDIA

POLITEKNIK TEMPO

2025

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI DESAIN MEDIA	Form TA-16
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI		

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Muhammad Syifa

Tempat/Tanggal lahir : Jakarta, 05 Oktober 2025

NIM : 211110003

Program Studi : Desain Media

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Milestone Motion Graphic Toko Kopi Tuku Untuk Brand Awareness

Dosen Pembimbing : 1. Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds.

2. Kresnawan Budiargo, S.Sn., M.Ds.

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat benar-benar hasil karya sendiri dan saya bertanggung jawab secara akademis atas apa yang saya tulis.

Pernyataan ini dibuat sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tugas Akhir.

Jakarta, 06 Juni 2025



Muhammad Syifa

211110003

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI DESAIN MEDIA	Form TA-10
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR		

**“PERANCANGAN *VIDEO MILESTONE MOTION GRAPHIC* TOKO KOPI TUKU UNTUK
BRAND AWARENESS”**

Disusun oleh :
Muhammad Syifa
211110003

Diterima dan Disetujui untuk dipertahankan pada Ujian Sidang Tugas Akhir

Menyetujui,
Jakarta, 02 Juni 2025

Pembimbing I



Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds.
NIDN: 0330119003

Pembimbing II



Kresnawan Budiargo, S.Sn., M.Ds.
NIDN: 0305049004

Menyetujui,
Ketua Program Studi Desain Media



Cindy, S.Sn., M.Ds.
NIDN: 0321028901

PERANCANGAN VIDEO MILESTONE MOTION GRAPHIC TOKO KOPI TUKU UNTUK BRAND AWARENESS

Nama : Muhammad Syifa
Nim : 211110003
Pembimbing : Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds.
Kresnawan Budiargo, S.Sn., M.Ds.

ABSTRAK

Perkembangan industri kreatif mendorong pelaku usaha untuk terus berinovasi dalam membangun dan memperkuat identitas merek (brand awareness). Toko Kopi Tuku, sebagai salah satu pelopor kedai kopi lokal yang telah berkembang pesat, membutuhkan strategi komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan perjalanan dan pencapaiannya kepada khalayak luas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang video *milestone* berbentuk motion graphic sebagai media komunikasi visual yang informatif dan menarik, guna meningkatkan brand awareness Toko Kopi Tuku.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan desain grafis dengan tahapan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan analisis kompetitor. Proses perancangan meliputi pengembangan konsep, pembuatan storyboard, desain elemen visual, animasi, hingga penyusunan audio visual. Video *milestone* dirancang untuk menampilkan perjalanan Toko Kopi Tuku dari awal berdiri hingga pencapaian terkini, dikemas dalam gaya visual yang selaras dengan identitas merek.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah video motion graphic berdurasi 1 menit yang mampu menyampaikan nilai dan cerita merek secara ringkas, informatif, dan menarik. Media ini diharapkan dapat digunakan pada berbagai platform digital untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memperkuat citra merek di benak konsumen.

Kata kunci: *motion graphic*, *brand awareness*, *video milestone*, Toko Kopi Tuku, komunikasi visual

DESIGN OF A MILESTONE MOTION GRAPHIC VIDEO FOR TOKO KOPI TUKU TO ENHANCE BRAND AWARENESS

Name : Muhammad Syifa
ID Number : 211110003
Advisor : Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds.
Kresnawan Budiargo, S.Sn., M.Ds.

ABSTRACT

The growth of the creative industry encourages businesses to continuously innovate in building and strengthening brand awareness. Toko Kopi Tuku, as one of the pioneers of local coffee shops with rapid development, requires an effective visual communication strategy to convey its journey and achievements to a broader audience. This study aims to design a milestone video in the form of motion graphics as an informative and engaging visual medium to enhance the brand awareness of Toko Kopi Tuku.

The design method used in this project follows a graphic design approach, involving data collection through observation, interviews, literature study, and competitor analysis. The design process includes concept development, storyboard creation, visual element design, animation, and audiovisual composition. The milestone video is designed to showcase Toko Kopi Tuku's journey from its inception to its current achievements, presented in a visual style aligned with the brand identity.

The outcome of this project is a minute motion graphic video that effectively delivers the brand's values and story in a concise, informative, and visually appealing manner. This media is expected to be utilized across various digital platforms to reach a wider audience and strengthen the brand image in the minds of consumers.

Keywords: motion graphic, brand awareness, milestone video, Toko Kopi Tuku, visual communication

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan video *milestone motion graphic* untuk toko kopi toko”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Shalfi Andri, S.P., M.M., selaku Direktur Politenik Tempo.
2. Bapak Muhammad Nur Hidayat, S.Sos., M.M., selaku Wakil Direktur bidang akademik Politeknik Tempo
3. Ibu Rosdiana, S.Sos., M.Si., selaku Kepala program studi Produksi Media Politeknik Tempo
4. Ibu Cindy, S.Sn., M.Ds., selaku Kepala program studi Desain Media Politeknik Tempo yang telah memungkinkan penulis untuk mengerjakan Tugas Akhir.
5. Bapak Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Desain Media Politeknik Tempo yang telah membimbing, memberi masukan sehingga penulis dapat lebih menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Beny Maulana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Desain Media Politeknik Tempo yang telah membimbing selama kuliah.
7. Bapak Kresnawan Budiargo, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Desain Media Politeknik Tempo yang telah membimbing, memberi masukan sehingga penulis dapat lebih menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh dosen, staf, dan karyawan Politeknik Tempo atas jasa-jasanya selama penulis menuntut ilmu.
9. Orang tua dan keluarga saya yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat.
10. Abdullah Alfa Ruhma selaku sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat.

11. Arthaprima Devandra Julianto selaku sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
12. Vebie Diansari selaku Koordinator Admin Program Studi yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
13. Dara Dinanti Firzada, Rafa Maritza Khumaira, dan Syathra Alif Maulana Teman-teman seperjuangan saya dalam mengerjakan tugas akhir.
14. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan bantuan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi penyusunan maupun isi. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jakarta, Juni 2025



Muhammad Syifa

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Pembatasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan	4
1.7. Metode Perancangan	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Kajian Teori.....	7
2.2. Studi Pustaka.....	20
2.3. Kerangka Teori.....	21
2.4. Kerangka Konseptual.....	21
BAB III	22
METODOLOGI PERANCANGAN.....	22
3.1. Metode Perancangan	22
3.2. Tahapan Perancangan	22
3.3. Target Audiens	25

3.4.	Media dan Format.....	25
3.5.	Alat dan Software Pendukung.....	25
BAB IV		26
PROSES PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI		26
4.1.	Hasil Kajian	26
4.2.	Pembahasan.....	28
4.2.1.	Konsep Umum Perancangan	28
4.2.2.	Gagasan Ide.....	28
4.2.3.	Alur Naratif (Story Line)	29
4.2.4.	Storyboard	29
4.2.5.	Visual Style Dan Elemen Desain.....	31
4.2.6.	Gerakan dan Transisi	38
4.2.7.	Produksi Animasi.....	40
4.2.8.	Uji Coba dan Evaluasi	45
4.2.9.	Implementasi dan Distribusi	46
4.3.	Keterbatasan Kajian	48
BAB V		50
PENUTUP		50
5.1.	Kesimpulan.....	50
5.2.	Implikasi Kajian.....	50
5.3.	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN		55

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Storyboard video milestone motion graphic toko kopi tuku	29
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah restaurant atau rumah makan di Jakarta (2020)	2
Gambar 2. 1 Unsur Titik	11
Gambar 2. 2 Unsur Garis Lurus.....	12
Gambar 2. 3 Unsur Garis Lengkung	13
Gambar 2. 4 Unsur Garis Putus-putus	13
Gambar 2. 5 Unsur Garis Kontur	14
Gambar 2. 6 Contoh Video Motion Graphic	16
Gambar 2. 7 Contoh Video Milestone.....	17
Gambar 2. 8 Contoh Video Milestone.....	17
Gambar 2. 9 Video Milestone "Starbucks 50th Anniversary"	20
Gambar 2. 10 Video Milestone "Kopi Janji Jiwa Anniversary"	21
Gambar 4. 1 Desain visual dua tangan sedang bertepuk	31
Gambar 4. 2 Logo toko kopi toko dan judul video motion	32
Gambar 4. 3 Desain visual cover depan buku	32
Gambar 4. 4 Desain Visual Isi Buku	33
Gambar 4. 5 Desain Visual Pentup Video Motion	33
Gambar 4. 6 Color Hex Coklat Kopi.....	34
Gambar 4. 7 Color Hex Krem Susu	34
Gambar 4. 8 Color Hex Hijau Tua.....	35
Gambar 4. 9 Color Hex Putih	35
Gambar 4. 10 Font DM Mono	36
Gambar 4. 11 Font DK Burobu.....	37
Gambar 4. 12 Logo Transisi Liquid Toko Kopi Tuku	38
Gambar 4. 13 Transisi Smoke Logo Toko Kopi Tuku	39
Gambar 4. 14 Transisi Slide Book dan Zoom In	39
Gambar 4. 15 Transisi Slide Book Ke Halaman Selanjutnya	40
Gambar 4. 16 Aset Desain Dalam Buku	40
Gambar 4. 17 Aset Desain Bahan Buku.....	41
Gambar 4. 18 Aset Desain Peletakan Frame Foto.....	41
Gambar 4. 19 Animasi Logo Di tambah efek smoke	42
Gambar 4. 20 Animasi kedua tangan bertepuk dan logo toko kopi berputar	42
Gambar 4. 21 Animasi buku terbuka dan efek cahaya dari atas layar	43
Gambar 4. 22 Animasi kamera zoom out dan buku tertutup	43
Gambar 4. 23 Animasi Teks muncul satu-satu dari bawah dan background mulai ngeblur secara pelan.....	44
Gambar 4. 24 Peletakan voice over, sound effect, dan musik	44
Gambar 4. 25 Finalisasi editing motion	45
Gambar 4. 26 Kuesioner kepada publik kejelasan narasi	45

Gambar 4. 27 Kuesioner kepada publik daya tarik visual tersebut	46
Gambar 4. 28 Kuesioner kepada publik persepsi positif terhadap toko	46
Gambar 4. 29 Publikasi Video Di Platform Youtube.....	47
Gambar 4. 30 Publikasi Video Di Platform Instagram	47
Gambar 4. 31 Publikasi Video Di Platform Tiktok.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran - 1 Observasi Ke Toko Kupu Tuku	56
Lampiran - 2 Observasi Visual Toko Kopi Tuku	58
Lampiran - 3 Storyboard.....	60
Lampiran - 4 Uji coba karya tugas akhir ke pihak toko	61
Lampiran - 5 Dokumentasi Proses Editing	62
Lampiran - 6 Link Hasil Karya Tugas Akhir	64