

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI UMKM KING
AMBYAR KABUPATEN SOPPENG BERBASIS
*MOTION GRAPHIC***

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelas Ahli Madya.



Disusun oleh:
ARDIANSYAH
NIM: 20622010

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Promosi UMKM King Ambyar
Kabupaten Soppeng Berbasis *Motion Graphic*
Penulis : Ardiansyah
NIM : 20622010
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

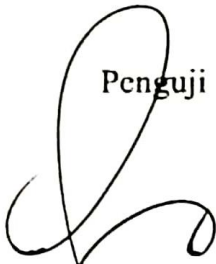
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 17 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Dr. Hj. Muliaty, M.AP.
NIP: 196411261985032002

Penguji 1



Ir. H. Abd Rachman Dj. MM
NIP: 19591007 198412 1 001

Penguji 2



Eva Fachria, S.Pd., M.Si.
NIDN: 0023118707

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP: 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Promosi UMKM King Ambyar
Kabupaten Soppeng Berbasis *Motion Graphic*
Penulis : Ardiansyah
NIM : 20622010
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

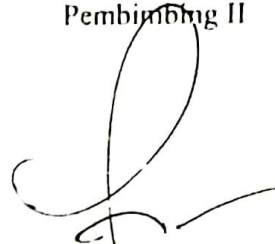
Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
Di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Pembimbing I,



Resse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes
NIP. 19890131 201903 2 014

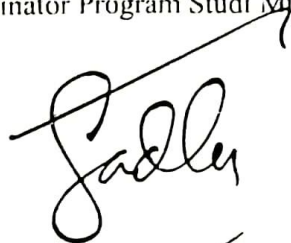
Pembimbing II



Ir. H. Abd Rachman Dj. MM
NIP. 19591007 198412 1 001

Mengetahui

Koordinator Program Studi Multimedia



Fadly Shabir S.Kom. MT
NIP. 19880325 202203 1 005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardiansyah
NIM : 20622010
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO PROMOSI UMKM KING AMBYAR KABUPATEN SOPPENG BERBASIS MOTION GRAPHIC”** 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 berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Makassar, 16 Januari 2023

Yang menyatakan.



Ardiansyah
NIM. 2062201

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ardiansyah
NIM : 20622010
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul Perancangan Video Promosi UMKM King Ambyar Kabupaten Soppeng Berbasis *Motion Graphic* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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

Makassar, 17 Juli 2023

Yang menandatangani



Ardiansyan

NIM. 20622010

ABSTRACT

Motion Graphics are often used as promotional media because the information presented is easier to understand than just reading text. King Ambyar has less varied promotional media, only in the form of ordinary photos and videos. This final project aims to promote King Ambyar by using newer and more creative promotional media so as to attract more customers. The implementation method in this final project will start with data collection methods in the form of observation, literature study and interviews with the founder of King Ambyar. Furthermore, the work steps start from pre-production, namely determining ideas, concepts and sketches, then the production stage, namely making assets, making animations and sound effects, and finally post-production, namely the rendering animation process which is carried out at the production stage. It can be concluded that the use of motion graphics is needed because nowadays people are more interested in seeing moving images than just reading text. Hopefully, this motion graphic can help King Ambyar in marketing its products to the public.

Keywords: Media Promotion, UMKM Promotion, Motion Graphic

ABSTRAK

*Motion Graphic sering digunakan sebagai media promosi karena informasi yang disajikan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan hanya membaca teks saja. King Ambyar memiliki media promosi yang kurang bervariasi hanya berupa foto dan video biasa saja. Tugas Akhir ini bertujuan untuk mempromosikan King Ambyar dengan menggunakan media promosi yang lebih baru serta kreatif sehingga dapat menarik lebih banyak pelanggan. Metode pelaksanaan dalam tugas akhir ini akan dimulai dari metode pengumpulan data berupa observasi, studi pustaka dan wawancara dengan pendiri King Ambyar. Selanjutnya untuk langkah kerja dimulai dari praproduksi yaitu menentukan ide, konsep dan sketsa, kemudian tahap produksi yaitu pembuatan asset, pembuatan animasi dan *sound effect*, dan terakhir pascaproduksi yaitu proses rendering *animation* yang dilakukan pada tahap produksi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *motion graphic* sangat dibutuhkan karena zaman sekarang orang-orang lebih tertarik melihat gambar yang bergerak ketimbang membaca teks saja. Semoga dengan adanya *motion graphic* ini dapat membantu King Ambyar dalam memasarkan produknya ke masyarakat.*

Kata Kunci: Media Promosi, Promosi UMKM, Motion Graphic

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memnuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang video promosi UMKM King Ambyar Kabupaten Soppeng berbasis *motion graphic*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN VIDEO PROMOSI UMKM KING AMBYAR KABUPATEN SOPPENG BERBASIS *MOTION GRAPHIC*”.

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. H. Suardi, S.Sos., M.Si Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
4. Fadly Shabir S.kom, MT selaku Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
5. Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes., Pembimbing I.

6. Ir. H. Abd. Rachman DJ, M.M., Pembimbing II.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Instansi terkait.
9. Kepada orang tua saya yang telah mengasuh, mendidik dan memberi kasih sayang hingga sekarang penulis menjadi seperti ini.
10. Kepada teman-teman yang telah menemani serta membantu penulis dalam menyelesaikan proposal tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 16 Januari 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ardiansyah', with a horizontal line underneath.

Ardiansyah

NIM 20622010

DAFTAR ISI

Sampul Dalam	i
Lembar Pengesahan Tugas Akhir.....	ii
Lembar Persetujuan	iii
Pernyataan Originalitas Tugas Akhir dan Bebas Plagiarisme	iv
Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah.....	v
Abstrak	vi
Prakata.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
BAB I Pendahuluan	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II Tinjauan Pustaka	
A. Video Promosi	6
1. Video.....	7
2. Promosi	7
3. Pengertian Video Promosi	9
B. <i>Motion Graphic</i>	10
1. Pengertian <i>Motion Graphic</i>	10
2. Dasar-Dasar <i>Motion Graphic</i>	11
3. <i>Adobe After Effect</i>	14
C. Media Sosial	14

1. Media	14
2. Sosial.....	15
3. Pengertian Media Sosial	15
4. Karakteristik Media Sosial.....	16
5. Instagram.....	17
6. TikTok.....	18
D. UMKM	18
BAB III Metode Pelaksanaan	
A. Data/Objek Penulisan.....	22
B. Teknik Pengumpulan Data	22
C. Ruang Lingkup.....	23
D. Langkah Kerja.....	24
BAB IV Pembahasan	
A. Praproduksi.....	26
1. Ide dan Konsep.....	26
2. Riset Data.....	26
3. <i>Storyboard</i>	27
4. <i>Software Editing</i>	28
5. Peralatan.....	30
B. Produksi.....	31
1. Pembuatan Aset.....	31
2. Pembuatan Animasi.....	33
3. <i>Sound Effect</i>	35
C. Pascaproduksi	37
1. Proses Rendering	37
2. Evaluasi.....	39
BAB V Penutup	
A. Kesimpulan.....	41
B. Saran.....	41

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> pembuatan <i>motion graphic</i>	27
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh transisi <i>motion graphic</i>	11
Gambar 2.2 Fungsi warna	12
Gambar 2.3 Contoh <i>motion blur</i>	13
Gambar 3.1 Logo King Ambyar.....	22
Gambar 3.2 Langkah kerja pembuatan <i>motion graphic</i>	25
Gambar 4.1 Logo Adobe After Effect	28
Gambar 4.2 Logo Adobe Illustrator.....	29
Gambar 4.3 Logo Adobe Photoshop.....	30
Gambar 4.4 Logo Adobe Encoder	30
Gambar 4.5 Pembuatan aset daun jeruk, cabai dan label harga	31
Gambar 4.6 Menghapus <i>background</i> logo	32
Gambar 4.7 Menghapus <i>background</i> produk	32
Gambar 4.8 Tampilan produk.....	33
Gambar 4.9 Membuat animasi teks	33
Gambar 4.10 Animasi logo King Ambyar	34
Gambar 4.11 Efek transisi.....	34
Gambar 4.12 Latar music	35
Gambar 4.13 <i>Soundtrack scene</i> transisi teks	35
Gambar 4.14 <i>Soundtrack scene</i> transisi	36
Gambar 4.15 <i>Soundtrack</i> efek cahaya logo	36
Gambar 4.16 Tampilan pembuka video	37
Gambar 4.17 Efek transisi.....	38
Gambar 4.18 Tampilan produk.....	39
Gambar 4.19 Logo King Ambyar.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa	48
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	49
Lampiran 3. Dokumentasi Uji Proposal TA.....	51
Lampiran 4. Transkrip wawancara.....	52
Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA	53

