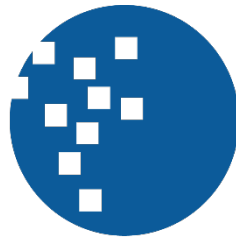


PERANCANGAN VIDEO INFORMASI TENTANG LITERASI

KEUANGAN SYARIAH



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Aqil Zahran Mudzaffar

0000050908

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN VIDEO INFORMASI TENTANG LITERASI

KEUANGAN SYARIAH



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)**

Aqil Zahran Mudzaffar

0000050908

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aqil Zahran Mudzaffar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000050908

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN VIDEO INFORMASI TENTANG LITERASI KEUANGAN SYARIAH

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Mei 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aqil'.

(Aqil Zahran Mudzaffar)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN VIDEO INFORMASI TENTANG LITERASI KEUANGAN SYARIAH

Oleh

Nama : Aqil Zahran Mudzaffar

NIM : 00000050908

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yohando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul
**PERANCANGAN VIDEO INFORMASI TENTANG LITERASI
KEUANGAN SYARIAH**

Oleh
Nama : Aqil Zahran Mudzaffar
NIM : 00000050908
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

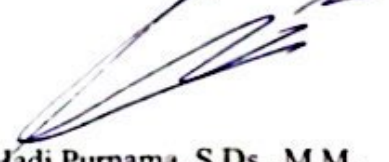
Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024
Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang




Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aqil Zahran Mudzaffar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000050908
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN VIDEO INFORMASI TENTANG LITERASI KEUANGAN SYARIAH

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 30 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Aqil Zahran Mudzaffar)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya karena tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu. Tugas Akhir ini ditujukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana Desain (S.Ds.). Penulis berharap tugas akhir ini dapat digunakan untuk *Perancangan Video Informasi Tentang Literasi Keuangan Syariah*.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dini Kinanti Pujiastuti sebagai narasumber yang telah membantu memberikan informasi tentang keuangan syariah
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Aqil Zahran Mudzaffar)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

PERANCANGAN VIDEO INFORMASI TENTANG LITERASI

KEUANGAN SYARIAH

(Aqil Zahran Mudzaffar)

ABSTRAK

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah video informasi yang bertujuan meningkatkan literasi keuangan syariah di Jakarta. Literasi keuangan syariah menjadi semakin penting dalam konteks globalisasi ekonomi dan perkembangan industri keuangan syariah yang pesat. Tujuan dari perancangan video informasi ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat Jakarta tentang prinsip-prinsip keuangan syariah, produk-produk keuangan syariah yang tersedia, serta manfaat dan potensi pertumbuhan ekonomi yang terkait dengan sistem keuangan syariah. Metode yang digunakan mencakup studi literatur tentang literasi keuangan syariah dan penyusunan konsep desain dan *prototype* media informasi yang dibuat. Video informasi yang direncanakan akan menggunakan pendekatan visual yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami agar dapat mencapai target audiens dengan tepat. Hasil dari tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi lembaga maupun bank syariah dalam mengembangkan program literasi keuangan syariah, serta memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan pemahaman masyarakat Jakarta tentang prinsip-prinsip, kelebihan dan manfaat keuangan syariah.

Kata kunci: Keuangan Syariah, Video Informasi, *Motion Graphic*, Bank Syariah

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGNING INFORMATION VIDEO REGARDING SYARIAH

FINANCIAL LITERACY

(Aqil Zahran Mudzaffar)

ABSTRACT (English)

This final assignment aims to design an information video that aims to increase sharia financial literacy in Jakarta. Sharia financial literacy is becoming increasingly important in the context of economic globalization and the rapid development of the sharia financial industry. The aim of designing this information video is to provide the people of Jakarta with a better understanding of the principles of sharia finance, available sharia financial products, as well as the benefits and potential for economic growth related to the sharia financial system. The methods used include literature studies on sharia financial literacy and the preparation of design concepts and information video prototypes. The planned information video will use an attractive visual approach and easy-to-understand language in order to reach the target audience appropriately. It is hoped that the results of this final assignment can serve as a guide for sharia institutions and banks in developing sharia financial literacy programs in Jakarta, as well as making a good contribution in increasing the understanding of the people of Jakarta about the principles and benefits of sharia finance.

Keywords: *Syariah Financial, Information Video, Motion Graphic, Syariah Bank.*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA v	
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.3.1 Demografis.....	3
1.3.2 Geografis.....	4
1.3.3 Psikografis	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.1 Garis.....	6
2.1.2 Bidang	7
2.1.3 Bentuk.....	7
2.2 Warna	8
2.2.1 Hue	9
2.2.2 Value.....	9
2.2.3 Saturation.....	9
2.2.4 Color Wheel.....	9
2.2.5 Color Scheme	10

2.3	Tipografi.....	12
2.4	Sosial Media	14
2.4.1	Youtube.....	14
2.4.2	Instagram.....	15
2.4.3	Whatsapp.....	15
2.5	Ilustrasi.....	15
2.6	<i>Flat Design</i>	16
2.7	Media Informasi	16
2.8	Motion Graphic	18
2.8.1	Gambaran <i>Solid</i>	18
2.8.2	Menarik	18
2.8.3	Peregangan	18
2.8.4	Pemilihan Durasi	19
2.8.5	Pertunjukan.....	19
2.8.6	Gerakan Kedua.....	19
2.8.7	Berlebihan	19
2.8.8	Gerakan Tambahan.....	19
2.8.9	Pose ke Pose.....	19
2.8.10	Lengkungan.....	20
2.8.11	Antisipasi	20
2.8.12	Kecepatan Awal & Akhir.....	20
2.9	<i>Live Shoot</i>	20
2.10	<i>Layout</i>	21
2.11	Keuangan Syariah	22
2.11.1	Riba	22
2.11.2	Gharar	22
2.11.3	Maysir	23
2.11.4	Prinsip Pembiayaan.....	23
2.11.5	Depositio Syariah	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		25
3.1	Metodologi Penelitian	25
3.1.1	Kuesioner.....	25

3.1.2	Wawancara Ahli	33
3.1.3	Studi Referensi	40
3.1.4	Studi Eksisting	43
3.2	Metodologi Perancangan	46
3.2.1	<i>Preproduction</i>	46
3.2.2	<i>Production</i>	47
3.2.3	<i>Post-production</i>	47
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	48
4.1	Strategi Perancangan	48
4.1.1	<i>Pre Production</i>	48
4.1.2	<i>Production</i>	60
4.1.3	<i>Post-Production</i>	74
4.1.4	Perancangan Media Sekunder	77
4.2	Analisis Perancangan	82
4.2.1	Analisis Beta Test	82
4.2.2	Analisis Warna	86
4.2.3	Analisis Elemen Grafis	86
4.2.4	Analisis Layout	87
4.2.5	Analisis Motion	88
4.2.6	Analisis Tipografi	89
4.2.7	Analisis Media Sekunder	89
4.3	<i>Budgeting</i>	93
BAB V	PENUTUP	95
5.1	Simpulan	95
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xviii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>SWOT Motion Graphic</i> Studi Referensi 1.....	41
Tabel 3.2 <i>SWOT Motion Graphic</i> Studi Referensi 2.....	43
Tabel 3.3 <i>SWOT Motion Graphic</i> Studi Eksisting 1	44
Tabel 3.4 <i>SWOT Motion Graphic</i> Studi Eksisting 2.....	46
Tabel 4.1 Rincian <i>Budgeting</i>	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bidang	7
Gambar 2.3 Bentuk	8
Gambar 2.4 <i>Hue, Saturation, Value</i>	8
Gambar 2.5 <i>Color wheel</i>	9
Gambar 2.6 <i>Color Schemes</i>	11
Gambar 2.7 Serif	12
Gambar 2.8 Sans Serif	13
Gambar 2.9 Script	13
Gambar 2.10 Decorative	14
Gambar 2.11 <i>Flat Design</i>	16
Gambar 2.12 Contoh Karakter <i>Live Shoot</i>	21
Gambar 2.13 <i>The Rule of Thirds</i>	21
Gambar 3.1 Hasil Kuesioner 1	27
Gambar 3.2 Hasil Kuesioner 2	27
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner 3	28
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner 4	29
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner 5	30
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner 6	30
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner 7	31
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner 8	31
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 9	32
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 10	32
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner 11	33
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 12	33
Gambar 3.13 Wawancara Ahli	34
Gambar 3.14 <i>Motion Graphic</i> Studi Referensi 1	41
Gambar 3.15 <i>Motion Graphic</i> Studi Referensi 2	42
Gambar 3.16 Video Studi Eksisting 1	44
Gambar 3.17 Video Studi Eksisting 2	45
Gambar 4.1 Tahap <i>Mindmap</i>	48
Gambar 4.2 Penentuan <i>Big Idea</i>	49
Gambar 4.3 Logo Bank Syariah Indonesia	50
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> dan Palet Warna	52
Gambar 4.5 Referensi Warna	52
Gambar 4.6 <i>Color Wheel</i>	53
Gambar 4.7 Palet Warna	53
Gambar 4.8 Referensi <i>Live Shoot</i>	54

Gambar 4.9 Referensi <i>Flat Design</i>	55
Gambar 4.10 <i>Screenplay</i> Video 1	55
Gambar 4.11 <i>Screenplay</i> Video 2	56
Gambar 4.12 <i>Screenplay</i> Video 3	57
Gambar 4.13 Sketsa <i>Storyboard</i>	57
Gambar 4.14 <i>Final Storyboard</i> Video 1	58
Gambar 4.15 <i>Final Storyboard</i> Video 2	59
Gambar 4.16 <i>Final Storyboard</i> Video 3	60
Gambar 4.17 Profil Karakter.....	61
Gambar 4.18 Karakter Bingung	62
Gambar 4.19 Karakter Senyum.....	62
Gambar 4.20 Karakter Bekerja	63
Gambar 4.21 Referensi Gaya <i>Flat Design</i>	63
Gambar 4.22 Proses Merancang Elemen Grafis	64
Gambar 4.23 Proses Merancang Ilustrasi Mobil.....	64
Gambar 4.24 Proses Merancang Ilustrasi Uang	65
Gambar 4.25 Proses Merancang Ilustrasi Bank	65
Gambar 4.26 Proses Merancang Elemen Grafis	65
Gambar 4.27 Elemen Grafis.....	66
Gambar 4.28 Huruf Besar “ <i>Myriad Pro</i> ”	66
Gambar 4.29 Huruf Kecil “ <i>Myriad Pro</i> ”	67
Gambar 4.30 Angka & Simbol “ <i>Myriad Pro</i> ”	67
Gambar 4.31 Penggunaan <i>Rule of Thirds</i> Pada <i>Layout</i>	68
Gambar 4.32 Proses Perancangan <i>Thumbnail</i>	68
Gambar 4.33 <i>Thumbnail</i> Youtube 1	69
Gambar 4.34 <i>Thumbnail</i> Youtube 2.....	69
Gambar 4.35 <i>Thumbnail</i> Youtube 3.....	70
Gambar 4.36 Proses <i>Live Shoot</i> 1	70
Gambar 4.37 Proses <i>Live Shoot</i> 2	71
Gambar 4.38 Hasil <i>Live Shoot</i>	71
Gambar 4.39 <i>Mindmapping Logo</i>	72
Gambar 4.40 Referensi Gaya Desain Logo.....	73
Gambar 4.41 Proses Perancangan Logo.....	73
Gambar 4.42 Hasil Desain Logo	73
Gambar 4.43 Proses Pemberian <i>Layer</i> Pada Adobe Illustrator.....	74
Gambar 4.44 Proses Penentuan <i>Key Frame</i> dan <i>Easy Ease</i>	75
Gambar 4.45 Proses Penggunaan <i>Puppet Position Pin Tool</i>	75
Gambar 4.46 Proses Penentuan <i>Composition</i>	76
Gambar 4.47 <i>Final Composition</i>	76
Gambar 4.48 Proses <i>Layout & Desain</i>	77

Gambar 4.49 Hasil <i>Web Banner</i>	78
Gambar 4.50 Proses Desain & <i>Layout</i>	78
Gambar 4.51 Hasil Desain	79
Gambar 4.52 Proses Desain & <i>Layout</i>	79
Gambar 4.53 Hasil Desain	80
Gambar 4.54 Proses Desain dan <i>Layout Display Ads</i>	80
Gambar 4.55 Proses Desain dan <i>Layout Overlay Ads</i>	81
Gambar 4.56 Hasil Desain <i>Display Ads</i>	81
Gambar 4.57 Hasil Desain <i>Overlay Ads</i>	81
Gambar 4.58 Hasil Desain <i>Sticky Notes</i>	82
Gambar 4.59 Hasil Desain <i>Pattern & Pouch Coin</i>	82
Gambar 4.60 Contoh Pertanyaan <i>Beta Test 1</i>	83
Gambar 4.61 Contoh Pertanyaan <i>Beta Test 2</i>	84
Gambar 4.62 Contoh Pertanyaan <i>Beta Test 3</i>	84
Gambar 4.63 Contoh Pertanyaan <i>Beta Test 4</i>	85
Gambar 4.64 Contoh Pertanyaan <i>Beta Test 5</i>	85
Gambar 4.65 Contoh Pertanyaan <i>Beta Test 6</i>	86
Gambar 4.66 Contoh Pengaplikasian Warna	86
Gambar 4.67 Contoh Gaya <i>Flat Design</i> Pada Elemen Grafis.....	87
Gambar 4.68 Contoh Pengaplikasian <i>Rule of Thirds</i>	87
Gambar 4.69 Contoh Efek Meloncat-loncat	88
Gambar 4.70 Contoh Efek <i>Zoom in</i>	89
Gambar 4.71 Contoh Penerapan Tipografi	89
Gambar 4.72 <i>Mockup</i> Halaman <i>Web BSI</i>	90
Gambar 4.73 <i>Mockup Instagram Story</i>	91
Gambar 4.74 <i>Mockup Instagram Post</i>	91
Gambar 4.75 <i>Mockup Youtube Ads</i>	92
Gambar 4.76 <i>Mockup Sticky Notes</i>	93
Gambar 4.77 <i>Mockup Pouch Coin</i>	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran B Hasil Turnitin.....	xx
Lampiran C Transkrip Wawancara Ahli Dini Kinanti Pujiastuti.....	xxvi
Lampiran D Hasil Kuesioner Tingkat Literasi.....	xxxix
Lampiran E Hasil Kuesioner Beta Test.....	xlvi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA