

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENTINGNYA
IDE KREATIF DALAM *EDITING VIDEO* SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PADA WECAST STUDIO**

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh:

FARRAS ADY NUGRAHA

NIM. 21100050

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENTINGNYA
IDE KREATIF DALAM *EDITING VIDEO* SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PADA WECAST STUDIO
Penulis : Farras Ady Nugraha
NIM : 21100050
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, 17 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



R. Sulisty Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Anggota 1



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007

Anggota 2



Sifa Sultanika, M.Sn.
NIP. 1994062520220320

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENTINGNYA
IDE KREATIF DALAM *EDITING VIDEO* SEBAGAI
EDUKASI PADA WECAST STUDIO
Penulis : Farras Ady Nugraha
NIM : 21100050
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Selasa*, *9 Juli 2024*

Pembimbing 1



Sifa Sultanika, M.Sn
NIP.1994062520220320

Pembimbing 2



Budi Utomo, M.I.Kom
NIDN. 0024017504

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurastah M.Pd
NIP. 199308012020122013

PERSYARATAN ORIGINALITAS SIDANG AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farras Ady Nugraha
NIM : 21100050
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul "Perancangan *Motion Graphic* Pentingnya Ide Kreatif Dalam *Editing Video* Sebagai Edukasi Pada *Wecast Studio*" 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, *9 Juli* 2024
Yang Menyatakan,



Farras Ady Nugraha
NIM. 21100050

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Farras Ady Nugraha
NIM : 21100050
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

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:

Perancangan *Motion Graphic* Pentingnya Ide Kreatif Dalam *Editing Video* Sebagai Media Edukasi Pada *WeCast Studio* 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, 9 Juli 2024

Kota, tanggal-bulan-tahun (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan,



Farras Ady Nugraha

NIM. 21100050

ABSTRACT

Advances in technology brought significant changes, introducing the video era and the video editing process became the main key in the transition. Motion graphics are a form of video with a flat design animation concept which raises the theme of the importance of creative ideas in the video editing process. The choice of this topic was motivated by awareness of the lack of understanding, especially among novice video editors, regarding the role of creative ideas in video editing. To facilitate understanding and continuity of this final assignment, collaboration was carried out together with Wecast Studio as the client of the final assignment. The use of motion graphic theory by Afia (2022) as the basis for making the final project work, which will later be implemented in the final project work process. Then, the data collection techniques used included literature studies and interviews with work steps in the form of pre-production, production and post-production processes. Through the following series of processes until the main work of the final project is created, promotional media is created as supporting media for the main motion graphic work and as an advertisement for Wecast Studio.

Keywords : Motion Graphics, Creative ideas, Video editing, Video editor.

Kemajuan dalam teknologi membawa perubahan signifikan, memperkenalkan era video dan proses *editing* video menjadi kunci utama dalam peralihan. *Motion graphic* sebagai salah satu bentuk video yang berkonsep animasi *flat design* yang mengangkat tema pentingnya ide kreatif dalam proses *editing* video. Pemilihan topik ini dilatar belakangi oleh kesadaran akan kurangnya pemahaman, terutama di kalangan pemula video editor, mengenai peran sebuah ide kreatif dalam *editing* video. Untuk memudahkan pemahaman dan keberlangsungan tugas akhir ini, dilakukan kerjasama Bersama dengan Wecast Studio sebagai klien dari tugas akhir. Penggunaan teori *motion graphic* oleh Afia (2022) sebagai dasar dari pembuatan karya yang nantinya teori tersebut diimplementasi pada proses pembuatan *motion graphic*. Kemudian, teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup studi pustaka serta wawancara dengan langkah kerja berupa proses pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Melalui serangkaian proses berikut hingga terciptanya karya utama tugas akhir, media promo dibuat sebagai media pendukung dari karya utama *motion graphic* dan sebagai iklan untuk Wecast Studio.

Kata Kunci : *Motion Graphic*, Ide kreatif, *Editing* video, Editor video

PRAKATA

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik. Penulisan Proposal Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mata kuliah tugas akhir pada Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Pada pembuatan karya tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang yang akan menghasilkan video motion graphic tentang pentingnya ide kreatif dalam editing video. Berdasarkan proses tersebut, penulis akan menyusun laporan tugas akhir dengan judul: "Perancangan *Motion Graphic* Pentingnya Ide Kreatif dalam *Editing* Video Sebagai Media Edukasi Pada Wecast Studio."

Selama proses penyusunan proposal ini, penulis menerima banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik..
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T.s, Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd, Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn, Sekretaris Program Studi Desain Grafis
7. Sifa Sultanika, M.Sn, selaku Pembimbing I.
8. Budi Utomo, M.I.Kom, selaku Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Pihak Wecast Studio dan staf yang telah bersedia menjadi sumber informasi pada pembuatan tugas akhir ini.
11. Iqbal Nur Abdullah dan Efan Peter yang telah bersedia menjadi sumber informasi pada pembuatan tugas akhir ini.
12. Orang tua dan keluarga penulis.

13. Teman-teman penulis dan mahasiswa Program Studi Desain Grafis Angkatan terutama Kelas E.

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

Jakarta, 21 Juni 2024

Penulis,

Farras Ady Nugraha

NIM 21100050

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS SIDANG AKHIR DAN	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan	2
F. Manfaat	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Desain Grafis.....	4
B. Prinsip Desain	4
1. Keseimbangan	4
2. Irama	4
3. Penekanan	5
4. Kesatuan.....	5
C. <i>Motion Graphic</i>	5
D. Elemen <i>Motion Graphic</i>	6
1. Audio.....	6
2. Visual	6
E. Pengertian Video	11
F. <i>Editing</i> Video	11

G. Ide Kreatif/Kreativitas.....	12
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	13
A. Data/Objek Penulisan.....	13
1. Data Klien	13
2. Data Narasumber.....	14
3. Sasaran/Targer Audiens	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16
1. Studi Pustaka	16
2. Wawancara.....	16
C. Ruang Lingkup.....	16
1. Peran Penulis	16
2. Kategori Karya	17
3. Ide Kreatif	17
D. Langkah Kerja.....	17
1. Pra Produksi	17
2. Produksi.....	17
3. Pasca Produksi.....	
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	18
A. Pra Produksi/Persiapan	19
1. <i>Mind Mapping</i>	19
2. <i>Moodboard</i>	20
3. <i>Storyline</i>	20
4. <i>Storyboard</i>	23
5. <i>Software</i>	24
6. <i>Hardware</i>	26
B. Produksi	26
1. Sketsa gambar	26
2. Gambar Digital.....	27
3. Pewarnaan	28
4. <i>Motion</i>	29
5. <i>Editing</i>	30

C. Pasca Produksi	31
1. <i>Finishing</i>	31
2. Media Promosi	31
BAB V PENUTUP	34
A. Kesimpulan	35
B. Saran.....	36
LAMPIRAN BIODATA PENULIS.....	42
LAMPIRAN LEMBAR BIMBINGAN	43
LAMPIRAN TRANSKRIP WAWANCARA	45
LAMPIRAN DOKUMENTASI WAWANCARA.....	52
LAMPIRAN DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR	53
LAMPIRAN LEGALITAS PERUSAHAAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Storyline.....	21
--------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Audio</i>	6
Gambar 2.2 Ilustrasi Visual.....	7
Gambar 2.3 <i>Shape and Form</i>	7
Gambar 2.4 Palet Warna Kuning	8
Gambar 2.5 Palet Warna Biru	8
Gambar 2.6 <i>Pattern</i>	9
Gambar 2.7 Tipografi <i>Headline</i>	9
Gambar 2.8 Tipografi <i>Body Text</i>	10
Gambar 2.9 Transisi	10
Gambar 2.10 <i>Flat Design</i>	11
Gambar 3.1 Logo Wecast Studio	14
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i>	20
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	21
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i>	24
Gambar 4.4 Pengeditan asset <i>thumbnail</i>	25
Gambar 4.5 Pembuatan asset vektor	26
Gambar 4.6 Penyusunan asset di <i>After Effect</i>	26
Gambar 4.7 Penggabungan <i>slide footage</i> di <i>capcut</i>	27
Gambar 4.8 Sketsa asset <i>icon</i>	28
Gambar 4.9 Sketsa karakter	28
Gambar 4.10 Vektor asset <i>icon</i>	29
Gambar 4.11 Vektor karakter.....	29
Gambar 4.12 Aset <i>icon full</i> warna.....	30
Gambar 4.13 Karakter <i>full</i> warna.....	30
Gambar 4.14 Proses <i>motion</i> pada <i>after effect</i>	31
Gambar 4.15 Proses penggabungan <i>slide</i>	32
Gambar 4.16 Poster	33
Gambar 4.17 X-Banner	34
Gambar 4.18 Totebag.....	34
Gambar 4.19 <i>Flyer</i>	35

Gambar 4.20 <i>Stiker</i>	35
Gambar 4.21 Gantungan kunci	36
Gambar 4.22 Pin	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	42
Lampiran 2. Lembar Bimbingan	43
Lampiran 3. Transkrip Wawancara	45
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara	52
Lampiran 5. Dokumentasi Sidang Akhir	53
Lampiran 6. Legalitas Perusahaan PT Menu Kreatif Indonesia	54