

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN *BUMPER* VIDEO SEBAGAI IDENTITAS**  
**VISUAL PADA *CHANNEL* YOUTUBE PODCAST DBIKR**  
**MEDIA CORPORATE**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh:**

**NURUL AZIZAH**

**NIM: 20521058**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA**  
**MEDAN**  
**2023**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN *BUMPER* VIDEO SEBAGAI IDENTITAS**  
**VISUAL PADA *CHANNEL* YOUTUBE PODCAST DBIKR**  
**MEDIA CORPORATE**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh**

**NURUL AZIZAH**

**NIM: 20521058**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA**  
**MEDAN**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Bumper* Video Sebagai Identitas Visual Pada  
*Channel* Youtube Dbikr Media Corporate  
Penulis : Nurul Azizah  
NIM : 20521058  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain


Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 04 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



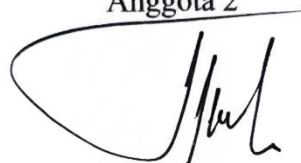
Syafriyandi, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19920202019031009

Anggota 1



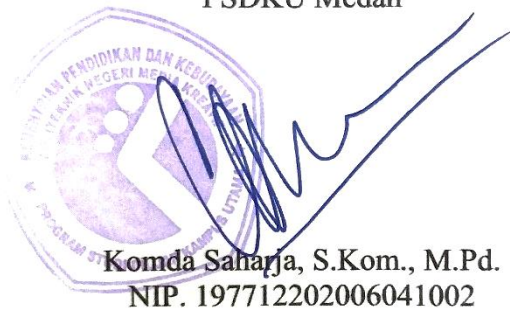
Sudirman, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198511072019031004

Anggota 2



Suhendra, S.T., M.Kom.  
NIP. 198506252019031007

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd.  
NIP. 197712202006041002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Bumper* Video Sebagai Identitas Visual Pada  
*Channel* Youtube Dbikr Media Corporate  
Penulis : Nurul Azizah  
NIM : 20521058  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain

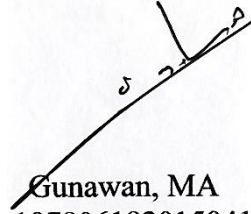
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 14 Juni 2023

Pembimbing 1



Suhendra, ST., M.Kom  
NIP. 198506252019031007

Pembimbing 2



Gunawan, MA  
NIP. 197806182015041001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Desain Grafis Konsentrasi Multimedia



Suhendra, ST., M.Kom  
NIP. 198506252019031007

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Azizah  
NIM : 20521058  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Pembuatan *Bumper* Video Sebagai Identitas Visual Pada *Channel* Youtube Dbikr  
Media Corporate **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.

Medan, 14 Juni 2023

Yang menyatakan,



Nurul Azizah  
NIM: 20521058

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nurul Azizah  
NIM : 20521058  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

demikian 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:

Pembuatan *Bumper* Video Sebagai Identitas Pada *Channel* Youtube Dbikr Media Corporate.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pengkalan 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.

Medan, 14 Juni 2023

Yang menyatakan,



Nurul Azizah  
NIM: 20521058

## ABSTRAK

*Dbikr Media Corporate is a creative industry engaged in podcasts. Dbikr Media Corporate aims to be a forum for young people who want to work in the creative industry by producing and developing new content and ideas from millennials, of course, it is universal. The creation of this video bumper was motivated by the absence of a special video bumper that displays characteristics on the Dbikr youtube channel where the importance of video bumpers as a way to introduce corporate identity to the public. Bumper itself is a short animated video that is usually found at the beginning or end of a program. The methods used in this writing are observation, interview, and literature study methods. The author made a bumper video by displaying the characteristics of the podcast. The stages of making bumpers begin with the pre-production stage, namely compiling concepts, storyboards, determining fonts and colors, material collection, hardware and software preparation, then entering the production stage where each scene is made, sound recording to then enter the post-production stage including editing or merging, adding audio, and finishing. The result of this final project report is an 18-second bumper video.*

**Keywords:** *Bumper, Video, Dbikr Media Corporate, Animation*

Dbikr Media Corporate merupakan sebuah industri kreatif yang bergerak dibidang podcast. Dbikr Media Corporate memiliki tujuan yaitu menjadi wadah bagi para anak muda yang ingin berkarya dibidang industri kreatif dengan memproduksi dan mengembangkan konten-konten serta ide baru dari kaum millennial, tentunya bersifat *universal*. Pembuatan *bumper* video ini dilatarbelakangi karena belum adanya *bumper* video khusus yang menampilkan ciri khas pada *channel* youtube Dbikr yang dimana pentingnya *bumper* video sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan identitas perusahaan kepada masyarakat. *Bumper* sendiri adalah video animasi singkat yang biasanya terdapat di awal maupun di akhir sebuah program. Metode yang digunakan dalam penulisan ini yaitu metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Penulis membuat *bumper* video dengan menampilkan ciri khas dari podcast tersebut. Tahapan pembuatan *bumper* dimulai dengan tahap praproduksi yaitu menyusun konsep, storyboard, menentukan font dan warna, pengumpulan material, persiapan perangkat keras dan lunak, kemudian masuk ke tahap produksi dimana tiap-tiap *scene* dibuat, perekaman suara untuk selanjutnya masuk ke tahap pascaproduksi meliputi *editing* atau penggabungan, penambahan audio, dan *finishing*. Hasil dari laporan tugas akhir ini adalah video *bumper* yang berdurasi 18 detik.

**Kata Kunci:** *Bumper, Video, Dbikr Media Corporate, Animasi*

## PRAKATA

Puji dan Syukur Penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Atas berkah rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan *Bumper* Video Sebagai Identitas Visual Pada *Channel* Youtube Podcast Dbikr Media Corporate.”

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E.,MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST., M.Kom., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan juga sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan saya dari segi materi maupun penulisan dalam mencapai tugas akhir yang baik, mulai dari tahap awal hingga tahap akhir penyusunan tugas akhir ini.
5. Gunawan, MA., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan saya dari segi materi maupun penulisan dalam mencapai tugas akhir yang baik, mulai dari tahap awal hingga tahap akhir penyusunan proposal tugas akhir ini.



6. Bapak, Ibu dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
7. Ismail Harun, ST., MM., dan Ibu Winda Soraya, SE, M.Si., selaku investor dari Dbikr Media Corporate yang telah mengizinkan saya untuk mengangkat Dbikr menjadi objek pada penulisan proposal tugas akhir ini.
8. Kedua orang tua tercinta, nenek, kedua saudara laki-laki saya, dan seluruh keluarga besar, yang telah memberikan dukungan serta senantiasa mendoakan, membimbing, juga memotivasi penulis selama masa perkuliahan sampai penyusunan tugas akhir ini.
9. Teman-teman seangkatan dan seperjuangan saya yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu dan mendukung saya dari awal perkuliahan sampai penyusunan tugas akhir ini.

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

Medan, 22 Mei 2023

Penulis,



Nurul Azizah  
NIM. 20521058

## DAFTAR ISI

<b>LAPORAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. Bumper .....	6
B. Video .....	7
C. Identitas Visual.....	9
D. <i>Channel</i> .....	10
E. Youtube .....	11
F. Podcast.....	12
G. <i>Frame Rate</i> .....	15
H. <i>Software</i> Pendukung Pembuatan <i>Bumper Video</i> .....	16
I. Alat Pendukung Pembuatan <i>Bumper Video</i> .....	17
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	<b>20</b>
A. Data/Objek Penulisan .....	20

B. Teknik Pengumpulan Data .....	23
C. Ruang Lingkup .....	24
D. Langkah Kerja .....	26
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
A. Pembuatan <i>Bumper</i> Video .....	30
B. <i>Time Schedule</i> .....	30
C. Proses Praproduksi <i>Bumper</i> Video .....	31
D. Proses Produksi <i>Bumper</i> Video .....	35
E. Proses Pascaproduksi <i>Bumper</i> Video .....	54
F. Hasil Akhir Pembuatan <i>Bumper</i> Video Dbikr Media Corporate.....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Time Schedule</i> .....	30
Tabel 2. <i>Storyboard</i> .....	32
Tabel 3. <i>Material Collecting</i> .....	34
Tabel 4. Daftar Kesiediaan <i>Hardware</i> .....	35
Tabel 5. Daftar Kesiediaan <i>Software</i> .....	35

