# LAPORAN TUGAS AKHIR

# PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK VAPERS GAMING

Laporan Tugas Akhir Ini Digunakan Untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Guna MendapatkanGelar Ahli Madya Diploma III


DisusunOleh:

**Atha Najib Nugroho**

**2290442025**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA CREATIVE**

**JAKARTA**


**2025**

# LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

| | | |
|---|---|---|
| Judul Tugas Akhir | : | Perancangan Motion Graphic untuk Vapers Gaming |
| Penulis | : | Atha Najib Nugroho |
| NIM | : | 2290442025 |
| Program Studi | : | Desain Grafis |
| Jurusan | : | Desain |

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 10 Juli 2025.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

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

Anggota I

Rezki Gautama Tanrere, M. Ds
NIDN. 0328038901

Anggota 2

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain,

Tri Fajar Yurnianta Supianti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

| | |
|---|---|
| Nama | : Atha Najib Nugroho |
| NIM | : 2290442025 |
| Program Studi | : Desain Grafis |
| Jurusan | : Desain |
| Tahun Akademik | : 2024/2025 |

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn | Yusuf Nurrachman, S.T.,M.MSI |
| NIP.199308012020122013 | NIP.197711132010121001 |

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis

Yayah Nurasiah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

# PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR**
**DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : Atha Najib Nugroho |
| NIM | : 2290442025 |
| Program Studi | : Desain Grafis |
| Jurusan | : Desain |
| Tahun Akademik | : 2024/2025 |

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK VAPERS GAMING"
**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain,dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataanini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

( Tangerang, 19 Juni 2025 )

Yang menyatakan,

Atha Najib Nugroho
NIM: 2290442025

# PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

| | |
|---|---|
| Nama | : Atha Najib Nugroho |
| NIM | : 2290442025 |
| Program Studi | : Desain Grafis |
| Jurusan | : Desain |
| Tahun Akademik | : 2023/2024 |

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non- exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

"PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK VAPERS GAMING" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Kota, tanggal-bulan-tahun (Tangerang, 19 Juni 2025)
Yang menyatakan,

Atha Najib Nugroho
NIIM: 2290442026

## ABSTRAK

*This research discusses the design of motion graphics for the Vapers gaming channel. The channel currently lacks an effective introduction video, have no overlays transition, as well as bumpers and lower thirds that could strengthen its character and appeal. A descriptive qualitative method is used to understand the visual needs through observation and interviews with the channel owner. The aim of this study is to design motion graphic elements to enhance a more attractive visual identity, strengthen audience engagement, and provide value for the owner by creating a strong impression of the channel. The hypothesis of this research is that the absence of motion graphic elements such as an introduction video, bumpers, and lower thirds makes the Vapers gaming channel less appealing and harder to recognize. The outcome of this study is a set of motion graphic designs including an introduction video, bumpers, and lower thirds that help reinforce the identity and improve the attractiveness of the Vapers gaming channel content.*



*Keywords: motion graphic, YouTube channel, Vapers Gaming, desain interaktif, identitas visual, konten digital.*



Penelitian ini membahasmengenaiperancanganMotion Graphics untuk vapers gaming channel. Channel inibelummemilikivideopengenalan yang efektif, Trasition overlay, belum memiliki bumper,danlowerthirdsyangmampu memperkuat karakter dan daya Tarik channel tersebut.Metodekualitatifdeskriftifdapat membantu untuk memahami kebutuhan visual melaluiobservasidenganmewawancarai pemili channel. Tujuan dari penelitian ini adalahmerancangelemenmotiongrafis untuk meningkatkan identitas visual yang lebih menarikdanmemperkuatketerlibatan audiens nya dan dapat memberikan manfaatpadapemilikuntukmemberikan Kesan channel nya pada audiens. Hipotesis padapenelitianiniadalahbahwa ketiadaan elemen motion grafis seperti video pengenalan,bumper,danlowerthirds menyebabkan channel Vapers gaming menjadi kurangmenarikdansulitdikenali. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan elemenMotiongrafisyangmeliputivideoe pengenalan channel, bumper, dan lower third yangmampumemperkuatidentitas serta meningkatkan daya Tarik konten dari channelvapersgaming



Kata Kunci**:** motiongraphic,YouTubechannel,Vapers Gaming, desain interaktif, identitas visual, kontendigital,komunitasvapers

# 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 produk buku informasi anak tentang Motion Graphic Berdasarkan karya tersebut,

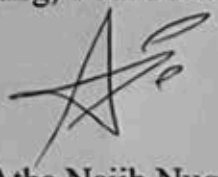
penulis menyusun laporan TA berjudul "Perancangan Motion Graphic untuk Visual Vapers Gaming".

