

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA**  
**PROMOSI SMA TRISULA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya

(D-3)



Disusun oleh:

**DAIYAN PRISTA FALIH AJI**

**NIM: 2290442037**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2025**

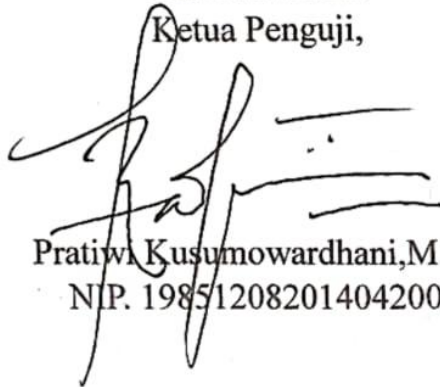
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Sebagai Media  
Promosi SMA Trisula  
Penulis : Daiyan Prista Falih Aji  
NIM : 2290442037  
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  
Senin, tanggal 28 Juli 2025.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



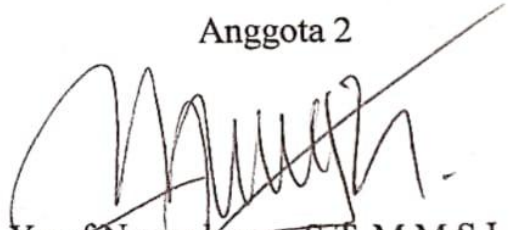
Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds.  
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



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

Anggota 2



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.  
NIP.197711132010121001

Mengetahui, Ketua  
Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Suplyanti, S.Kom., M.T.  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Daiyan Prista Falih Aji  
NIM : 2290442037  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

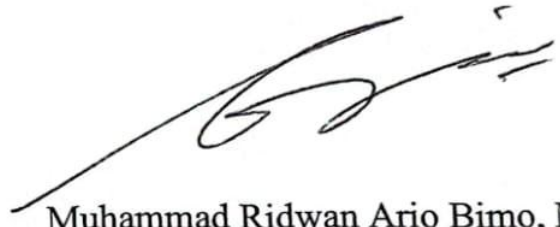
Ditandatangani di *Jakarta*, *20 Juni 2025*

Pembimbing I



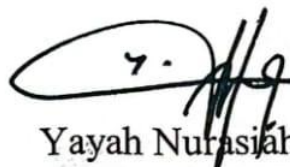
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.  
NIP: 197711132010121001

Pembimbing II



Muhammad Ridwan Ario Bimo, M.Sn.  
NIP: 0904420029

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd.  
NIP: 199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daiyan Prista Falih Aji  
NIM : 2290442037  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
“PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI SMA TRISULA”  
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.

Bogor, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Daiyan Prista Falih Aji  
NIM: 2290442037

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Daiyan Prista Falih Aji  
NIM : 2290442037  
Program Studi : 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 SEBAGAI MEDIA PROMOSI SMA TRISULA” 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

Bogor, 10 Juni 2024  
Yang menyatakan,



Daiyan Prista Falih Aji  
NIM: 2290442037

## **ABSTRACT**

### ***Motion Graphic Design as a Promotional Media for SMA Trisula***

*SMA Trisula is a private Islamic-based senior high school located at Jl. Tlajung Udik RT02/12 No. 15, Gunungputri, Bogor Regency. Despite having strong educational programs, the school still faces challenges in terms of promotion, particularly in attracting new students each year. Based on initial observations, SMA Trisula's promotional strategies still often rely on conventional media such as printed brochures and banners. This became the background for this Final Project, which aims to design a motion graphic as a more effective and easily understood promotional medium for the younger generation and parents in the digital era. The design process began with data collection through interviews and direct observation, followed by pre-production stages including the development of a storyline and storyboard. The production phase involved the creation of illustrations and animations using vector-based software with a flat art visual style. The process was enhanced with voice-over narration, background music, and sound effects tailored to the content. The final stage consisted of rendering and evaluating the video quality to ensure the optimal result. The outcome of this process is a two-minute motion graphic promotional video that is ready to be used as SMA Trisula's digital promotional media across various platforms.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Promotional Media, SMA Trisula, Flat Art, Visual Communication Design.*

## **ABSTRAK**

### **Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk SMA Trisula**

SMA Trisula adalah sekolah menengah atas swasta berbasis islam yang berlokasi di Jl. Tlajung Udik RT02/12 No 15, Gunungputri Kab Bogor. Meskipun memiliki program pendidikan yang unggul, sekolah ini masih menghadapi tantangan dalam hal promosi, terutama dalam menarik minat peserta didik baru setiap tahunnya. Berdasarkan observasi awal, strategi promosi SMA Trisula masih sering menggunakan media konvensional seperti brosur cetak dan banner. Hal itulah yang melatarbelakangi Tugas Akhir ini dalam merancang *motion graphic* sebagai media promosi yang lebih efektif dan mudah dipahami oleh generasi muda serta orang tua di era digital. Proses perancangan diawali dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, kemudian dilanjutkan dengan tahap pra-produksi seperti penyusunan *storyline* dan *storyboard*. Selanjutnya dilakukan produksi berupa pembuatan ilustrasi dan animasi menggunakan software berbasis vektor dengan gaya visual *flat art*. Proses dilengkapi dengan pengisian *voice over*, penambahan *background* dan *sound effect* yang disesuaikan dengan kebutuhan animasi. Tahap akhir berupa *rendering* dan evaluasi kualitas video dilakukan untuk memastikan hasil akhir optimal. Hasil dari proses ini adalah sebuah video

promosi *motion graphic* berdurasi dua menit yang siap digunakan sebagai media promosi digital SMA Trisula di berbagai platform.

**Kata kunci:** Motion Graphic, Media Promosi, SMA Trisula, Flat Art, Desain Komunikasi Visual

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan ini dengan judul " Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi SMA Trisula". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir pada program studi yang sedang ditempuh.

Dengan adanya laporan ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta langkah-langkah perancangan Motion Graphic yang informatif dan menarik sebagai media promosi.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Tri Fajar Yurmana Supiyatim S, Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., dan selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Bapak Yusuf Nurrachman, S.T.,M.M.S.I., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan berharga selama proses penulisan laporan ini.
8. Bapak Muhammad Ridwan Ario Bimo, M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan refferensi dan masukan yang berharga selama proses pembuatan karya.

9. Seluruh staf dan pengelola SMA Trisula yang telah memberikan izin serta berbagi informasi dan data yang diperlukan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
10. Rawaras Studio, yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini.
11. Keluarga Tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi tanpa henti.
12. Teman-teman, yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
13. Serta seluruh Pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan Tugas Akhir dan pembuatan laporan ini.

Perancang menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, perancang sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan laporan ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya dan dapat menjadi referensi untuk pengembangan lebih lanjut.

Bogor, 24 Juli 2025



Daiyan Prista Falih Aji

NIM.2290442037

## DAFTAR ISI

|                                            |             |
|--------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRACT</b> .....                      | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                       | <b>vi</b>   |
| <b>PRAKATA</b> .....                       | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                    | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                 | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....               | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I</b> .....                         | <b>1</b>    |
| <b>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</b> .....                        | <b>6</b>    |
| <b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....              | <b>6</b>    |
| A. Teori Umum .....                        | 6           |
| 1. Unsur-Unsur Desain Grafis .....         | 6           |
| 2. Prinsip-Prinsip Desain Grafis .....     | 12          |
| 3. Tipografi .....                         | 14          |
| 4. Komposisi Visual .....                  | 15          |
| 5. Semiotika Visual .....                  | 17          |
| B. Teori Khusus .....                      | 18          |
| 1. Media Promosi .....                     | 18          |
| 2. Motion Graphic .....                    | 18          |
| 3. Mindmap .....                           | 19          |
| 4. Storyline .....                         | 20          |
| 5. Moodboard .....                         | 21          |
| 6. Storyboard .....                        | 22          |
| 7. Adobe Illustrator .....                 | 23          |
| 8. Adobe After Effect .....                | 24          |
| 9. IbisPaint X .....                       | 25          |
| <b>BAB III</b> .....                       | <b>27</b>   |
| <b>METODE PELAKSANAAN</b> .....            | <b>27</b>   |
| A. Data/Objek Penulisan .....              | 27          |
| 1. Objek Penulisan atau Klien .....        | 27          |
| 2. Objek Karya .....                       | 28          |
| 3. Spesifikasi Karya .....                 | 29          |
| B. Teknik Pengumpulan Data .....           | 30          |
| 1. Sumber Data .....                       | 30          |
| 2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data ..... | 30          |
| C. Ruang Lingkup .....                     | 31          |
| 1. Peran Penulis .....                     | 31          |
| 2. Ide Kreatif .....                       | 32          |
| 3. Kategori Karya .....                    | 32          |

|                                            |           |
|--------------------------------------------|-----------|
| D. Langkah Kerja .....                     | 32        |
| 1. Praproduksi/Persiapan .....             | 33        |
| 2. Produksi/Pelaksanaan .....              | 36        |
| 3. Pascaproduksi/evaluasi .....            | 38        |
| <b>BAB IV .....</b>                        | <b>40</b> |
| <b>PEMBAHASAN .....</b>                    | <b>40</b> |
| A. Jenis Perancangan .....                 | 40        |
| 1. Konsep Huruf .....                      | 40        |
| 2. Alat dan Bahan .....                    | 41        |
| 3. Spesifikasi Laptop Lenovo Yoga 7i ..... | 41        |
| B. Pembuatan Mindmap .....                 | 42        |
| C. Pembuatan Storyline .....               | 43        |
| D. Pembuatan Moodboard .....               | 44        |
| E. Perancangan Storyboard .....            | 45        |
| F. Perekaman Voice Over .....              | 46        |
| G. Pengembangan Grafis .....               | 46        |
| 1. Tracing Object .....                    | 47        |
| 2. Coloring Object .....                   | 48        |
| 3. Material Collecting .....               | 49        |
| H. Pembuatan Ilustrasi .....               | 49        |
| I. Pengembangan Animasi .....              | 62        |
| H. Penambahan Sound Fx .....               | 74        |
| J. Penambahan Backsound Music .....        | 74        |
| K. Rendering .....                         | 75        |
| <b>BAB V .....</b>                         | <b>77</b> |
| <b>PENUTUP .....</b>                       | <b>77</b> |
| A. Kesimpulan .....                        | 77        |
| B. Saran .....                             | 78        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                | <b>80</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Contoh Gempal (Ruang).....                     | 9  |
| Gambar 2.2 Contoh Gelap Terang.....                       | 10 |
| Gambar 2.3 Contoh Texture.....                            | 11 |
| Gambar 2.4 Contoh Warna.....                              | 12 |
| Gambar 2.5 Typography.....                                | 15 |
| Gambar 2.6 Contoh Komposisi.....                          | 17 |
| Gambar 2.7 Contoh MindMap.....                            | 20 |
| Gambar 2.8 Contoh Moodboard.....                          | 21 |
| Gambar 2.9 Contoh Storyboard.....                         | 22 |
| Gambar 2.10 Logo Adobe Illustrator.....                   | 23 |
| Gambar 2.11 Logo After Effect.....                        | 24 |
| Gambar 2.12 Logo Ibis Paint X.....                        | 25 |
| Gambar 3.1 Contoh Motion Graphic Flat Art.....            | 29 |
| Gambar 3.2 Workflow Langkah Kerja.....                    | 33 |
| Gambar 4.1 Font LEMON MILK.....                           | 41 |
| Gambar 4.2 Mind Map.....                                  | 42 |
| Gambar 4.3 Storyline.....                                 | 43 |
| Gambar 4.4 Moodboard.....                                 | 44 |
| Gambar 4.5 Storyboard.....                                | 45 |
| Gambar 4.6 Rekaman Voice Over.....                        | 46 |
| Gambar 4.7 Pen Tool.....                                  | 47 |
| Gambar 4.8 Rectangle Tool.....                            | 47 |
| Gambar 4.9 Tracing Object.....                            | 48 |
| Gambar 4.10 Fill.....                                     | 48 |
| Gambar 4.11 Stroke.....                                   | 48 |
| Gambar 4.12 Coloring Object.....                          | 49 |
| Gambar 4.13 Material Collecting.....                      | 49 |
| Gambar 4.14 Tampilan Layering.....                        | 50 |
| Gambar 4.15 Desain Karakter.....                          | 51 |
| Gambar 4.16 Ilustrasi Scene 1 (Logo SMA Trisula).....     | 51 |
| Gambar 4.17 Ilustrasi Scene 2 (Bertanya-tanya).....       | 52 |
| Gambar 4.18 Ilustrasi Scene 2 (Bertanya-tanya).....       | 52 |
| Gambar 4.19 Ilustrasi Scene 3 (Tangan dan Handphone)..... | 53 |
| Gambar 4.20 Ilustrasi Scene 3 (Lokasi).....               | 53 |
| Gambar 4.21 Ilustrasi Scene 4 (Belajar Bersama).....      | 54 |
| Gambar 4.22 Ilustrasi Scene 5 (Lab Komputer).....         | 54 |
| Gambar 4.23 Ilustrasi Scene 5 (Perpustakaan).....         | 55 |
| Gambar 4.24 Ilustrasi Scene 5 (UKS) .....                 | 55 |
| Gambar 4.25 Ilustrasi Scene 5 (Wi-fi Area).....           | 55 |
| Gambar 4.26 Ilustrasi Scene 5 (Mushola).....              | 56 |

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.27 Ilustrasi Scene 6 (Shalat Berjamaah).....   | 56 |
| Gambar 4.28 Ilustrasi Scene 6 (Mengaji).....            | 56 |
| Gambar 4.29 Ilustrasi Scene 6 (Senam).....              | 57 |
| Gambar 4.30 Ilustrasi Scene 7 (Band).....               | 57 |
| Gambar 4.31 Ilustrasi Scene 7 (Menjahit).....           | 58 |
| Gambar 4.32 Ilustrasi Scene 7 (Pramuka).....            | 58 |
| Gambar 4.33 Ilustrasi Scene 7 (Futsal).....             | 58 |
| Gambar 4.34 Ilustrasi Scene 7 (Bulu Tangkis).....       | 59 |
| Gambar 4.35 Ilustrasi Scene 7 (Silat).....              | 59 |
| Gambar 4.36 Ilustrasi Scene 8 (Beasiswa).....           | 60 |
| Gambar 4.37 Ilustrasi Scene 9 (Juara).....              | 60 |
| Gambar 4.38 Ilustrasi Scene 10 (Penutupan).....         | 61 |
| Gambar 4.39 Composition-Retain Layer Sizes.....         | 62 |
| Gambar 4.40 Tampilan di After Effect.....               | 62 |
| Gambar 4.41 Tampilan di After Effect 2.....             | 63 |
| Gambar 4.42 Animasi Scene 1 (Logo).....                 | 64 |
| Gambar 4.43 Animasi Scene 2 (Bertanya-tanya).....       | 64 |
| Gambar 4.44 Animasi Scene 2 (Gedung Sekolah).....       | 65 |
| Gambar 4.45 Animasi Scene 3 (Tangan dan Handphone)..... | 65 |
| Gambar 4.46 Animasi Scene 3 (Lokasi).....               | 66 |
| Gambar 4.47 Animasi Scene 4 (Belajar Bersama).....      | 66 |
| Gambar 4.48 Animasi Scene 5 (Lab Komputer).....         | 67 |
| Gambar 4.49 Animasi Scene 5 (Perpustakaan).....         | 67 |
| Gambar 4.50 Animasi Scene 5 (UKS).....                  | 67 |
| Gambar 4.51 Animasi Scene 5 (Wi-Fi Area).....           | 68 |
| Gambar 4.52 Animasi Scene 5 (Mushola).....              | 68 |
| Gambar 4.53 Animasi Scene 6 (Shalat Berjamaah).....     | 69 |
| Gambar 4.54 Animasi Scene 6 (Ngaji).....                | 69 |
| Gambar 4.55 Animasi Scene 6 (Senam).....                | 69 |
| Gambar 4.56 Animasi Scene 7 (Band).....                 | 70 |
| Gambar 4.57 Animasi Scene 7 (Menjahit).....             | 70 |
| Gambar 4.58 Animasi Scene 7 (Pramuka).....              | 71 |
| Gambar 4.59 Animasi Scene 7 (Futsal).....               | 71 |
| Gambar 4.60 Animasi Scene 7 (Bulu Tangkis).....         | 71 |
| Gambar 4.61 Animasi Scene 7 (Silat).....                | 72 |
| Gambar 4.62 Animasi Scene 8 (Beasiswa).....             | 72 |
| Gambar 4.63 Animasi Scene 9 (Juara).....                | 73 |
| Gambar 4.64 Animasi Scene 10 (Penutup).....             | 73 |
| Gambar 4.65 Logo Pixabay.....                           | 74 |
| Gambar 4.66 Logo envato.....                            | 75 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran Pengesahan Tugas Akhir.....                                    | ii  |
| Lampiran Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir.....                     | iii |
| Lampiran Pernyataan Originalitas Tugas Akhir dan Bebas Plagiarisme..... | iv  |
| Lampiran Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah.....                         | v   |
| Lampiran Daftar Riwayat Hidup.....                                      | 83  |
| Lampiran Lembar Pembimbing Tugas Akhir I.....                           | 84  |
| Lampiran Lembar Pembimbing Tugas Akhir II.....                          | 85  |
| Lampiran Surat Keterangan Penggunaan Data SMA Trisula.....              | 86  |
| Lampiran Profil SMA Trisula.....                                        | 87  |
| Lampiran Tabel Data Peserta Didik.....                                  | 92  |
| Lampiran Transkrip Wawancara.....                                       | 93  |
| Lampiran Tabel Hasil Observasi.....                                     | 95  |
| Lampiran Dokumentasi SMA Trisula.....                                   | 97  |
| Lampiran Storyline Motion Graphic SMA Trisula.....                      | 100 |
| Lampiran Storyboard Motion Graphic SMA Trisula.....                     | 103 |
| Lampiran Dokumentasi Sidang TA.....                                     | 106 |

