

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKASI SISTEM**  
***CASH ON DELIVERY (COD) INDOHP***

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Ahli Madya (D3)**



**Disusun Oleh:**

**BINSAR**

**19010032**

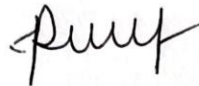
**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA 2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Edukasi Sistem *Cash On Delivery*  
(COD)  
Penulis : Binsar  
NIM : 19010032  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

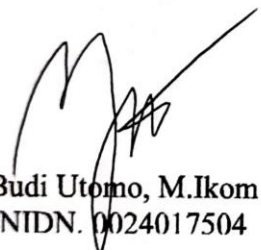
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari ...*Selasa*..., tanggal *19 Juli 2022*

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Pingki Indrianti, M.Ds  
NIP. 198610212015041004

Anggota 1



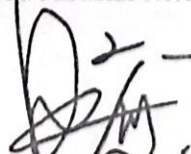
Budi Utomo, M.Ikom  
NIDN. 0024017504

Anggota 2



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds  
NIP. 198501122019032016

Mengetahui,  
Ketua Jurusan *Desain Grafis*



Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing  
NIP. 1980103120140411001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Edukasi Sistem Cash On Delivery ( COD )  
Penulis : Binsar  
NIM : 19010032  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

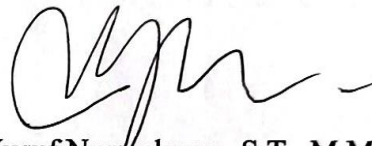
Ditandatangani di ..*Jakarta*..., *18 Juli 2022*.....

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Tipri Rose Kartika. M.M.  
NIP 197606.....*12 2002*



Yusuf Nurachman, S.T., M.M.S.I.  
NIP : 197711132010121001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis

  
Lani Siti Noor Aisyah, M. Des.

NIP. 198501122019032016

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Binsar  
NIM : 19010032  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Perancangan Motion Graphic Edukasi Sistem Cash On Delivery ( COD )* 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, 12 Juli 2022

Yang menyatakan,



Binsar

NIM: 19010032

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Binsar  
NIM : 19010032  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2021/2022

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* Edukasi Sistem Cash On Delivery(COD) 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, 12 Juli ..... 2022

Yang menyatakan.



Binsar

NIM: 19010032

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Edukasi Sistem *Cash On Delivery* (COD)  
Penulis : Binsar  
Pembimbing I : Dr. Tipri Rose Kartika. M.M.  
Pembimbing II : Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I

*COD (Cash On Delivery) is a payment method made directly on the spot, after the order from the courier has been received by the Buyer. This COD payment method actually offers an advantage to consumers, because the goods they order are guaranteed to arrive. But lately COD has become the talk of the social media circles. This is due to cases where consumers or buyers argue with couriers because the goods do not match, and refuse to pay. Which is due to the lack of COD educational media, especially in the form of motion graphics. Therefore, the author made an education on the COD system in the form of Motion Graphic to overcome the above problems. The implementation method used by the author is in the form of interviews, surveys, and literature studies. Motion Graphics will be created in mp4 format with a resolution of 1920x1080 16:9, using Adobe Illustrator software for asset creation, Adobe After Effect for motion graphics creation, and Adobe Premiere Pro for merging all existing elements. It is hoped that the delivery of education about the COD system through motion graphic media and its supporting media can be conveyed well to the public.*

**Keywords:** *Cash On Delivery (COD), Education, Motion Graphic*

COD (Bayar di Tempat) adalah metode pembayaran yang dilakukan secara langsung di tempat, setelah pesanan dari kurir diterima oleh Pembeli. Metode pembayaran COD ini sebenarnya menawarkan keuntungan kepada konsumen, karena barang yang mereka pesan dijamin sampai. Namun akhir-akhir ini COD menjadi pembicaraan di kalangan media sosial. Hal ini karena adanya kasus dimana konsumen atau pembeli berdebat dengan kurir karena barangnya tidak sesuai, dan menolak untuk membayar. Yang dikarenakan kurangnya media edukasi COD, terutama dalam bentuk *motion graphic*. Oleh karena hal itu penulis membuat edukasi sistem COD berbentuk *Motion Graphic* guna mengatasi masalah diatas. Metode pelaksanaan yang digunakan penulis berupa wawancara, survey, dan studi pustaka. *Motion Graphic* akan dibuat dalam format mp4 dengan resolusi 1920x1080 16:9, menggunakan software Adobe Illustrator untuk pembuatan asset, Adobe After Effect untuk pembuatan *motion graphic*, dan Adobe Premiere Pro untuk penggabungan semua elemen yang ada. Diharapkan penyampaian edukasi tentang sistem COD melalui media *motion graphic* serta media pendukungnya dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat.

**Kata Kunci:** *Cash On Delivery (COD), Edukasi, 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 memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya berupa *motion graphic* dengan topik tentang edukasi sistem COD. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Edukasi Sistem *Cash On Delivery* (COD)” untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/ Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

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, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing. Dipi, Ing Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Koordinator Program Studi Desain Grafis
5. Dr. Tipri Rose Kartika. M.M., Pembimbing I
6. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I, Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. INDOHP sebagai Klien Penulis.
9. Kurir COD yang sudah mau saya tanyakan.
10. Keluarga, terutama ayah dan bunda yang selalu mensupport penulis.

11. Fitry Antyesti Ilyas yang selalu mensupport penulis.
12. Responden yang telah membantu penulis dalam melakukan survey.

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

Jakarta, 17 Juli 2022

Penulis,

  
*Tantangan Mahasiswa*

Binsar

NIM 19010032



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji serta syukur ku panjatkan kepada Allah SWT, atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Tugas Akhir yang sederhana ini dapat terselesaikan. Tak lupa juga Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Terima kasih atas motivasi, dukungan, dan doa dari semua pihak yang telah ikut serta dalam penyelesaian karya ini. Maka dari itu ku persembahkan karya ini untuk orang-orang yang ku kasihi dan sayangi.

- Keluarga yang tiada henti memberikan support bagi penulis, Untuk Ibu dan ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik.
- Buat kawan-kawanku yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral serta material yang selalu membuatku semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, Karim, Okfa, Farhan, Gilang dan Teman-teman seperjuangan Desain Grafis Polimedia, khususnya Abyan, Fikri, Maad, Ardhan, Septian, Razan, Farhan E.
- Untuk Dosen yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada saya selama ini, saya ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>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>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</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 .....	3
F. Manfaat Penulisan .....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
A. Teori Umum .....	5
1. Teori Desain Grafis .....	5
B. Teori Khusus .....	5
1. Teori <i>Cash On Delivery</i> ( COD ) .....	5
2. Teori Tipografi .....	5
3. Teori Warna.....	6
4. Teori Ilustrasi .....	6
5. Teori <i>Motion Graphic</i> .....	7

<b>BAB III.....</b>	<b>8</b>
<b>METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>8</b>
A. Data Objek Penulisan.....	8
1. Objek Karya .....	8
2. Spesifikasi Karya.....	8
3. Klien .....	8
4. Analisis Khalayak Masyarakat .....	8
B. Teknik Pengumpulan Data.....	9
1. Survey.....	9
2. Studi Pusaka .....	9
3. Wawancara .....	9
C. Ruang Lingkup.....	10
1. Peran Penulis .....	10
2. Kategori Karya .....	10
3. Ide Kreatif.....	11
D. Langkah Kerja.....	16
1. Pra-Produksi atau Persiapan .....	16
2. Produksi atau Pelaksanaan .....	16
3. Pasca Produksi atau Evaluasi .....	17
<b>BAB IV .....</b>	<b>18</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>18</b>
A. Pra Produksi .....	18
1. Konsep Kreatif .....	18
2. Konsep Teknis .....	19
3. Konsep dan Ide .....	19
4. Storyline dan Storyboard .....	20
B. Produksi .....	27
1. Pembuatan Aset .....	27
2. Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	28
3. Pembuatan Media Pendukung .....	30
C. Pasca Produksi .....	37
1. Penggabungan Video dan <i>Audio</i> .....	37
2. <i>Rendering</i> .....	37

3. Cetak.....	38
<b>BAB V.....</b>	<b>39</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>39</b>
A. Kesimpulan .....	39
B. Saran.....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>41</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>43</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>43</b>
<b>SURVEY GOOGLE FORM .....</b>	<b>44</b>
<b>WAWANCARA .....</b>	<b>45</b>
<b>DOKUMENTASI SDANG TA .....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Moodboard</i> .....	11
Gambar 3.2 <i>Mindmapping</i> .....	12
Gambar 4.1 Alur Teknis Pembuatan Karya .....	19
Gambar 4.2 <i>Storyline</i> .....	23
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> .....	24
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> .....	25
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> .....	26
Gambar 4.6 Pembuatan Asset.....	29
Gambar 4.7 Penganimasian Karakter.....	31
Gambar 4.8 Penggabungan Scene.....	31
Gambar 4.9 Perekaman Voice Over.....	32
Gambar 4.10 Poster Series.....	33
Gambar 4.11 X-banner.....	34
Gambar 4.12 T-Shirt.....	35
Gambar 4.13 Stiker.....	36
Gambar 4.14 Pin.....	36
Gambar 4.15 Pouch bag.....	37
Gambar 4.16 Hand Sanitizer .....	38
Gambar 4.17 Penggabungan elemen audio, video, dan grafis .....	39
Gambar 4.18 Rendering.....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....	43
Survey Google Form.....	44
Wawancara .....	45
Doumentas sidang TA.....	46