



**PERANCANGAN VIDEO PROFIL BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN PROGRAM STUDI
S1 DESAIN PRODUK UNIVERSITAS DINAMIKA**

TUGAS AKHIR



Oleh:

MUHAMMAD NIZAR AMIN

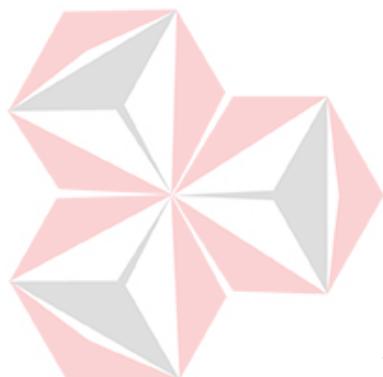
17420100026

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN PROGRAM STUDI
S1 DESAIN PRODUK UNIVERSITAS DINAMIKA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Muhammad Nizar Amin
NIM : 17420100026
Program Studi : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

Tugas Akhir

PERANCANGAN VIDEO PROFIL BERBASIS *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN PROGRAM STUDI S1 DESAIN PRODUK UNIVERSITAS DINAMIKA

Dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Nizar Amin

NIM: 17420100026

Telah diajukan, diperiksa, dibahas dan disetujui oleh dewan pembahasan

Pada: Senin, 26 Juli 2021

Susunan para Dewan Pembahasan:

Pembimbing:

I. Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

Pembahasan:

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.02
09:02:35 +07'00'



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.01
21:38:40 +07'00'



Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.02
09:24:01 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.05
13:31:42 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Universitas Dinamika

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Muhammad Nizar Amin
NIM : 17420100026
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : *Desain dan Industri Kreatif*
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : Perancangan Video Profil Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Upaya Memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas seluruh karya ilmiah saya di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk *database* dan dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pemilik Hak Cipta.
 2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.
 3. Apabila dikemudian hari terdapat plagiasi pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Svarteborg, 30 Juli 2021



ABSTRAK



Prodi S1 Desain Produk merupakan salah satu Prodi di Universitas Dinamika yang dulunya bernama Prodi S1 Desain Grafis, disahkan dan diresmikan menjadi S1 Desain Produk pada tahun 2018. Tercatat dalam hasil kuisioner peneliti yang disebarluaskan pada mahasiswa Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Universitas Kristen Petra dan Universitas Surabaya bahwasannya hanya 36,1% responden yang mengetahui adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika dan 63,9% sisanya tidak. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman masyarakat terhadap Prodi S1 Desain Produk dan ketidaktahuan masyarakat dengan adanya Prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika. Untuk memberi pemahaman sekaligus memperkenalkan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika maka upaya yang dilakukan adalah dengan membuat video profil berbasis *motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, studi kompetitor, kuisioner, dan dokumentasi menghasilkan video profil *motion graphic* berukuran 1920x1080 *pixels* dan memiliki durasi 03 menit 19 detik. Sebagai hasil karya akhir yang diberi judul “Profil Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika” dengan *keyword* *Comprehensive* yaitu dapat ditangkap atau diterima dengan baik pada masyarakat di Surabaya yang ber-usia 16 – 45 tahun mengenai informasi dalam video profil S1 Desain Produk Universitas Dinamika, visi dan misi, apa saja yang dipelajari, fasilitas yang didapatkan, hingga prospek karir kedepannya. Sebagai media pendukung juga akan disertakan berupa media poster, *x-banner*, dan *merchandise*. Harapan peneliti masyarakat dapat mengerti dan memahami eksistensi dan apa saja yang dipelajari di dalam Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika, serta penelitian ini dapat dikembangkan lagi dari segi kualitas animasi *motion graphic* dan isi konten sehingga dapat menyampaikan pesan dengan lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci: video profil, *motion graphic*, desain produk, Universitas Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena kasih-Nya peneliti bisa membuat Tugas Akhir. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika.

Penelitian Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan Dosen Penguji yang sudah memberi saran dan masukkan untuk efisiensi dalam pengumpulan data penelitian Tugas Akhir.
3. Karsam, MA., Ph.D selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak mengarahkan TA ini.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Dosen Pembimbing II yang sudah memberi saran dan masukkan sehingga topik lebih spesifik dan pengkaryaannya lebih baik lagi.
5. Universitas Dinamika sebagai tempat penelitian.
6. Seluruh Staf Program Studi S1 Desain Produk (Kepala Prodi & Dosen).
7. Staf Kemahasiswaan dan Staf PENMARU Universitas Dinamika.
8. Keluarga tercinta peneliti yang selalu mendukung peneliti baik secara moril maupun materiil, dengan doa yang tulus sehingga peneliti dapat menempuh studi dengan baik.
9. Teman-teman peneliti (Shendy, Bella, Rizki Novanda, Angger, Ika, Yusril).
10. Pasangan peneliti Zakia Fhadillah, S.H yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan, dan selalu menemani selama proses penelitian Tugas Akhir.

Surabaya, 30 Juli 2021

Muhammad Nizar Amin

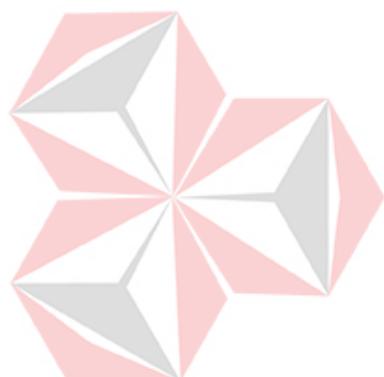
17420100026

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Video Profil	5
2.3 Motion Graphic	6
2.4 Flat Desain.....	6
2.5 Storyboard	6
2.6 Desain Produk	6
2.7 Tipografi	6
2.8 Warna	7
2.9 Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	8
3.1 Metodologi Penelitian	8
3.2 Unit Analisis.....	8
3.2.1 Objek Penelitian	8
3.2.2 Subjek Penelitian	8
3.3 Teknik Pengumpulan Data	9
3.3.1 Observasi	9
3.3.2 Wawancara.....	9
3.3.3 Studi Kompetitor	11
3.3.4 Kuisisioner.....	11
3.4 Teknik Analisa Data	11
3.4.1 Reduksi Data.....	12

3.4.2 Penyajian Data.....	12
3.4.3 Verifikasi Kesimpulan	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	13
4.1 Hasil Pengumpulan Data	13
4.1.1 Observasi.....	13
4.1.2 Wawancara.....	14
4.1.3 Studi Kompetitor	18
4.1.4 Kuisioner.....	19
4.1.5 Hasil Dokumentasi.....	20
4.2 Analisis Data	22
4.2.1 Reduksi Data.....	22
4.2.2 Penyajian Data.....	24
4.2.3 Kesimpulan	24
4.3 Analisis <i>Segmentation, Targeting, dan Positioning</i> (STP)	25
4.3.1 Segmentation	25
4.3.2 Targeting.....	26
4.3.3 Positioning	26
4.4 Unique Selling Preposition (USP).....	26
4.5 Analisis SWOT (<i>Strengths, Weaknesses, Opportunity, Threats</i>).....	27
4.6 Konsep dan <i>Keyword</i>	28
4.6.1 Key Communication Message	28
4.6.2 Deskripsi Konsep	28
4.7 Konsep Perancangan	29
4.7.1 Tujuan kreatif	29
4.7.2 Strategi kreatif	29
4.8 Perencanaan Media	34
4.8.1 Tujuan Media.....	35
4.8.2 Strategi Media	35
4.8.3 Media Sosial	35
4.8.4 Media Pendukung.....	36
4.9 Implementasi Karya	37
4.9.1 Media Utama.....	37
4.9.2 Media Pendukung.....	43
BAB V PENUTUP	46

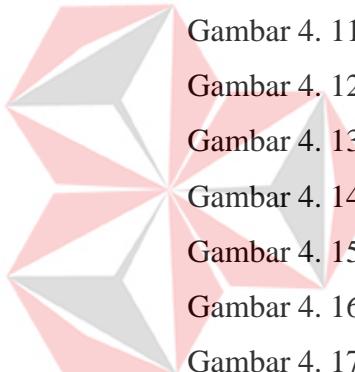
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
Sumber Buku.....	48
Sumber Jurnal.....	48
Sumber Internet	49



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Kuisioner Despro Universitas Dinamika	2
Gambar 4. 1 Ketua Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.....	15
Gambar 4. 2 Wawancara dosen S1 Desain produk	16
Gambar 4. 3 Wawancara mahasiswa S1 Desain Produk 2019-2020	17
Gambar 4. 4 Wawancara Mahasiswa Desain Produk	17
Gambar 4. 5 Profil SMK Nesaci dengan motion graphic	18
Gambar 4. 6 Jumlah Polling Kuisioner	19
Gambar 4. 7 Hasil Polling Kuisioner Despro Universitas Dinamika.....	20
Gambar 4. 8 Tampilan profil Desain Produk Universitas Dinamika	20
Gambar 4. 9 Tampilan profil Desain Produk ITATS.....	21
Gambar 4. 10 Kegiatan kompetisi S1 Desain Produk.....	21
Gambar 4. 11 Keyword	28
Gambar 4. 12 Font Montserrat	30
Gambar 4. 13 Warna terpilih.....	30
Gambar 4. 14 Media Sosial yang sering digunakan 2020.....	35
Gambar 4. 15 Sketch Poster	36
Gambar 4. 16 Sketch X-banner.....	36
Gambar 4. 17 Sketch Merchandise	37
Gambar 4. 18 Scene 1	38
Gambar 4. 19 Scene 2	38
Gambar 4. 20 Scene 3	38
Gambar 4. 21 Scene 4	39
Gambar 4. 22 Scene 5	39
Gambar 4. 23 Scene 6	39
Gambar 4. 24 Scene 7	40
Gambar 4. 25 Scene 8	40
Gambar 4. 26 Scene 9	40
Gambar 4. 27 Scene 10	41
Gambar 4. 28 Scene 11	41
Gambar 4. 29 Scene 12	41



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Gambar 4. 30 Scene 13	42
Gambar 4. 31 Scene 14	42
Gambar 4. 32 Scene 15	42
Gambar 4. 33 Scene 16	42
Gambar 4. 34 Scene 17 – 19	43
Gambar 4. 35 Poster	44
Gambar 4. 36 X-banner.....	44
Gambar 4. 37 Merchandise	45



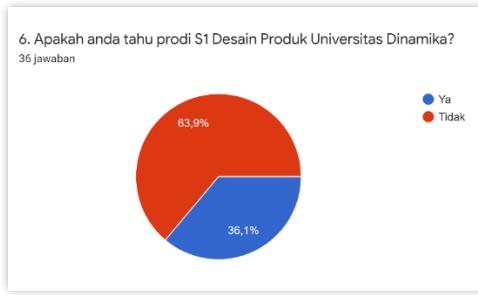
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Prodi S1 Desain Produk merupakan salah satu Prodi di Universitas Dinamika yang dulunya bernama Prodi S1 Desain Grafis, disahkan dan diresmikan menjadi S1 Desain Produk pada tahun 2018. Beralamatkan di Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Surabaya. Berdiri pada tanggal 30 April 1983, Program Studi S1 Desain Produk ini di bawah naungan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika yang ter-Akkreditasi B. Berfokus pada pengajaran dan pengembangan bidang bisnis kreatif yang mampu membuat desain yang kreatif, orisinal, dan mampu menjual di kalangan pasar masyarakat dengan memanfaatkan teknologi desain. Program Studi S1 Desain Produk memiliki beberapa prestasi diantaranya juara 1 *Genio Artwork* tahun 2019, Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia tahun 2019 “*Inglass*”, dan Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia tahun 2020 (*TSTL-Coolture ID*). Program Studi S1 Desain Produk juga memiliki sertifikasi internasional *Microsoft Certified Technology Specialist (MCTS)* dan *Adobe Certified Associate (ACA)* serta memiliki kerjasama professional dengan *Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII)*.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan bapak Yosef Riqqoh selaku Ketua Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika pada tanggal 21 April 2021, dari hasil wawancara tersebut beliau menjelaskan bahwa masyarakat belum tahu bahwa di Universitas Dinamika terdapat Prodi S1 Desain Produk dan juga masyarakat di Surabaya cenderung tidak mengetahui apa itu desain produk. Berdasarkan pendapat itu juga, peneliti telah melakukan kuisioner yang disebarluaskan pada mahasiswa Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Universitas Kristen Petra dan Universitas Surabaya untuk mendapatkan data yang akurat terkait ketidaktahuan masyarakat terhadap Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.