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Youtube.....	11
Gambar 2. Logo <i>Adobe After Effects</i> .....	16
Gambar 3. Logo Capcut .....	17
Gambar 4. Laptop Lenovo .....	18
Gambar 5. <i>Mouse Gaming GM-300</i> .....	19
Gambar 6. <i>Handphone Mi 8 Lite</i> .....	19
Gambar 7. Logo Dbikr Media Corporate.....	21
Gambar 8. Struktur Organisasi Dbikr Media Corporate .....	23
Gambar 9. Alur Langkah Kerja.....	26
Gambar 10. <i>Font Shiny Flakes</i> .....	33
Gambar 11. Palet Warna .....	34
Gambar 12. <i>New Composition</i> .....	36
Gambar 13. <i>Composition Settings</i> .....	37
Gambar 14. Tahapan 1 <i>Flicker Teks</i> .....	37
Gambar 15. Tahapan 2 <i>Flicker Teks</i> .....	38
Gambar 16. <i>Keyframe Timeline</i> .....	38
Gambar 17. Menu <i>Pre-compose</i> .....	39
Gambar 18. <i>Layering Text_Top</i> .....	40
Gambar 19. <i>Stroke and Fill color</i> .....	41
Gambar 20. Tampilan Akhir <i>Reapeted Text</i> .....	41
Gambar 21. <i>Layer Word</i> .....	42
Gambar 22. <i>Null Object</i> .....	43
Gambar 23. Tampilan <i>Looping Text</i> .....	43
Gambar 24. Tampilan <i>Comp Logo_Alpha</i> .....	44
Gambar 25. Pembuatan <i>Turbulent Shape</i> .....	44
Gambar 26. <i>Emitter dan Particles Settings</i> .....	45
Gambar 27. <i>Shading dan Physics Settings</i> .....	46
Gambar 28. <i>Vector Blur, Sharpen, dan Glow Settings</i> .....	46

Gambar 29. <i>Rendering Settings</i> pada <i>Particles</i> .....	47
Gambar 30. <i>Settings Glow</i> pada <i>Emitter</i> .....	47
Gambar 31. <i>Compound Blur</i> dan <i>CC Glass Settings</i> .....	48
Gambar 32. <i>Gradient Ramp Settings</i> .....	48
Gambar 33. Tampilan <i>Keyframe</i> .....	49
Gambar 34. <i>Render Settings</i> .....	49
Gambar 35. <i>Rendering Progress</i> .....	49
Gambar 36. <i>Timeline</i> Animasi Mikrofon.....	50
Gambar 37. <i>Setting Position &amp; Scale</i> Salah Satu <i>keyframe</i> .....	50
Gambar 38. <i>Timeline Reapeted Text</i> .....	51
Gambar 39. <i>Position Setting</i> dan <i>Effects Setting</i> .....	51
Gambar 40. <i>Timeline</i> Pergantian Teks dan Warna <i>Background</i> .....	52
Gambar 41. Lembar Kerja Animasi Akhiran.....	52
Gambar 42. <i>Exporting Settings</i> .....	53
Gambar 43. Perekaman Suara .....	54
Gambar 44. Tampilan Awalan Capcut.....	55
Gambar 45. Lembar Kerja Capcut .....	55
Gambar 46. Pembuatan <i>Final Background</i> .....	56
Gambar 47. Tampilan <i>Panel Select a Media Resource</i> .....	57
Gambar 48. <i>Timeline</i> Penggabungan <i>Scene</i> .....	58
Gambar 49. <i>Render Setting</i> Capcut.....	59
Gambar 50. <i>Exporting Progress</i> .....	60
Gambar 51. Tampilan Hasil <i>Scene 1</i> .....	60
Gambar 52. Tampilan Hasil <i>Scene 2</i> .....	61
Gambar 53. Tampilan Hasil <i>Scene 3</i> .....	62
Gambar 54. Tampilan Hasil <i>Scene 4</i> .....	62
Gambar 55. Tampilan Hasil <i>Scene 5</i> .....	63
Gambar 56. Tampilan Hasil <i>Scene 6</i> .....	64

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Biodata Penulis
- Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA
- Lampiran 3. Berita Acara Uji Proposal TA
- Lampiran 4. Berita Acara Seminar Proposal TA
- Lampiran 5. Lembar Pengesahan Proposal TA
- Lampiran 6. Daftar Hadir dan Nilai Seminar Proposal TA
- Lampiran 7. Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 8. Surat Keterangan/Izin Penelitian
- Lampiran 9. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 10. Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 11. Transkrip Wawancara
- Lampiran 12. Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA