

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC EMPLOYEE*  
*BRANDING* UNTUK MENCIPTAKAN CITRA POSITIF  
MELALUI INSTAGRAM PADA PT. ENSEVAL**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya (D3)**



**Disusun Oleh :**

**SALSABILLA ANNASTHASYA**

**NIM. 20100142**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN GRAFIS  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic Employee Branding* untuk Menciptakan Citra Positif Melalui Instagram Pada PT. Enseval

Penulis : Salsabilla Annasthasya

NIM : 20100142

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jum'at..... tanggal 14 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



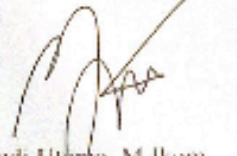
Tri Fajar Yurnama Supiyanti, S.Kom, MT  
NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Citrani Eka Lamda Nur, S.Sn, M.Ikom  
NIP.

Anggota 2



Budi Utomo, M.Ikom  
NIDN. 0024017504

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurnama Supiyanti, S.Kom, MT  
NIP. 198011122010122003



## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**Judul Tugas Akhir** : Perancangan *Motion Graphic Employee Branding* untuk Menciptakan Citra Positif Melalui Instagram pada PT. Enseval

**Penulis** : Salsabilla Annasthasya  
**NIM** : 20100142  
**Program Studi** : Desain Grafis  
**Jurusan** : Desain

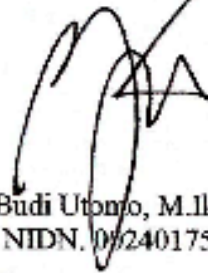
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di ~~Jakarta~~ 09 Juli 2023

Pembimbing I



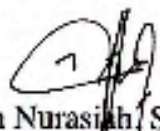
Anindita Budi Astuti, MM  
NIP. 1981030520081222001

Pembimbing II



Budi Utomo, M.Ikom  
NIDN. 0924017504

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, S.Pd.I, M.Pd.  
NIP. 199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabilha Annasthasya

NIM : 20100142

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022 - 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Perancangan Motion Graphic Employee Branding untuk Menciptakan Citra positif melalui Instagram Pada PT. Ensam  
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut  
dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 09 Juli 2023

Yang menyatakan



Salsabilha Annasthasya

NIM: 20100142

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Annatharya

NIM : 20100142

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022 - 2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Motion Graphic Employee Branding untuk menciptakan citra positif melalui Instagram (Berkas .PPT, Encers)..... beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 09 Juli 2023

Yang menandatangani,

  
Salsabila Annatharya  
NIM: 20100142

## ABSTRACT

*Currently, competition between companies is getting stronger. Each company must have an advantage in order to survive in the competition. The company must have a connection with the company's brand which is also included in the character and mission of the company. This employee branding aims to increase the emotional connection that employees make with their company, and become a motivation to convey what the company promises to its customers. Through the methods of observation, case studies, and interviews, it can be concluded that employee branding can increase the attractiveness of a company as a desired place to work. In this final project, the authors hope to be able to design an effective and attractive employee branding design for both employees and job seekers.*

*Keywords: Company Competition, Employee Branding, Attractive*

## ABSTRAK

Saat ini, kompetisi antar perusahaan semakin kuat. Masing-masing perusahaan harus memiliki keunggulan agar dapat bertahan dalam persaingan. perusahaan harus memiliki koneksi dengan brand perusahaan yang termasuk pula dalam karakter dan misi perusahaan. *Employee branding* ini bertujuan untuk meningkatkan koneksi emosional yang dibuat oleh karyawan dengan perusahaannya, dan menjadi motivasi untuk menyampaikan apa yang menjadi janji perusahaan pada kustomernya. Melalui metode observasi, studi kasus, dan wawancara dapat disimpulkan bahwa *employee branding* dapat meningkatkan daya tarik perusahaan sebagai tempat bekerja yang diinginkan. Pada tugas akhir ini, penulis berharap dapat merancang desain *employee branding* yang efektif dan menarik bagi karyawan maupun para pencari kerja.

Kata Kunci : Persaingan Perusahaan, *Employee Branding*, Menarik

## PRAKATA

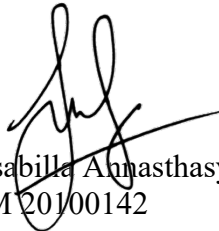
Puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan, kesempatan, dan ketabahan kepada penulis.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari orang – orang disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Kedua orang tua penulis yang telah mendo'akan dan selalu memberikan dukungan baik dukungan emosional, finansial dan juga material.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, sebagai Wakil Direktur I Bidang Akademik
4. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, sebagai Ketua Jurusan Desain.
5. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
6. Yayah Nurasih, M.Pd, sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Anindita Budi Astuti, SE., MM, sebagai Pembimbing I Tugas Akhir.
8. Budi Utomo, M.Ikom, sebagai Pembimbing II Tugas Akhir.
9. Para dosen, dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama menempuh pendidikan di sini.
10. Rachel Shandika Mulyo, S.Psi, sebagai klien sekaligus narasumber dalam tugas akhir ini.
11. Teman – teman dan rekan penulis yang telah memberikan semangat serta bantuan agar penulis mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 12 Juni 2023

Penulis,



Salsabilla Amasthasya  
NIM 20100142



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
A. Teori Umum .....	5
1. Desain Grafis .....	5
B. Teori Khusus.....	5
1. Employee Branding .....	5
2. <i>Motion Graphic</i> .....	9
3. Flat Design.....	9
4. Teori Animasi .....	10
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>11</b>
A. Data/Objek Penulisan .....	11

B.	Analisis Data Khalayak .....	11
C.	Metode Perancangan.....	12
D.	Ruang Lingkup .....	14
	1. Peran Penulis.....	14
	2. Kategori Karya.....	14
	3. Konsep Kreatif.....	14
E.	Analisis SWOT.....	15
	1. <i>Strength</i> .....	15
	2. <i>Weakness</i> .....	15
	3. <i>Opportunity</i> .....	15
	4. <i>Threats</i> .....	16
F.	Strategi Perancangan Karya.....	16
G.	Langkah Kerja .....	19
	1. Pra Produksi.....	19
	2. Produksi .....	19
	3. Pasca Produksi .....	19
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>20</b>
A.	Pra Produksi.....	20
B.	Produksi .....	35
C.	Animasi.....	36
D.	<i>Voice Over</i> .....	37
E.	Pasca Produksi & Pembuatan Media Pendukung.....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>47</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>49</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penelitian dari Harvard Review Business .....	7
Gambar 2.2 Survei dari LinkedIn.....	8
Gambar 3.1 Logo PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk .....	13
Gambar 3.2 Font Poppins.....	17
Gambar 3.3 Font Bebas Neue .....	17
Gambar 4.1 Hasil data kuesioner .....	20
Gambar 4.2 Hasil data kuesioner .....	21
Gambar 4.3 Hasil data kuesioner .....	21
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i> .....	22
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> .....	23
Gambar 4.6 Pemisahan Layer di Adobe Illustrator.....	32
Gambar 4.7 <i>Setting</i> .....	32
Gambar 4.8 Proses <i>animate layer by layer</i> .....	33
Gambar 4.9 <i>Keyframe Layer</i> .....	33
Gambar 4.10 <i>Import</i> Animasi ke Premiere .....	33
Gambar 4.11 <i>Adding Caption</i> .....	34
Gambar 4.12 <i>Adding VO and SFX</i> .....	34
Gambar 4.13 <i>Exporting</i> .....	34
Gambar 4.14 Pengeditan VO .....	35
Gambar 4.15 File Aset .....	35
Gambar 4.16 Animasi Motion Graphic.....	36
Gambar 4.17 Snapshot Proses menggunakan Audacity.....	37
Gambar 4.18 <i>Snapshot</i> Proses menggunakan Adobe Premiere pro.....	38
Gambar 4.19 Proses <i>Exporting</i> .....	39
Gambar 4.20 Proses <i>Exporting</i> .....	39
Gambar 4.21 Poster.....	40
Gambar 4.2 Poster.....	40
Gambar 4.23 Poster.....	41
Gambar 4.24 <i>Feeds</i> Instagram .....	41
Gambar 4.25 <i>X Banner</i> .....	42

Gambar 4.26 <i>Gimmick</i> Lanyard .....	43
Gambar 4.27 <i>Gimmick</i> Notebook.....	44
Gambar 4.28 <i>Gimmick</i> Botol minum .....	44

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Asset</i> .....	23
Tabel 4.2 <i>Storyline</i> .....	26
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> .....	28