Gambar 1. 1 Hasil Kuisioner Despro Universitas Dinamika

Dari data di atas menunjukkan bahwa hanya 36,1% responden yang mengetahui adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika dan 63,9% sisanya tidak, menurut mereka dikarenakan terkait ketidaktahuan dan belum mengenal adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika. Nama S1 Desain Produk Universitas Dinamika sendiri masih terdengar baru jika dibandingkan dengan Universitas lain di Surabaya yang memiliki Prodi Desain Produk seperti contoh Desain Produk Universitas Surabaya sudah berdiri sejak tahun 2012, Universitas Kristen Petra tahun 1998, dan Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya tahun 2003. Hal tersebut menyebabkan riwayat prestasinya jauh lebih banyak, penyebaran informasi tentang Desain Produk lebih luas dibandingkan dengan Desain Produk di Universitas Dinamika.

Berdasarkan pra-survey berupa wawancara yang telah peneliti lakukan kepada beberapa mahasiswa Desain Produk Universitas Surabaya, Universitas Kristen Petra, dan Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya tahun Angkatan 2017-2018 tentang bagaimana cara mereka mengetahui bahwa di Universitas tersebut memiliki jurusan Desain Produk, antara lain:

1. Sudah survey sejak SMK/SMA
2. Dari kunjungan Universitas ke-beberapa SMK/SMA
3. Informasi dari teman/keluarga
4. Informasi yang bersumber dari internet

Dari yang sudah dijelaskan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa S1 Desain Produk Universitas Dinamika ini memiliki kekurangan yaitu kurang dikenal oleh masyarakat dan oleh sebab itu peneliti ingin mengenalkan S1 Desain Produk Universitas Dinamika kepada masyarakat.

Menurut Wawan Kuswandi (2011: 47) video profil adalah sebuah gambaran informasi tentang Riwayat seseorang atau sebuah instansi perusahaan yang telah mencapai suatu pencapaian kesuksesan dalam hal produksi atau hasil karya yang telah dihasilkan dan diterima di kalangan masyarakat umum. Informasi tersebut disebarluaskan berbentuk visual atau video.

Menurut Muthia Humairah (2015: 4) media *motion graphic* dianggap efektif karena, gambar objek lebih fleksibel, lebih menarik serta penyampaian informasi kepada semua masyarakat dianggap lebih komunikatif. Jika dilihat dari permasalahan di atas. Menurut Roos Crooks dkk, (2014: 14) dalam bukunya “*Kedasyatan Cara Bercerita Visual Infografis*”, dimana *motion graphic* memiliki keunggulan untuk menyampaikan sebuah informasi untuk lebih mudah diserap oleh *audience*.

Dilihat dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan video profil adalah sebuah tampilan audio visual yang digunakan untuk memperkenalkan dan menginformasikan tentang segala sesuatu penjelasan dan keunggulan yang telah dimiliki sebuah instansi, perusahaan, atau perorangan untuk disebarluaskan kepada masyarakat dalam bentuk video melalui media youtube, maupun sosial media lainnya. Dikemas dengan teknik animasi *motion graphic* yang dirasa cocok untuk mengenalkan suatu informasi berupa gambar objek yang lebih fleksibel, lebih menarik serta lebih komunikatif. Selain video profil sebagai media memperkenalkan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika kepada masyarakat, media pendukung lainnya dapat berupa brosur, *x banner*, dan *merchandise*.

Dengan media pengenalan inilah yang akan membantu menginformasikan dan memperkenalkan S1 Desain Produk secara efektif dan efisien kepada masyarakat, diharapkan hal tersebut dapat membuat Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika dapat lebih dikenal di kalangan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu “bagaimana merancang video profil berbasis *motion graphic*

sebagai upaya memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika”?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah yaitu:

1. Merancang video profil berbasis *motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.
2. Video profil menjelaskan apa itu prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika, visi dan misi, apa saja yang dipelajari dalam prodi Desain Produk, kelebihan prodi Desain Produk Universitas Dinamika, fasilitas yang didapatkan, prospek kerja pada prodi Desain Produk.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang video profil berbasis *motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat dalam penelitian ini meliputi:

1. Mengenalkan prodi Desain Produk Universitas Dinamika agar lebih dikenal di kalangan masyarakat sebagai salah satu prodi yang bergengsi dengan Akreditasi B.
2. Menjadi referensi kepada setiap orang tua supaya merekomendasikan anak mereka untuk melanjutkan pendidikan perguruan tinggi ke Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.
3. Memberikan kontribusi kepada prodi Desain S1 Produk Universitas Dinamika guna memperkenalkan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika melalui “Perancangan video profil berbasis *motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika”.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Sampai tahun 2021, peneliti belum pernah menemukan ada mahasiswa atau seseorang yang mengkaji tentang Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika dalam bentuk hasil karya video profil sebagai upaya memperkenalkan Prodi S1 Desain Produk. Maka dari itu peneliti ingin mengangkat topik penelitian dengan judul “Perancangan Video Profil Berbasis *Motion Graphic* sebagai Upaya Memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika”.

Dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang apa itu desain produk, dan apakah di Universitas Dinamika ada prodi Desain Produk. Dalam video profil yang akan dirancang oleh peneliti, akan menjelaskan tentang apa itu S1 Desain Produk dan juga beberapa kelebihan dari S1 Desain Produk Universitas Dinamika dengan gabungan konsep *visual* dan *audio*. Kelebihan pada penelitian ini adalah video profil akan dikemas dengan teknik *motion graphic* yang dirasa akan lebih menyenangkan, dapat dinikmati oleh *audiens* untuk segala usia, dan lebih mudah dipahami. Menurut Muthia Humairah (2015: 4) media *motion graphic* dianggap efektif karena, gambar objek lebih fleksibel, lebih menarik serta penyampaian informasi kepada semua masyarakat dianggap lebih komunikatif. Terlebih untuk latar belakang masalah dan data sudah dijabarkan dengan jelas, target yang dituju jelas yaitu kepada calon mahasiswa yang hendak memilih jurusan kampus. Namun kekurangan dari penelitian ini adalah perlunya akses internet untuk membuka file video profil tersebut yang akan diakses di *youtube* dan *instagram*.

2.2 Video Profil

Menurut Fred Wibowo (2011: 34-36) video profil perusahaan (*corporate profile*) merupakan video yang diproduksi untuk keperluan tertentu, misalnya memperkenalkan suatu perusahaan tertentu untuk disebarluaskan ke publik, selain itu sering dipakai sebagai sarana pendukung dalam suatu presentasi perusahaan atau kelompok tertentu.

2.3 Motion Graphic

Menurut *Krasner* (2008: 137) *motion graphic* adalah gabungan dari ilmu desain grafis, ilustrasi dan animasi yang menyajikan teknik bercerita yang kuat. *Motion graphic* dapat dibentuk untuk menyampaikan pengetahuan, informasi, menyatakan emosi dan mengekspresikan keindahan.

2.4 Flat Desain

Flat design merupakan gaya desain 2 dimensi yang memiliki elemen minimalis dengan kombinasi warna-warna cerah. *Flat design* mengedepankan elemen fungsional dengan desain yang bersih tanpa ada gangguan, bayangan, tekstur dan hanya berfokus pada tipografi.

2.5 Storyboard

Storyboard merupakan rangkaian gambar yang dibuat secara berurutan dan menjadi deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan obyek multimedia serta perilakunya. *Storyboard* mampu memberikan alur dengan menyajikan beberapa gambar (*Sutopo*, 2003: 35-36).

2.6 Desain Produk

Kotler dan Keller (2012) mendefinisikan “*Design is the totality of features that affect how a product looks, feels, and functions to a consumer*” yang berarti, desain adalah penjumlahan dari semua fungsi yang mempengaruhi tampilan, nuansa, dan fungsi konsumen. Desain menyediakan tiga hal, yaitu fungsi, estetika, dan daya tarik.

2.7 Tipografi

Tipografi adalah seni menyusun, merancang dan mengatur tata letak huruf dengan pengaturan dan penyebaran pada *space* yang ada untuk menghasilkan sebuah kesan tertentu, sehingga pembaca mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin, baik dari segi keterbacaan maupun estetika (Hill, 2005).

2.8 Warna

Menurut *Isaac newton* (Patti Mollica, 2013) warna adalah pembiasaan warna putih melalui sebuah prisma menjadi sebuah warna individu yang sering kita lihat yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu.

2.9 Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika

Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika adalah salah satu Program Studi pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang baru diresmikan pada tahun 2018 dan memiliki tujuan utama yaitu membimbing mahasiswa untuk menjadi seorang *creative entrepreneur design* hingga menjadi sebuah *start-up* yang mampu bersaing pada dunia industri 4.0. Berlokasi di Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Surabaya dan telah berdiri sejak tanggal 30 April 1983. Didirikan oleh Yayasan Putra Bhakti dengan salah satu pendirinya yang bernama Laksda. TNI (Purn) Mardiono. S1 Desain Produk dikepalai oleh bapak Yosef Richo Adrianto sebagai Ketua Prodi. S1 Desain Produk memiliki berbagai prestasi diantaranya juara 1 *Genio Artwork* tahun 2019, Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia tahun 2019 “*Inglass*”, dll. Serta memiliki kerjasama professional dengan *Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia* (ADPII). Memiliki rumusan standar guna materi pembelajaran yaitu dengan program *Educational Objective (PEO)* dan *Programme Learning Outcomes (PLO)* untuk menghasilkan lulusan Desain Produk yang *professional* dan mengaplikasikan pengetahuan terkait Desain Produk. Dalam kegiatan promosi, S1 Desain Produk turut serta dalam pameran seperti Gebyar Inovasi & Teknologi Jatim 2018 dan *workshop* Desain Kemasan SMKN 1 Surabaya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Berdasarkan topik penelitian, peneliti menggunakan cara pengumpulan data yaitu dengan metode kualitatif karena metode kualitatif mendapatkan informasi berdasarkan keadaan yang dialami sehari-hari (Sonny Eli, 2020). Dengan penerapan kualitatif, peneliti berharap data yang sudah dikumpulkan dapat sesuai, terperinci, dan menunjang dalam kegiatan Perancangan Video Profil Berbasis *Motion Graphic* sebagai Upaya Memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.

3.2 Unit Analisis

Berikut adalah unit analisis yang dibutuhkan untuk melengkapi data penelitian ini:

3.2.1 Objek Penelitian

Obyek penelitian ini dilakukan untuk mencari atau mengumpulkan informasi dan data-data di lapangan yang diperlukan untuk menyelesaikan laporan penelitian ini. Obyek peneliannya adalah mengenai Prodi S1 Desain Produk serta apa penyebab Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika kurang diminati.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dapat berupa individu dan kelompok. Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian sebagai berikut:

1. Ketua Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika
2. Dosen Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika
3. PPTI Universitas Dinamika
4. Kemahasiswaan Universitas Dinamika
5. Mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika tahun 2019-2020
6. Mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Universitas Kristen Petra dan Universitas Surabaya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara, dan bukan angka. Data yang didapat berasal dari wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, catatan, dan dokumen resmi lainnya (Moleong, 1998: 6). Adapun data diperoleh dengan teknik:

3.3.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti dapat melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dan melihat peristiwa apa saja yang terjadi (Ridwan 2004: 104). Observasi dilakukan di website Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika, *Instagram official* Desain Produk Universitas Dinamika, website Universitas Dinamika, dan juga observasi *online* pada website kampus yang memiliki prodi Desain Produk seperti Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya.

3.3.2 Wawancara

Menurut Sugiyono (2012: 139) wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan yang diwawancarai. Sebagai alat pembuktian terhadap informasi yang diperoleh sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan narasumber dari berbagai profesi dan keahlian sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk mendapatkan data yang beragam. Beberapa narasumber yang akan dipilih dalam penelitian adalah:

1. Ketua Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika
2. Dosen Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika
3. Mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika tahun 2019-2020
4. Mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Universitas Kristen Petra dan Universitas Surabaya.

Data-data yang akan ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Ketua Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika
 - a. Apa yang bapak ketahui terkait arti dari Desain Produk?
 - b. Apa penyebab Prodi S1 Desain Produk kurang diminati?

- c. Apakah ada evaluasi terkait jumlah peminat Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika yang kian menurun?
 - d. Apa saja kelebihan & kekurangan dari Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
 - e. Apa ciri khas dari Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika dibandingkan dengan Desain Produk Universitas lainnya?
 - f. Apa program unggulan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
 - g. Fasilitas apa saja yang diberikan kepada mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
 - h. Apa saja prestasi yang pernah diraih oleh Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
 - i. Apa saja prospek kerja pada lulusan S1 Desain Produk?
2. Dosen Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika
- a. Apa yang bapak ketahui terkait arti dari Desain Produk?
 - b. Bagaimana minat belajar mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
 - c. Bagaimana teknik pengajaran daring selama masa pandemi untuk meningkatkan hasil belajar yang baik? Cara untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
 - d. Bagaimana kreativitas mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika? Cara untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
 - e. Cara mengembangkan SDM mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
3. Mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika 2019-2020
- a. Alasan memilih Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika? Apa motivasi kamu?
 - b. Bagaimana penilaian anda terhadap fasilitas yang disediakan oleh Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
 - c. Apa harapanmu setelah masuk Desain Produk?
4. Mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Universitas Kristen Petra dan Universitas Surabaya.

- a. Apakah anda mahasiswa S1 Desain Produk?
- b. Mengapa memilih Prodi S1 Desain Produk?
- c. Apa yang kamu ketahui tentang Desain Produk?
- d. Mengapa anda memilih S1 Desain Produk di Universitas anda?
- e. Apakah anda tahu Universitas Dinamika?
- f. Apakah anda tahu S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
- g. Mengapa anda tidak memilih S1 Desain Produk Universitas Dinamika?
- h. Apa harapanmu setelah masuk Desain Produk?

3.3.3 Studi Kompetitor

Studi kompetitor peneliti lakukan dengan melihat beberapa referensi video *motion graphic* yang sudah tersebar di masyarakat mengenai video profil berbasis *motion graphic* agar mengetahui bagaimana cara penyampaian informasi sehingga dapat diterima oleh masyarakat luas terutama kalangan dewasa muda atau masyarakat usia produktif bahkan orang tua sekalipun. Selain itu juga bisa menjadi referensi atau *visual library* tentang bentuk penyampaian narasi, isi dalam konten video, layout ilustrasi dan sebagainya.

3.3.4 Kuisioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan informasi yang membantu peneliti mempelajari karakteristik beberapa orang (individual atau kelompok) yang bisa terpengaruh oleh hal yang diajukan atau oleh hal yang sudah ada. (Afdan Rojabí, 2019). Peneliti akan menyebarkan kuisioner kepada mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Universitas Kristen Petra dan Universitas Surabaya secara *online*.

3.4 Teknik Analisa Data

Dalam teknik analisa data meliputi proses reduksi data, penyajian data, dan verifikasi kesimpulan.

3.4.1 Reduksi Data

Merangkum, memilih hal pokok, berfokus pada hal penting, dan membuang yang tidak perlu. Data yang direduksi akan memberi gambaran jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya. Data-data yang diperlukan meliputi:

1. Pengertian tentang Prodi S1 Desain Produk
2. Prestasi yang pernah diraih Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika pada tahun 2018-2020
3. Kelebihan & kekurangan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika
4. Alasan kenapa masuk ke Prodi S1 Desain Produk
5. Prospek Kerja lulusan S1 Desain Produk

3.4.2 Penyajian Data

Proses pemberian informasi yang sudah disusun sedemikian rupa untuk menarik kesimpulan. Sehingga sudah mencari gambaran secara keseluruhan dari sekelompok data yang diperoleh. Dengan ini peneliti dapat menyajikan data yang menjawab permasalahan penelitian.

3.4.3 Verifikasi Kesimpulan

Kesimpulan awal yang diperoleh masih bersifat sementara dan kesimpulan tersebut bisa berubah sewaktu-waktu jika ditemukan bukti-bukti, inilah yang dimaksud dengan verifikasi data. Setelah proses selesai, akan ditemukan keyword yang selanjut bisa dikembangkan menjadi konsep perancangan penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Berikut adalah hasil pengumpulan data yang didapatkan saat melakukan proses pencarian data.

4.1.1 Observasi

Observasi dilakukan dibeberapa tempat seperti Universitas Dinamika dan Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya sebagai berikut.

A. Observasi di Universitas Dinamika

Pada observasi ini peneliti mendapatkan data bahwa prodi S1 Desain Produk baru diresmikan pada tahun 2018 dan sudah terakreditasi B. Lalu data selanjutnya berupa jumlah mahasiswa yang mendaftar dari tahun 2018-2020 melalui PPTI Universitas Dinamika, yaitu pada tahun 2018 mahasiswa yang medaftar berjumlah 25 mahasiswa, tahun 2019 turun menjadi 10 mahasiswa, lalu tahun 2020 hanya mendapatkan 3 mahasiswa. Selain data tersebut peneliti juga mendapatkan data berupa prestasi mahasiswa S1 Desain Produk tahun 2018-2020 melalui Kemahasiswaan Universitas Dinamika.

Pada observasi online peneliti mendapatkan infomasi yakni S1 Desain Produk Universitas Dinamika memiliki hubungan professional dengan *Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia* (ADPII) yang berperan aktif dalam memperjuangkan kemapanan profesi Desainer Produk Indonesia. Lalu S1 Desain Produk Universitas Dinamika juga memiliki pengajar/dosen yang berkompeten berasal dari Perguruan Tinggi Terkemuka diantaranya UNAIR, ISI Yogyakarta, ITS, UNESA, dan ITB. Selain itu peneliti juga menemukan informasi terkait kompetensi utama lulusan program studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika seperti menjadi Entrepeneur Desain Kreatif, memiliki Start-up Bisnis Desain Produk Kreatif, konsultan Desain Produk, tenaga pendidik desain, hingga *Research and Development*. Selain lewat website, peneliti melakukan observasi pada Instagram *official* Desain Produk Universitas Dinamika mereka menggunakan berbagai event *online* seperti

contohnya kompetisi *Start-up Design Entrepreneur Competition*, kompetisi berskala nasional untuk lulusan SMA/SMK Se-Indonesia dan dinilai langsung oleh pengajar/dosen dari S1 Desain Produk Universitas Dinamika. Hal ini cukup membuktikan bahwa marketing Desain Produk Universitas Dinamika tetap berjalan guna sebagai upaya menyebarkan prodi S1 Desain Produk supaya lebih dikenal masyarakat luas meskipun dalam kondisi pandemik.

B. Observasi di Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

Pada observasi melalui website Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya peneliti medapatkan informasi yaitu visi misi lalu Prodi Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya (ITATS) berdiri sejak tahun 2003 dengan saat ini telah terakreditasi B, memiliki prestasi yakni merupakan Prodi Desain Produk peringkat ke 7 se Indonesia, Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya berkerjasama di bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat dengan Balai Pengembangan Industri Persepatuan Indonesia (BPIPI), dan Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII). Memiliki kurikulum yang berkembang dan menyesuaikan kebutuhan dunia kerja berbasis kompetensi yang berdaya saing, memiliki dosen yang berkompeten berasal dari Perguruan Tinggi Desain Terkemuka diantaranya ITB, ITS, UGM, ISI Yogyakarta, Universitas Trisakti, serta alumni ITATS sendiri. serta beberapa pengajar telah bergelar Doktor. Lulusan diharap mampu menjadi seorang desainer produk, peneliti bidang desain produk, pelaksana desain, hingga tenaga pendidik desain.

4.1.2 Wawancara

. Wawancara dilakukan pada beberapa narasumber seperti Ketua Prodi, Dosen, mahasiswa S1 Desain Produk Universitas Dinamika, serta mahasiswa prodi S1 Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Universitas Kristen Petra dan Universitas Surabaya sebagai berikut.

A. Ketua Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika

Wawancara dilakukan secara kunjungan langsung di Universitas Dinamika pada tanggal 21 April 2021 pukul 11.00 WIB dengan Ketua Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika Yosef Richo, wawancara berlangsung selama 30 menit.



Gambar 4. 1 Ketua Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika

Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa Desain Produk Universitas Dinamika memiliki kelebihan dan pembeda dari Desain Produk lainnya yakni berbasis *creative entrepreneur* dan teknologi desain, sehingga lulusan S1 Desain Produk Universitas Dinamika dituntut untuk bisa menjadi *creative entrepreneur* dan juga ahli dalam pengaplikasian teknologi dalam men-desain sehingga diharapkan mampu mendirikan *startup* sendiri.

Lalu peneliti menanyakan terkait kurikulum S1 Desain Produk sendiri seperti apa, pak Yosef lantas menjawab “untuk kurikulum Desain Produk sendiri untuk mata kuliah 3- lebih sks biasanya tidak hanya teori tapi juga praktikum sekitar 30 persen diisi praktek, kecuali memang mata kuliah praktikum yang isinya lebih banyak praktek. Mata kuliah praktek disisipkan karena memang kebanyakan mata kuliah Desain Produk membuat model dan produk dan selama masa pandemik karena mahasiswa belum boleh datang kekampus jadinya praktikumnya mandiri”.

Peneliti juga menanyakan “apa saja kendala S1 Desain Produk Universitas Dinamika dalam upaya memperbesar nama”. Jawaban dari pak Yosef seperti kendala terbesar yakni masyarakat cenderung kurang mengerti apa itu desain produk, apa saja yang dipelajari didalamnya, setelah lulus mau jadi apa dan apakah di Universitas Dinamika ada prodi Desain Produk. Beliau menjelaskan bahwa Prodi S1 Desain Produk adalah program studi sarjana Desain yang mendalami pada pengembangan dan inovasi, serta marketing produk untuk kebutuhan hidup masyarakat sesuai dengan kebutuhan pasar. Beliau menambahkan bahwa peran

seorang desainer produk sangatlah penting dalam berbagai sektor industri, terutama industri *furniture*, *fashion*, dan otomotif.

B. Dosen Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika

Wawancara dilakukan kepada salah satu dosen S1 Desain Produk secara *online* dengan menggunakan *whatsapp* didapatkan informasi bahwa Desain Produk adalah program studi desain yang fokus pada penciptaan (pembuatan) dan marketing produk yang dibutuhkan pasar.



Gambar 4. 2 Wawancara dosen S1 Desain produk

Minat belajar mahasiswa cenderung sangat antusias mulai dari merancang ide, konsep, gambar manual sampai digital dilanjut pembuatan produk jadi yg sudah difinishing. Lalu untuk teknik pengajaran selama daring yaitu diberikan contoh teknik penggerjaan karya, baik secara langsung maupun contoh karya semester sebelumnya, melalui google meet/zoom sampai video. Meski secara *online/daring*, mahasiswa dalam praktek desain tetap diawasi secara langsung oleh dosen sebagai pendamping, termasuk masalah safety. Tidak hanya itu, para dosen tetap memikirkan upaya untuk meningkatkan kreatifitas para mahasiswa dengan merekomendikan mahasiswanya untuk mengikuti lomba desain produk, mengikuti pameran desain produk, kunjungan industri secara offline (jika kebetulan perusahaan yang dikunjungi membuka sistem WFO).

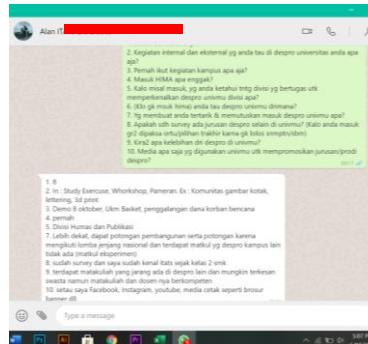
C. Mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika 2019-2020



Gambar 4. 3 Wawancara mahasiswa S1 Desain Produk 2019-2020

Wawancara dilakukan secara *online* dengan menggunakan *whatsapp* didapatkan informasi bahwasannya alasan mereka memilih prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika yakni karena Universitas Dinamika sendiri terkenal dengan teknologinya, ditambah passion yang mendukung, dan juga keluasan lingkup cangkupan ilmu dari desain produk sendiri, lalu prospek kerja yang menjanjikan sehingga dipilihnya masuk di prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika. Namun untuk fasilitas dirasa masih kurang, terutama bengkel desain produk yang tidak disediakan tempat khusus untuk anak desain produk bisa bereksplorasi lebih. Disamping itu setelah masuk prodi S1 Desain Produk berharap bisa mempunyai usaha sendiri terutam menciptakan produk yang ramah lingkungan.

D. Mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Universitas Kristen Petra dan Universitas Surabaya



Gambar 4.4 Wawancara Mahasiswa Desain Produk

Wawancara dilakukan secara *online* dengan menggunakan *whatsapp* didapatkan informasi bahwasannya responden memilih masuk ke prodi S1 Desain Produk terutama Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya antara lain dikarenakan memiliki salah satu mata kuliah yang unik yaitu kelas eksperimen, lalu untuk metode belajar Desain Produk Universitas Surabaya dan Kristen Petra sendiri diajarkan dari awal hingga mampu membuat inovasi produk & membuat manajemen produk sendiri. Untuk informasi terkait prodi Desain Produk, mereka dapatkan melalui survey sejak SMK dan dari kegiatan kampus expo di SMA dulu.

4.1.3 Studi Kompetitor

Peneliti menggunakan contoh referensi video *motion graphic*, dimana penelit dapat melihat bagaimana strategi video tersebut menarik perhatian penonton serta strategi teknik apa saja yang digunakan.



Gambar 4. 5 Profil SMK Nesaci dengan motion *graphic*

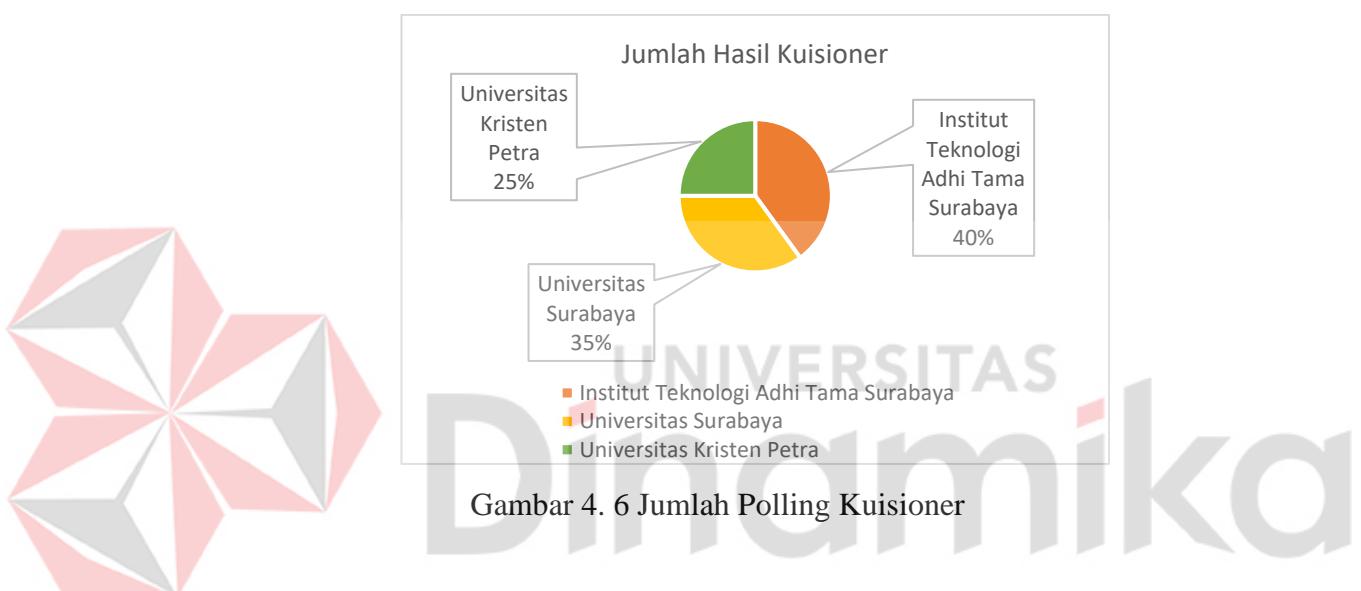
(Sumber: www.youtube.com, 2020)

Video diatas peneliti ambil dari kanal Youtube Official SMK Nesaci dengan jumlah penonton sebanyak 18.161 kali. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari video tersebut:

1. Kelebihan:
 - a) Desain layout dan illustrasi tidak berlebihan
 - b) Informasi yang disampaikan jelas
2. Kekurangan:
 - a) Penggunaan warna terlalu banyak
 - b) Total durasi video terlalu lama

4.1.4 Kuisioner

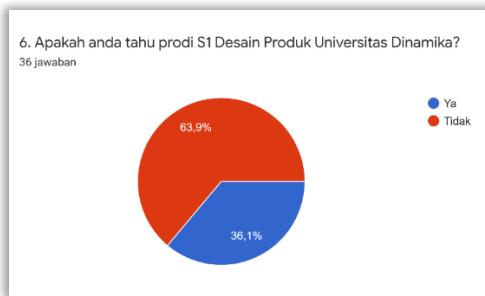
Kuesioner mendata asal kampus, apakah mahasiswa S1 Desain Produk, mengapa memilih Prodi S1 Desain Produk, apa yang diketahui tentang Desain Produk, mengapa memilih Prodi S1 Desain Produk di kampus anda, mengetahui Universitas Dinamika atau tidak, mengetahui Prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika atau tidak, mengapa tidak memilih prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika, harapan setelah masuk Desain Produk yang ditujukan pada mahasiswa Prodi S1 Desain Produk Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Universitas Kristen Petra dan Universitas Surabaya.



Pengambilan data dari kuisioner dilakukan dari 12 Juni – 14 Juni 2021 melalui *google form* dengan total 11 pertanyaan (3 pertanyaan data diri dan 8 pertanyaan penelitian) dan dijawab sekitar 40% dari mahasiswa Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, 25% dari Universitas Kristen Petra dan 35% dari Universitas Surabaya. Hal tersebut dilakukan untuk memvalidasi *statement* bapak Yosef Richo beliau mengatakan masyarakat cenderung kurang mengerti apa itu desain produk, apa saja yang dipelajari didalamnya, setelah lulus mau jadi apa, dan apakah di Universitas Dinamika ada prodi Desain Produk, dan juga terkait alasan mengapa menaruh minat di Desain Produk.

Hasil kuisioner yang didapatkan menunjukkan data bahwa responden rata-rata berpendapat desain produk yakni mendesain produk berupa *packaging* yang unik dan inovatif. Setelah lulus mereka ingin membuat bisnis sendiri (wirausaha)

dengan menciptakan produk yang bermanfaat untuk berbagai kalangan dengan nilai guna tinggi dan kreatif.



Gambar 4. 7 Hasil Polling Kuisioner Despro Universitas Dinamika

Data di atas menunjukkan bahwa hanya 36,1% responden yang mengetahui adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika dan 63,9% sisanya tidak, menurut mereka dikarenakan terkait ketidaktahuan dan belum mengenal adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika, disamping itu beberapa responden lain juga menyebut jarak Universitas Dinamika terlalu jauh dari rumah, dan juga dikarenakan cukup mahalnya biaya yang dikenakan per-semester.

4.1.5 Hasil Dokumentasi

Berikut adalah dokumentasi yang sudah peneliti dapatkan saat proses pengumpulan data yang digunakan sebagai bukti observasi dalam penelitian.



Gambar 4. 8 Tampilan profil Desain Produk Universitas Dinamika

(Sumber: Website Desain Produk Universitas Dinamika, 2021)



Gambar 4. 9 Tampilan profil Desain Produk ITATS

(Sumber: Website Desain Produk ITATS, 2021)



Gambar 4. 10 Kegiatan kompetisi S1 Desain Produk

(Sumber: Instagram S1 Desain Produk Universitas Dinamika, 2021)

4.2 Analisis Data

Dalam proses analisis data yang dilakukan peneliti meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan

4.2.1 Reduksi Data

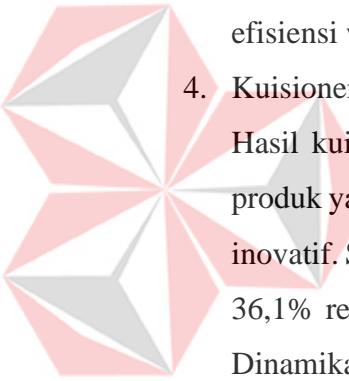
Berikut adalah hasil reduksi data dari kumpulan data yang sudah peneliti dapatkan melalui tahap observasi, wawancara, hingga dokumentasi.

1. Observasi

Berdasarkan observasi online pada website kampus Universitas Dinamika dan Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya diketahui bahwa prodi S1 Desain Produk Universitas dinamika baru diresmikan pada tahun 2018, berbeda dengan Desain Produk ITATS yang telah berdiri lama sejak tahun 2003, keduanya sama-sama sudah terakreditasi B dan memiliki hubungan professional dengan Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII). Walau begitu, Desain Produk Universitas Dinamika kian mengalami penurunan, dari jumlah 25 mahasiswa pada tahun 2018 turun hingga 3 mahasiswa pada tahun 2020. Meski demikian tidak menyurutkan semangat mahasiswa S1 Desain Produk Universitas Dinamika dalam menggapai prestasi dengan dibuktikannya mampu memenangkan 6 prestasi lomba nasional pada tahun 2018-2020. Upaya dalam kegiatan promosi juga masih tetap dilaksanakan meski ditengah pandemi Covid-19 berupa kegiatan webinar atau kompetisi *online*. Untuk kualitas pengajar/dosen rata-rata merupakan lulusan beberapa kampus besar di Indonesia seperti ITB, ITS, UNAIR, dan ISI Yogyakarta. Lulusan S1 Desain Produk diharapkan mampu menjadi seorang Entrepeneur Desain Kreatif dan memiliki *Start-up* Bisnis Desain Produk Kreatif.

2. Wawancara

Didapatkan informasi bahwa Prodi S1 Desain Produk termasuk Prodi yang baru diresmikan pada tahun 2018, sehingga belum dikenal oleh masyarakat terutama di Surabaya. S1 Desain Produk Universitas Dinamika memiliki kelebihan dan pembeda dari Desain Produk lainnya yakni berbasis *creative entrepreneur* dan teknologi desain, sehingga lulusan bisa menjadi *creative entrepreneur* dan juga ahli dalam pengaplikasian teknologi dalam men-desain sehingga diharapkan



mampu mendirikan *startup* sendiri. Namun masyarakat cenderung kurang mengerti apa itu desain produk, lalu dijelaskan bahwa Prodi S1 Desain Produk adalah program studi sarjana Desain yang mendalam pada pengembangan dan inovasi, serta marketing produk untuk kebutuhan hidup masyarakat sesuai dengan kebutuhan pasar. Pengajaran selama daring yaitu diberikan contoh teknik penggerjaan karya, baik secara langsung maupun contoh karya semester sebelumnya, melalui google meet/zoom sampai video. Lalu upaya untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa dengan merekomendikan mahasiswanya mengikuti lomba desain produk, mengikuti pameran desain produk, kunjungan industri secara offline.

3. Studi Kompetitor

Dalam studi kompetitor peneliti menyimpulkan bahwa video tersebut dinilai masih kurang efisien karena durasi yang sedikit terlalu lama sehingga memakan efisiensi waktu berlebih, serta penggunaan warna yang dipakai terlalu banyak.

4. Kuisioner

Hasil kuisioner menunjukkan bahwa responden rata-rata berpendapat desain produk yakni desain produk mendesain produk berupa *packaging* yang unik dan inovatif. Setelah lulus mereka ingin membuat bisnis sendiri (wirausaha). Sekitar 36,1% responden mengetahui adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika dan 63,9% sisanya tidak, menurut mereka dikarenakan terkait ketidaktahuan dan belum mengenal adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika, disamping itu beberapa responden lain juga menyebut jarak Universitas Dinamika terlalu jauh dari rumah, dan juga dikarenakan cukup mahalnya biaya yang dikenakan per-semester.

5. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian menunjukkan proses demi proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang valid. Dalam kondisi pandemik pengambilan data dilakukan melalui website seta sosial media instagram untuk mengetahui aktivitas Desain Produk Universitas Dinamika seperti salah satunya menyelenggarakan kompetisi skala nasional.

4.2.2 Penyajian Data

Berdasarkan reduksi data yang didapatkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Maka dapat disajikan data:

1. Memilikinya hubungan professional dengan *Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII)* serta memiliki akreditasi B.
2. Memenangkan 6 prestasi lomba nasional pada tahun 2018-2020.
3. Memiliki kualitas pengajar/dosen yang rata-rata merupakan lulusan beberapa kampus besar di Indonesia seperti ITB, ITS, UNAIR, dan ISI Yogyakarta.
4. Potensi lulusan S1 Desain Produk diharapkan mampu menjadi seorang *Entrepeneur* Desain Kreatif dan memiliki *Start-up* Bisnis Desain Produk Kreatif.
5. S1 Desain Produk Universitas Dinamika memiliki kelebihan dan pembeda dari Desain Produk lainnya yakni berbasis *creative entrepreneur* dan teknologi desain.
6. Prodi S1 Desain Produk adalah program studi sarjana Desain yang mendalamai pada pengembangan dan inovasi, serta marketing produk untuk kebutuhan hidup masyarakat
7. Desain produk menurut sudut pandang mahasiswa Desain Produk yakni mendesain produk berupa *packaging* yang unik dan inovatif,
8. Hanya 36,1% responden yang mengetahui adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika dan 63,9% sisanya tidak dikarenakan terkait ketidaktahuan dan belum mengenal adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika
9. Penggunaan media *motion graphic* akan pesan yang disampaikan menarik dan mudah dalam proses penyebarannya

4.2.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses reduksi data melalui observasi, wawancara, studi kompetitor, kuesioner yang dilakukan sampai penyajian data. Dapat disimpulkan bahwa S1 Desain Produk Universitas Dinamika memiliki kualitas yang cukup bagus, dibuktikan dengan akreditasi B dan salah satu kampus swasta yang memiliki

hubungan professional dengan Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII).

Meski termasuk Prodi baru dan belum dikenal oleh masyarakat terutama di Surabaya, memiliki kelebihan yakni berbasis *creative entrepreneur* dan teknologi desain. Disatu sisi masyarakat masih cenderung kurang mengerti apa itu desain produk, sehingga dijelaskan bahwa Prodi S1 Desain Produk adalah program studi sarjana Desain yang mendalam pada pengembangan dan inovasi, serta marketing produk untuk kebutuhan hidup masyarakat.

Hasil kuisioner menunjukkan responden rata-rata berpendapat bahwa desain produk yakni mendesain produk berupa *packaging* yang unik dan inovatif. Mereka ingin membuat bisnis sendiri (wirausaha) dengan menciptakan produk yang bermanfaat untuk berbagai kalangan dengan nilai guna tinggi dan kreatif. Hasil kuisioner 36,1% responden yang mengetahui adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika dan 63,9% sisanya tidak, dikarenakan ketidaktahuan dan belum mengenal adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika.

Semua hasil observasi, wawancara, studi kompetitor, kuesioner yang dilakukan sampai penyajian data sangat mendukung perancangan video profil berbasis *motion graphic* yang akan menyajikan penjelasan apa itu prodi S1 Desain Produk, visi dan misi, apa saja yang dipelajari dalam prodi Desain Produk, kelebihan prodi Desain Produk Universitas Dinamika, fasilitas yang didapatkan, hingga prospek kerja pada prodi Desain Produk.

4.3 Analisis Segmentation, Targeting, dan Positioning (STP)

Tahap pertama dalam penyusunan konsep dan *keyword*, diperlukannya analisis STP, USP, dan analisis SWOT terlebih dahulu agar memudahkan dalam tahap pencarian *keyword* serta konsep.

4.3.1 Segmentation

Pada tahap segmentasi akan dibagi menjadi 3, yaitu Demografis, Geografis, dan Psikografis. Maka dapat disajikan data:

1. Demografis

Kelompok Usia : 16 - 45

Jenis Kelamin	: Pria dan Wanita
Profesi	: Pelajar dan Orang Tua
Kelas Sosial	: Menengah keatas (penghasilan di atas 5-7 juta)

2. Geografis

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Surabaya
Kepadatan Populasi	: Kota besar

3. Psikografis

Masyarakat berusia 16-45 tahun yang paham tentang perkembangan teknologi, pernah mendengar namun tidak begitu memahami tentang prodi S1 Desain Produk dan juga masyarakat yang aktif menggunakan media sosial seperti Youtube dan Instagram sebagai salah satu media untuk mendapatkan informasi.

4.3.2 Targeting

Target masyarakat berusia 16 – 45 tahun yang masih berada dibangku sekolah menengah sebagai referensi jurusan pada perguruan tinggi dan orang tua yang memiliki anak yang hendak memilih jurusan untuk anaknya, serta remaja yg masih bisa dipengaruhi dalam memilih kuliah baik dari keluarga kerabat atau lainnya.

4.3.3 Positioning

Video motion graphic ini diposisikan sebagai video pengenalan tentang prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika yang dapat memberi pemahaman kepada masyarakat tentang jurusan desain produk itu sendiri hingga peluang prospek karir kedepannya pasca lulus.

4.4 Unique Selling Preposition (USP)

Unique Selling Preposition dari *motion graphic* tentang Pengenalan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika ini adalah teknik pengenalan yang informatif dan *attractive* melalui karakter tokoh, serta mudah untuk dipahami dengan penyampaian yang jelas. Pada saat *publishingnya* nanti bisa melalui YouTube dan

Instagram serta diiklankan dengan jangkauan area Surabaya sehingga bisa maksimal dikenal oleh masyarakat.

4.5 Analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunity, Threats*)

Metode yang digunakan untuk mengevaluasi *strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threat*. Proses ini mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mampu dan tidak mampu mendukung dalam mencapai tujuan.

Tabel 4.1 Analisis SWOT

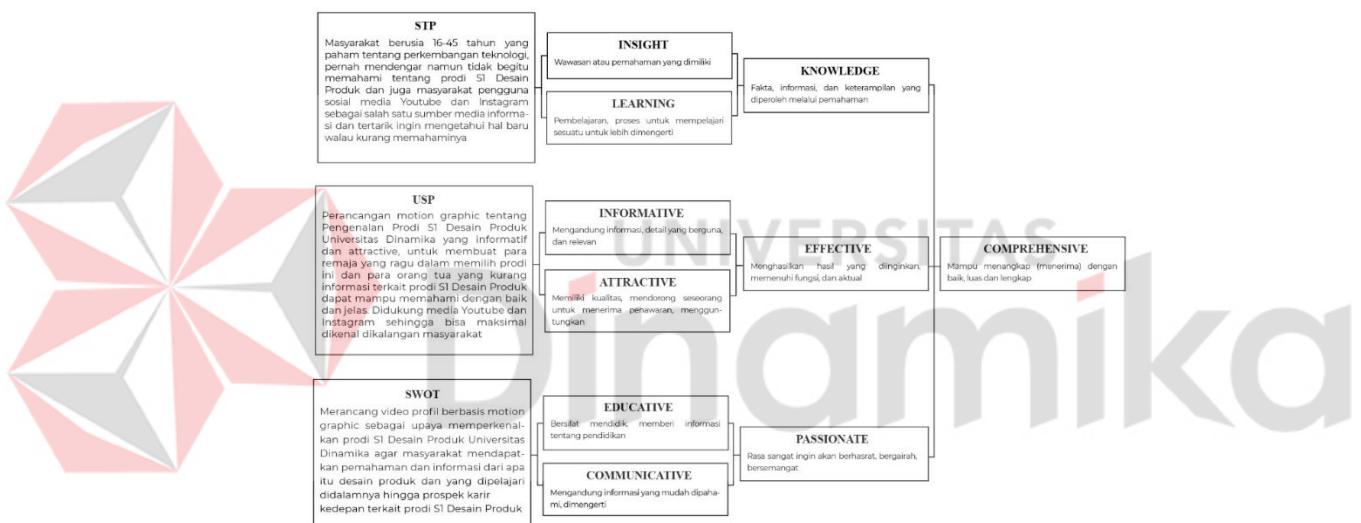
Internal (S-W)	Strengths	Weaknesses
Eksternal (O-T)	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki akreditasi B - Memiliki hubungan professional dengan Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII). - Berbasis <i>creative entrepreneur</i> dan teknologi desain - Memiliki mata kuliah manajemen teknologi desain dan digital kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Baru berdiri pada tahun 2018 sehingga belum terbentuk reputasinya dikalangan masyarakat - Mahasiswa yang baru mendaftar sangatlah sedikit (3 orang) pada 2020 jika dibandingkan dengan 2 tahun sebelumnya - Data menunjukkan bahwa banyak masyarakat pernah mendengar Prodi Desain Produk tetapi tidak memahaminya.
Opportunity	S-O	W-O
<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki pengajar/dosen yang berkompeten berasal dari Perguruan Tinggi terkemuka diantaranya UNAIR, ISI Yogyakarta, ITS, UNESA, dan ITB sehingga tidak diragukan kualitasnya. - Menciptakan peluang bisnis dalam bidang teknologi desain, desain furniture, kriya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menciptakan video <i>motion graphic</i> untuk mengenalkan prodi S1 Desain Produk kepada masyarakat. - Menciptakan peluang bisnis dalam bidang desain teknologi desain, furniture, dan kriya melalui kerjasama Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII). 	<ul style="list-style-type: none"> - Dengan video <i>motion graphic</i> yang tidak hanya sekedar mengenalkan tetapi juga memberi pemahaman terhadap masyarakat terkait prodi S1 Desain Produk. - Memiliki pengajar/dosen yang berkompeten berasal dari Perguruan Tinggi terkemuka untuk meningkatkan reputasi prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika dikalangan masyarakat
Threats	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> - Masyarakat cenderung kurang mengerti apa itu desain produk, apa saja yang dipelajari didalamnya, prospek kerja kedepan dan apakah di Universitas Dinamika ada prodi Desain Produk. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi ilmu <i>creative entrepreneur</i> dan teknologi desain yang diperoleh dalam perguruan tinggi prodi desain produk 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang video <i>motion graphic</i> dan menjadikannya sebagai media penyampaian informasi dan memperkenalkan tentang prodi S1 Desain Produk kepada masyarakat.

<p>- Ilmu dasar pendidikan desain produk dapat diperoleh diluar pendidikan perguruan tinggi</p>		
<p>Strategi Utama: Merancang video profil berbasis <i>motion graphic</i> sebagai upaya memperkenalkan prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika agar masyarakat mendapatkan pemahaman terkait prodi S1 Desain Produk</p>		

4.6 Konsep dan *Keyword*

Seluruh data yang telah dikumpulkan, pada tahap ini disimpulkan menjadi poin-poin pembentuk keyword.

4.6.1 Key Communication Message



Gambar 4. 11 *Keyword*

4.6.2 Deskripsi Konsep

Konsep pada “Perancangan Video Profil Berbasis *Motion Graphic* sebagai Upaya Memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika” yaitu *Comprehensive*. Arti dari *Comprehensive* sendiri adalah bersifat mampu menangkap (menerima) dengan baik, luas dan lengkap (tentang ruang lingkup atau isi). Peneliti mendapatkan kata tersebut sebagaimana untuk mendeskripsikan pentingnya sebuah informasi yang diberikan kepada masyarakat saat melihat perancangan video profil berbasis *motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika dapat ditangkap atau

diterima dengan baik dan bersifat jelas informasi didalamnya, serta mampu dipahami dengan baik pada masyarakat usia 16 – 45 tahun.

4.7 Konsep Perancangan

Konsep perancangan adalah dimana penentuan tema dan ide gagasan sebagai pondasi dari karya yang akan dikerjakan. Konsep rancangan akan berdasarkan dari *keyword* yang telah ditentukan sebelumnya.

4.7.1 Tujuan kreatif

Perancangan ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika kepada masyarakat usia 16 – 45 tahun dengan diberikannya informasi berupa apa itu desain produk, apa saja yang dipelajari didalamnya, fasilitas apa yang didapatkan, hingga penjelasan tentang prospek kerja kedepannya. Dikemas secara sederhana, informatif dan efektif sehingga masyarakat mampu menerima/menangkap dan juga memahami informasi yang disampaikan dengan baik atau *Comprehensive*.

4.7.2 Strategi kreatif

Perancangan video profil *motion graphic* ini memiliki target audience penelitian masyarakat usia 16 - 45 tahun, maka dari itu informasi pada video profil *motion graphic* akan disajikan secara menarik dan sederhana, yaitu menggunakan teknik infografis, agar informasi dan data yang disajikan dapat dimengerti dengan mudah dan disajikan sesederhana mungkin. Unsur strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

1. Judul

Judul yang digunakan untuk perancangan video profil *motion graphic* ini adalah “Profil Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika” Judul tersebut menjelaskan informasi perihal prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika sebagai upaya memperkenalkan kepada masyarakat usia 16-45 tahun.

2. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam “Perancangan Video Profil Berbasis *Motion Graphic* sebagai Upaya Memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk

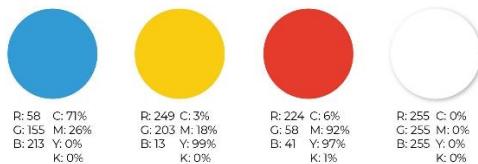
Universitas Dinamika” sesuai dengan konsep “*Comprehensive*” ini adalah tipe font *Sans Serif*. Dikarenakan terlihat tegas, modern, jujur, tanpa basa-basi, dan mempertimbangkan *Readability*. Karena tujuan *motion graphic* adalah untuk mengenalan prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika, maka syarat *Readability* adalah mutlak. Berdasarkan hal tersebut maka dipilih huruf *Sans Serif* dengan menggunakan font *Montserrat* sebagai berikut:



Gambar 4. 12 Font *Montserrat*

3. Warna

Menggunakan warna yang sesuai dengan karakter dari konsep “*Comprehensive*”. Penggunaan warna yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam video profil *motion graphic* mengacu kepada konsep *Active*. Menurut Leatrice Eiseman dalam bukunya *The Complete Color Harmony*, menjelaskan bahwa penggunaan warna dengan konsep *Active* memiliki kesan warna dengan semburan energi yang menjadikannya terlihat hangat. Peneliti menggunakan tiga kombinasi warna yaitu Biru, Kuning, Merah dan Putih. Dari segi psikologis warna biru melambangkan kejelasan, komunikasi, dan ketenangan, kuning melambangkan optimis, dan merah melambangkan semangat dan putih melambangkan pengetahuan.

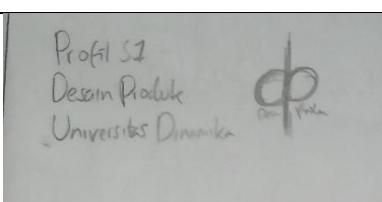


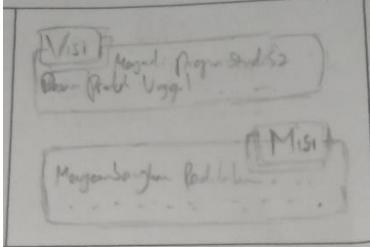
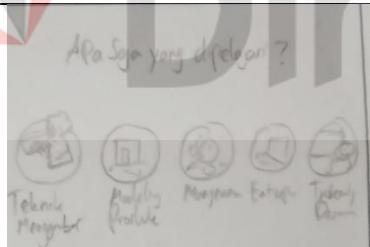
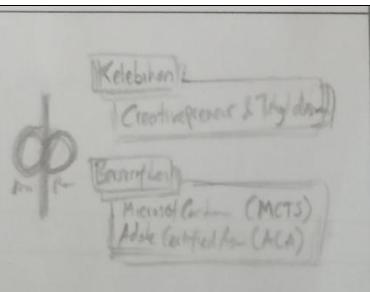
Gambar 4. 13 Warna terpilih

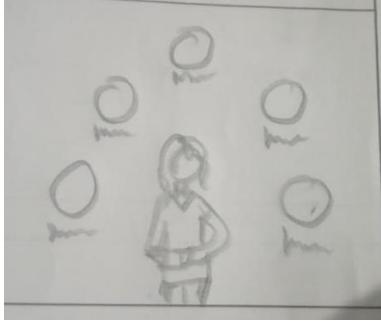
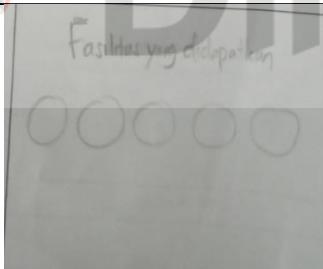
4. *Storyboard*

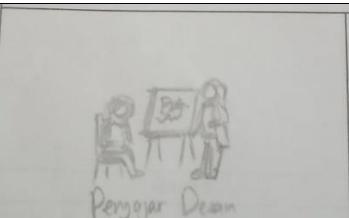
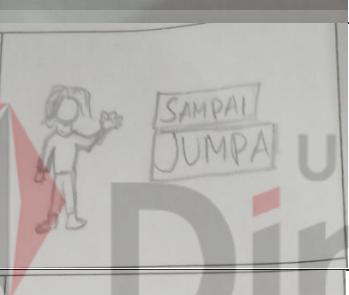
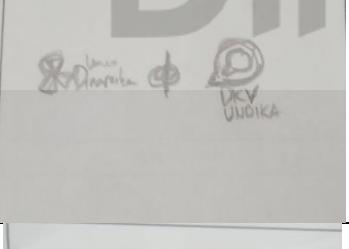
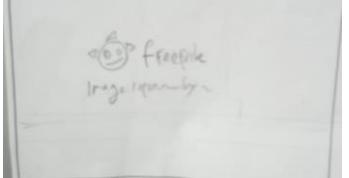
Menurut Binanto di dalam bukunya “*Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*” halaman 255 menjelaskan bahwa *storyboard* merupakan pengorganisasi grafik. *Storyboard* mempermudah proses produksi dikarenakan semua hal teknis maupun hal-hal lain yang diperlukan dalam proses produksi tertera di *storyboard* sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan.

Tabel 4.2 *Storyboard* dan *Storyline*

No	Scene	Sound	Narasi	Storyline
1		Instrumen	Profil S1 Desain Produk Universitas Dinamika	Bumper tulisan “Profil S1 Desain Produk Universitas Dinamika” sebagai opening video
2		Instrumen	“Hai namaku kia... Aku mahasiswa desain produk universitas dinamika, Yuk kita kenal produki lebih jauh!”	Menampilkan karakter bernama Kia sebagai mahasiswa desain produk universitas dinamika yang ingin mengajak untuk kenal dengan prodinya
3		instrumen	“beralamatkan di Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Surabaya. Program Sarjana yang diresmikan pada tahun 2018 yang berfokus pada pengajaran pengembangan dan inovasi produk dengan memanfaatkan teknologi desain, serta marketing produk yang sesuai dengan pasar, memiliki akreditasi B”	Menampilkan ilustrasi vector dari universitas dinamika dan ilustrasi maps lalu disusul keterangan dari desain produk universitas dinamika “tahun 2018”, “akreditasi B” dan “teknologi desain dan marketing produk”

4		Instrumen	<p>“Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika memiliki visi misi yaitu..</p> <ul style="list-style-type: none"> *visi: Menjadi program studi S1 Desain Produk unggul dalam teknologi dengan jiwa kepemimpinan dan kewirausahaan yang diakui oleh masyarakat *misi: Mengembangkan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang berkaitan dengan manajerial dan entrepreneur yang unggul dalam teknologi komunikasi desain 	Menampilkan 2 kotak informasi terkait visi dan misi desain produk universitas dinamika
5		Instrumen	<p>“Dalam S1 desain produk, kalian akan mempelajari:</p> <ul style="list-style-type: none"> Teknik menggambar, Modeling produk, Manajemen, Entrepreneur, Teknologi desain” 	Menampilkan tulisan “apa saja yang dipelajari?” dengan disertai 5 penjelasan beserta 5 ilustrasi
6		Instrumen	<p>“Desain produk universitas dinamika memiliki kelebihan lohh.. Yaitu berbasis creative entrepreneur & teknologi desain, serta sudah bersertifikasi internasional Microsoft Certified Technology Specialist (MCTS) dan Adobe Certified</p>	Menampilkan kelebihan dan sertifikat disertai kata “creativepreneur & teknologi desain” dan “internasional Microsoft Certified Technology Specialist (MCTS) dan Adobe Certified”

			Technology Specialist (MCTS) dan Adobe Certified Associate (ACA). Keren kan.. Udah bersertifikasi internasional lohhh..."	Associate (ACA"
7		Instrumen	<p>"pendalaman entrepreneur desain produk universitas dinamika bisa kemana aja sih?"</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entrepreneur desain produk fashion 2. Entrepreneur desain produk kriya 3. Entrepreneur desain produk furniture 4. Entrepreneur desain produk teknologi 5. Entrepreneur desain produk startup" 	Menampilkan masing-masing ilustrasi pendalaman entrepreneur desain produk Universitas Dinamika
8		Instrumen	<p>"Nah fasilitas yang akan kalian dapatkan antara lain: Ruang gambar, Ruang komputer digital, Lab fotografi, Lab teknologi desain, Lab kriya"</p>	Menampilkan tulisan "fasilitas yang didapatkan" beserta masing-masing ilustrasi fasilitas
9		Instrumen	<p>"Dan juga memiliki prospek karir yang hebat, diantaranya... Menjadi seorang desainer produk kriya dan furniture"</p>	Menampilkan ilustrasi seorang desainer produk kriya dan furniture beserta kata "desainer produk kriya dan furniture"

10			Instrumen	“seorang entrepreneur desain”	Menampilkan ilustrasi seorang entrepreneur desain beserta kata “entrepreneur desain”
11			Instrumen	“seorang pengajar desain”	Menampilkan ilustrasi seorang pengajar desain beserta kata “pengajar desain”
12			Instrumen	“Dan seorang manajer desain”	Menampilkan ilustrasi seorang manajer desain beserta kata “manajer desain”
13			Instrumen	-“Nahh gimana, seru bukan mengenal Prodi ku ini? Yaudah kalo gitu aku mau pamit dulu ya... dahhhh sampai jumpa”	Menampilkan karakter kia yang hendak pergi setelah mengenalkan prodi nya
14			Instrumen		Menampilkan logo universitas dinamika, desain produk, dan desain komunikasi visual
15			Instrumen		Menampilkan logo free pik dengan keterangan “image reference from free pik”

4.8 Perencanaan Media

Di dalam perencanaan media meliputi tujuan, strategi, media sosial, dan media pendukung.

4.8.1 Tujuan Media

Menurut Morrisans di dalam bukunya “*Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*” halaman 189, tujuan media merupakan gambaran apa yang ingin dicapai suatu perusahaan berkenaan dengan penyampaian pesan suatu produk atau merk produk. Sehingga dibutuhkan beberapa media untuk video profil *motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.

4.8.2 Strategi Media

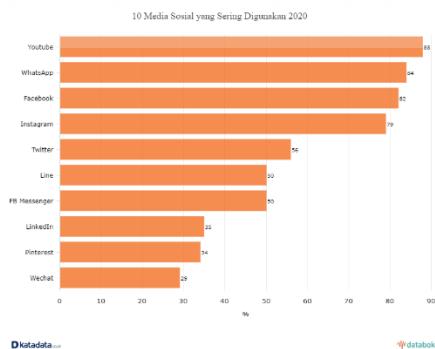
Dalam upaya perancangan video profil *motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika menjadi dua media untuk menyampaikan pesan, yaitu Media Utama yang berupa video dan Media Pendukung yang berupa poster dan *x-banner*.

4.8.3 Media Sosial

Dalam pemilihan media sosial peneliti memilih 2 media sosial yaitu Youtube dan Instagram.

1. Youtube

Media utamanya akan diupload di YouTube dikarenakan di tahun 2020 YouTube menempati peringkat nomor 1 menurut *We Are Social, Hootsuite*



Gambar 4. 14 Media Sosial yang sering digunakan 2020

Sumber: *We Are Social, Hootsuite*, 2020

2. Instagram

Instagram akan digunakan untuk membagikan media pendukung seperti poster sehingga bisa dilihat oleh pengguna-pengguna Instagram.

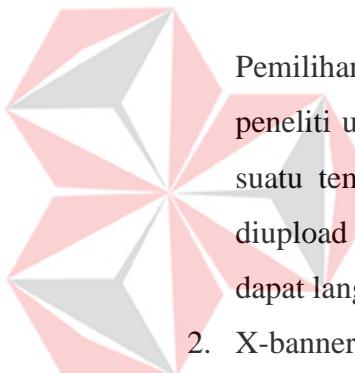
4.8.4 Media Pendukung

Dalam pemilihan media sosial peneliti memilih 2 media sosial yaitu Youtube dan Instagram.

1. Poster



Gambar 4. 15 *Sketch Poster*



Pemilihan media pendukung berupa poster di pilih karena dapat mempermudah peneliti untuk menyampaikan informasi dalam 1 lembar yang di tempel pada suatu tempat dan dapat mencangkup ruang lingkup yang besar atau dapat diupload melalui media Instagram. Poster juga dapat memuat pesan inti agar dapat langsung dipahami oleh *audiance*.

2. X-banner



Gambar 4. 16 *Sketch X-banner*

Pemilihan *X-banner* yang dipilih oleh peneliti bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan sesuai karena dapat memuat pesan dengan kapasitas besar.

3. Merchandise



Gambar 4. 17 Sketch Merchandise

Merchandise yang digunakan adalah Gelas, gantungan kunci, kaos, dan *Totebag* yang sering kita jumpai di kalangan masyarakat umur 16 – 45 tahun dan mudah untuk digunakan.

4.9 Implementasi Karya

Didalam implementasi karya menjelaskan tentang penerapan semua rancangan yang dibuat dalam proses perancangan, yakni meliputi media utama dan media pendukung

4.9.1 Media Utama

Media utama yang didapat dalam perancangan ini adalah video *motion graphic* berbasis infografis, dimana *motion graphic* memiliki keunggulan untuk menyampaikan sebuah informasi untuk lebih mudah diserap oleh *audiance* dan pengguna *motion graphic* dapat membantu untuk menyederhanakan sebuah pesan dan konten yang disajikan melalui visual dan audio. Dalam perancangan video profil berbasis *motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat dewasa awal usia 16 - 45 tahun, tentang diberikannya informasi berupa apa itu desain produk, apa saja yang dipelajari didalamnya, fasilitas apa yang didapatkan, hingga penjelasan tentang prospek kerja kedepannya.

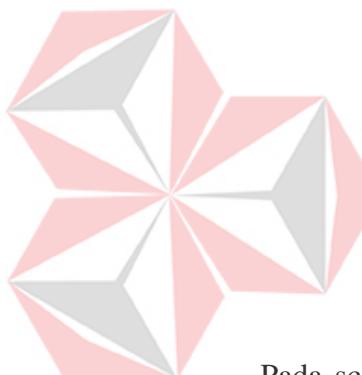
Video profil *motion graphic* ini dirancang dengan konsep “*Comprehensive*” yang dimana kejelasan informasi yang disampaikan mampu ditangkap dengan baik

sangatlah diutamakan. Dengan adanya konsep tersebut didapatkan strategi kreatif berupa font *Montserrat* dan warna yang telah terpilih seperti warna biru, oranye, merah, dan putih.



Gambar 4. 18 Scene 1

Pada scene pertama menampilkan sebuah bumper yang berisikan tulisan berupa “Profil S1 Desain Produk Universitas Dinamika” dilanjutkan dengan foto gedung Universitas Dinamika.



Gambar 4. 19 Scene 2

Pada scene kedua menampilkan karakter bernama Kia “Hai namaku kia... Aku mahasiswa desain produk universitas dinamika, Yuk kita kenal prodiku lebih jauh!”.



Gambar 4. 20 Scene 3

Pada scene ini menjelaskan lokasi alamat Universitas Dinamika yang berada di Jl. Raya kedung Baruk No.98 Surabaya.



Gambar 4. 21 Scene 4

Pada scene ini menjelaskan “program Sarjana yang diresmikan pada tahun 2018 yang berfokus pada pengajaran pengembangan dan inovasi produk dengan memanfaatkan teknologi desain, serta marketing produk yang sesuai dengan pasar, memiliki akreditasi B”.



Gambar 4. 22 Scene 5



Pada scene ini menjelaskan misi dari Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika yaitu menjadi program studi S1 Desain Produk unggul dalam teknologi dengan jiwa kepemimpinan dan kewirausahaan yang diakui oleh masyarakat, serta visi yaitu mengembangkan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang berkaitan dengan manajerial dan *entrepreneur* yang unggul dalam teknologi komunikasi desain.



Gambar 4. 23 Scene 6

Pada scene ini menampilkan “dalam S1 desain produk, kalian akan mempelajari: Teknik menggambar, Modeling produk, Manajemen, *Entrepreneur*, Teknologi desain”



Gambar 4. 24 Scene 7

Pada scene ini menjelaskan kelebihan atau *Unique Selling Proposition* (USP) S1 Desain Produk Universitas Dinamika yaitu *Creativepreneur* dan Teknologi Desain, serta dijelaskan juga sertifikasi yang dipunya yaitu *Microsoft Certified Technology Specialist* (MCTS) dan *Adobe Certified Associate* (ACA) serta pendalaman materi *entrepreneur* desain produk Universitas Dinamika. Serta narasi "pendalaman *entrepreneur* desain produk universitas dinamika bisa kemana aja sih? *Entrepreneur* desain produk *fashion*, *entrepreneur* desain produk *kriya*, *entrepreneur* desain produk *furniture*, *entrepreneur* desain produk *teknologi*. *entrepreneur* desain produk *startup*".



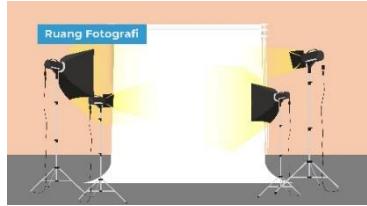
Gambar 4. 25 Scene 8

(Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/vector-flat-illustration-empty-classroom-school-university-college-institute_1265709.htm)



Gambar 4. 26 Scene 9

(Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/computer-class-open-space-office-empty-interior_8188985.htm)



Gambar 4. 27 Scene 10

(Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/realistic-illustration-empty-photo-studio-with-blank-white-screen-lamps-flash-spotlights_2890984.htm#page=1&query=photo%20studio&position=9)



Gambar 4. 28 Scene 11

(Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/computer-class-open-space-office-empty-interior_8188985.htm)



Gambar 4. 29 Scene 12

(Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/art-classroom-empty-artist-studio-interior_14445472.htm)

Pada scene ini menampilkan 1 dari 5 fasilitas yang disediakan Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika, diantaranya fasilitas meliputi ruang gambar, ruang komputer digital, lab fotografi, lab teknologi desain, dan lab kriya.



Gambar 4. 30 Scene 13

(Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/chair-manufacture-interior-designer-carpentry-workshop-custom-furniture-best-bespoke-furniture-master-furniture-makers-concept_10782584.htm)



Gambar 4. 31 Scene 14

(Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/flat-creativity-concept-illustration_14620625.htm#page=1&query=flat%20creativity%20concept%20illustration&position=0)



Gambar 4. 32 Scene 15

(Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/students-classroom-flat-vector-illustration_9176840.htm)



Gambar 4. 33 Scene 16

(Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/coach-speaking-before-audience-mentor-presenting-charts-reports-employees-meeting-business-training-seminar-conference-vector-illustration-presentation-lecture-education_10172518.htm)

Pada scene ini menampilkan prospek kerja pada Desain Produk “menjadi seorang *desainer* produk kriya dan *furniture*, *entrepreneur* desain, pengajar desain, dan seorang manajer desain”.



Gambar 4. 34 Scene 17 – 19

Pada scene ini menampilkan penutup dari video profil berbasis *motion graphic* berupa karakter Kia yang menuturkan kata “sampai jumpa!”, serta scene persembahan kepada Universitas Dinamika, Prodi S1 Desain Produk, dan Prodi S1 Desain Komunikasi Visual.

4.9.2 Media Pendukung

1. Poster



Gambar 4. 35 Poster

Poster ini berukuran 1080x1350 pixels yang ukurannya memang disesuaikan seperti itu agar bisa disebarluaskan di media sosial untuk promosi secara *online*, mengingat saat ini masa pandemi sehingga tidak memungkinkan untuk menyebarkan poster secara *offline*. Poster diawali dengan *headline* “Yuk! Kenal Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika” juga didukung oleh karakter utama sehingga menjadi point of interestnya, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan didalam S1 Desain Produk Universitas Dinamika akan mempelajari modeling produk, *entrepreneur*, teknik menggambar, manajemen, dan teknologi desain.

2. X-banner



Gambar 4. 36 X-banner

Pemilihan *X-Banner* sebagai media pendukung non personal yang bertujuan untuk memberikan pesan atau informasi kepada khalayak ramai. Pada *x-banner* memuat pesan terkait apa saja yang dipelajari dalam prodi S1 Desain Produk dengan menggunakan *layout vertical panel* dimana informasi berupa teks maupun gambar di susun vertikal sedemikian rupa dengan menggunakan ukuran *X-banner* 60x160.

3. Merchandise



Gambar 4. 37 Merchandise

Adapun beberapa *Merchandise* yang dipilih sebagai media pendukung seperti gantungan kunci, gelas, kaos, dan juga *totebag*. Pemilihan merchandise berupa gantungan kunci, gelas, kaos, dan *totebag* sangat cocok bagi remaja yang sangat suka hal-hal yang tidak merepotkan untuk dibawa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan implementasi karya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sedikit yang mengetahui tentang Desain Produk dan keberadaan prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika, terbukti hanya 36,1% responden yang mengetahui adanya prodi S1 Desain Produk di Universitas Dinamika dan 63,9% sisanya tidak, dan berdampak pada sedikitnya mahasiswa yang mendaftar.

Hal tersebut mendorong peneliti untuk membuat video profil berbasis *motion graphic* dengan judul “Perancangan Video Profil Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Upaya Memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika” dengan cara mengumpulkan informasi terkait Prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika serta kampus kompetitor lain, disusun menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, studi kompetitor, kuisioner, dan dokumentasi, lalu dimulai dengan penyusunan sketsa manual hingga perancangan *motion graphic* digital hingga disusun dalam bentuk akhir berupa format video profil *motion graphic* berukuran 1920 x 1080 pixels dengan durasi 03 menit 19 detik. Perancangan ini dibuat untuk memberikan informasi serta mengenalkan kepada masyarakat khususnya usia 16 – 45 tahun, terutama di Surabaya mengenai prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika. Konsep dan “Perancangan Video Profil Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Upaya Memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika” adalah “*Comprehensive*”.

Memiliki informasi yang berisi penjelasan tentang profil S1 Desain Produk Universitas Dinamika, visi dan misi, apa saja yang dipelajari, fasilitas yang didapatkan, hingga prospek karir kedepannya. Sehingga mampu memberi pemahaman kepada masyarakat terutama di Surabaya. Diimplementasikan ke dalam *motion graphic* 1920 x 1080 pixels sebagai media utama serta poster *online* 1080 x 1350, *x-banner* 60 x 160, dan *merchandise* sebagai media pendukung.

5.2 Saran

Penelitian mengenai prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika ini menghasilkan video profil *motion graphic* “Perancangan Video Profil Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Upaya Memperkenalkan Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika”. Oleh karena itu peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lagi kualitas dari animasi *motion graphic*, serta pembaruan isi konten yang mengikuti laju perkembangan prodi S1 Desain Produk Universitas Dinamika kedepannya sehingga dapat menyampaikan pesan dengan lebih efektif dan menarik.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- A.M, Morissan. 2010. *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Jakarta: Penerbit Kencana.
- Binanto, Iwan 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Damanik.
- Hill, Will. 2005, *A Manual for Designing with Type Page One Publishing Private Limited*. Singapore: The Complete Typographer.
- Kotler, Phillip and Kevin Lane Keller, 2012, *Marketing Management*. Fourteenth Edition. New Jersey: Pearson International Edition.
- Moleong. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Remaja Rosdakarya.
- Mollica, Patti. 2013. *Color Theory*. USA: Walter Foster.
- Ridwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penulis Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Muthia Humairah. 2015. *Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat (ILM) Tentang Prilaku Menyimpang Lesbian, Gay, Biseksual dan Transgender (LGBT) Pada Masyarakat Bukittinggi*. Padang: Fakultas Bahasa dan Seni UNP.

Sumber Jurnal

- Agus Aan Jiwa Permana, Ni Ketut Kertiasih, I Putu Budhayasa, 2017. *Video Profil Sebagai Sarana Promosi Efektif Dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika*. Bali. Jurnal IJCSS Vol.6 No.2.
- Fadhly Abdillah, Damar Adhiguna, Agus Sevtiana, 2017. *Perancangan Video Profile Media Promosi STMIK CIC Dengan Teknik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic*. Cirebon. Jurnal DIGIT Vol. 7 No.1.
- Wulan Suciningtyas, 2012. *Pengaruh Brand Awareness, Brand Image, dan Media Communication Terhadap Keputusan Pembelian*. Semarang. Management Analysis Journal No.2.

Sumber Internet

Vector Flat Illustration Empty Classroom School University College Institute. Internet. https://www.freepik.com/free-vector/vector-flat-illustration-empty-classroom-school-university-college-institute_1265709.htm. Diakses 2 Juli 2021.

Realistic Illustration Empty Photo Studio with Blank White Screen Lamps Flash Spotlight. Internet. https://www.freepik.com/free-vector/realistic-illustration-empty-photo-studio-with-blank-white-screen-lamps-flash-spotlights_2890984.htm#page=1&query=photo%20studio&position=9. Diakses 2 Juli 2021.

Computer Class Open Space Office Empty Interior. Internet. https://www.freepik.com/free-vector/computer-class-open-space-office-empty-interior_8188985.htm. Diakses 2 Juli 2021.

Art Classroom Empty Artist Studio Interior. Internet. https://www.freepik.com/free-vector/art-classroom-empty-artist-studio-interior_14445472.htm. Diakses 2 Juli 2021.

Chair Manufacture Interior Designer Carpentry Workshop Custom Furniture Best Bespoke Furniture Master Furniture Makers Concept. Internet. https://www.freepik.com/free-vector/chair-manufacture-interior-designer-carpentry-workshop-custom-furniture-best-bespoke-furniture-master-furniture-makers-concept_10782584.htm. Diakses 2 Juli 2021.

Flat Creativity Concept Illustration. Internet. https://www.freepik.com/free-vector/flat-creativity-concept-illustration_14620625.htm#page=1&query=flat%20creativity%20concept%20illustration&position=0. Diakses 2 Juli 2021.

Students Classroom Flat Vector Illustration. Internet. https://www.freepik.com/free-vector/students-classroom-flat-vector-illustration_9176840.htm. Diakses 2 Juli 2021.

Coach Speaking Before Audience Mentor Presenting Charts Employees Meeting Business Training Seminar Conference Vector Illustration Presentation Lecture Education. Internet. https://www.freepik.com/free-vector/coach-speaking-before-audience-mentor-presenting-charts-reports-employees-meeting-business-training-seminar-conference-vector-illustration-presentation-lecture-education_10172518.htm. Diakses 2 Juli 2021.