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. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yayah Nurasiah, M.Pd., Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Pembimbing I, Ibu. Dr. Dayu Sri Herti S.Pd, M.Sn.
5. Pembimbing II, Bpk. Yusuf Nurrachman, S.T., M. M.S.I.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
7. Pemilik Akun Youtube Channel Vapers Gaming
8. Keluarga

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

Tangerang, 1 Januari 2025



Atha Najib Nugroho

NIM 2290442025

# DAFTAR ISI

**LEMBAR SAMPUL** ..... i

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR** ..... ii

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR** ..... iii

**LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS**..... iv

**LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI**..... v

**ABSTRAK** ..... vi

**PRAKATA**..... vii

**DAFTAR ISI**..... viii

**DAFTAR GAMBAR**..... xiii

**DAFTAR LAMPIRAN** ..... xviii

**BAB I: PENDAHULUAN**..... 1

**A. Latar Belakang** ..... 1

**B. Identifikasi Masalah** ..... 4

1. Belum adanya elemen motion graphic pendukung dalam Video ..... 4

2. Video Pengenalan Kanal belum dirancang secara visual ..... 5

**C. Batasan Masalah** ..... 5

**D. Rumusan Masalah** ..... 5

**E. Tujuan Penulisan** ..... 6

**F. Manfaat Penulisan** ..... 6

1. Manfaat Teoritis ..... 6

2. Manfaat Akademis ..... 7

3. Manfaat Praktis ..... 7

**BAB II: TINJAU PUSTAKA** ..... 8

**A. Teori Umum** ..... 8

1. Desain Grafis ..... 8

2. Elemen elemen Desain Grafis ..... 9

a. Point ..... 9

b. Line ..... 10

c. Plane ..... 11

d. Volume ..... 11

e. Texture ..... 12

f. Color ..... 12

**B. Teori Khusus** ..... 13

1. Motion Grafis ..... 13

2. Elemen elemen Motion Grafis ..... 13

a. Teks Bergerak ..... 13

b. Grafis Bergerak ..... 14

c. Ilustrasi Bergerak ..... 14

d. Efek Visual ..... 15

e. Simulasi ..... 15

f. Animasi Karakter ..... 16

g. Visualisasi Data ..... 16

**C. Elemen Motion grafispadaYoutube** ..... 17

1. Bumper ..... 17

2. Transition Overlay ..... 18

3. Lower Thirds ..... 18

**BAB III: METODE PELAKSAAN** ..... 19

**A. Objek Penelitian** ..... 19

1. Data ..... 19

2. Khalayak Pasar ..... 21

a. Demografis ..... 21

b. Psikografis ..... 21

**B. Teknik Pengumpulan data** ..... 21

1. Observasi ..... 21

2. Studi Pustaka ..... 22

3. Wawancara ..... 22

**C. RuangLingkup** ..... 23

1. Peran Penulis ..... 23

2. Kategori Karya ..... 24

3. Ide Kreatif ..... 24

**D. LangkahKerja** ..... 26

1. Praproduksi/Persiapan ..... 26

2. Produksi/Pelaksaan ..... 26

3. Pascaproduksi/Evaluasi ..... 27

**BAB IV:PEMBAHASAN** ..... 28

**A. Moodboard dan PenggunaanWarna** ..... 28

1. Moodboard ..... 28

2. Penggunaan Warna ..... 29

**B. Perancangan aset** ..... 29

1. Perancangan aset Karakter Lutfi ..... 29

2. Perancangan aset Latar Belakang ..... 31

3. Perancangan aset Pendukung ..... 34

**C. Storyboard Digital** ..... 34

1. Pembukaan dan Pengenalan ..... 34

2. Sejarah Channel..... 36

3. Pengenalan isi Channel ..... 37

4. Tentang Konten Game ..... 38

5. Penutupan ..... 39

**D. HasilKarya** ..... 39

1. Pembukaan dan Pengenalan ..... 39

a. Gambar scene ..... 39

b. Penggunaan efek ..... 41

2. Sejarah Channel..... 45

a. Gambar scene ..... 45

b. Penggunaan efek ..... 46

3. Pengenalan isi Channel ..... 48

a. Gambar scene ..... 48

b. Penggunaan efek ..... 50

4. Tentang Konten Game ..... 50

a. Gambar scene ..... 50

b. Penggunaan efek ..... 52

5. Penutupan ..... 52

a. Gambar scene ..... 52

b. Penggunaan efek ..... 52

..... 53

**E. KaryaPendukung**

1. Bumper ..... 54

2. Overlay Transition ..... 56

3. Lower Thirds ..... 58

**Voice over** ..... 58

**F.**

1. Pembukaan dan Pengenalan ..... 59

2. Sejarah Channel..... 60

3. Pengenalan isi Channel ..... 60

4. Tentang Konten Game ..... 60

5. Penutupan ..... 61

**G. Musik danSuaraPendukung** ..... 61

**BAB V: PENUTUP**..... 62

**A. Simpulan** ..... 62

**B. Saran** ..... 63

1. Untuk Klien(Vapers Gaming) ..... 63

2. Untuk Mahasiswa dan Praktisi Desain ..... 64

3. Untuk Dunia Akademis dan Ilmu Desain ..... 64

**DAFTARPUSTAKA**..... 65

**LAMPIRAN**..... 68

**BIOGRAFI**..... 70

# DAFTAR GAMBAR

**Gambar 2.1:** Titik ..... 9

**Gambar 2.2:** Garis ..... 10

**Gambar 2.3:** Gambar 2D ..... 11

**Gambar 2.4:** Gambar 3D ..... 11

**Gambar 2.5:** Texture ..... 12

**Gambar 2.6:** Warna ..... 12

**Gambar 2.7:** Teks Bergerak ..... 13

**Gambar 2.8:** Grafik Bergerak ..... 14

**Gambar 2.9:** Ilustrasi Bergerak..... 14

**Gambar 2.10:** Efek Visual ..... 15

**Gambar 2.11:** Simulasi Ilustrasi ..... 15

**Gambar 2.12:** Animasi Karakter ..... 16

**Gambar 2.13:** Visualiasi Data dengan Motion ..... 16

**Gambar 2.14:** Contoh Bumper ..... 17

**Gambar 2.15:** Overlay Transition ..... 18

**Gambar 2.16:** Lower Third di Live ..... 18

**Gambar 3.1:** Logo Vapers Gaming ..... 19

**Gambar 3.2:** Tampilan Kanal Vapers Gaming ..... 20

**Gambar 4.1** Moodboard ..... 28

**Gambar 4.2** Penggunaan Warna..... 29

**Gambar 4.3** Salah satu Video Kok bisa? ..... 30

**Gambar 4.4** Sketsa Outline Karakter Lutfi ..... 30
**Gambar 4.5** Sketsa Karakter Lutfi Samping ..... 31
**Gambar 4.6** Sketsa Karakter Lutfi Belakang ..... 31
**Gambar 4.7** Latar Belakang Scene 1 bagian 1 ..... 32
**Gambar 4.8** Latar Belakang Scene 1 bagian 3 ..... 32
**Gambar 4.9** Latar Belakang Scene 2 bagian 1 ..... 32
**Gambar 4.10** Latar Belakang Scene 4 bagian 1 ..... 33
**Gambar 4.11** Latar Belakang Scene 4 bagian 2 ..... 33
**Gambar 4.12** Gambar aset Pendukung ..... 34
**Gambar 4.13** Storyboard 1 bagian Pembukaan dan Pengenalan ..... 34
**Gambar 4.14** Storyboard 2 bagian Pembukaan dan pengenalan ..... 35
**Gambar 4.15** Storyboard 3 bagian Pembukaan dan pengenalan ..... 35
**Gambar 4.16** Storyboard 4 bagian Pembukaan dan Pengenalan ..... 35
**Gambar 4.17** Storyboard 1 bagian Sejarah Channel ..... 36
**Gambar 4.18** Storyboard 2 bagian Sejarah Channel ..... 36
**Gambar 4.19** Storyboard 3 bagian Sejarah Channel ..... 36
**Gambar 4.20** Storyboard 4 bagian Sejarah Channel ..... 37
**Gambar 4.21** Storyboard 1 bagian Pengenalan isi Channel ..... 37
**Gambar 4.22** Storyboard 2 bagian Pengenalan isi Channel ..... 37
**Gambar 4.23** Storyboard 3 bagian Pengenalan isi Channel ..... 37
**Gambar 4.24** Storyboard 1 bagian Tentang Konten Game ..... 38
**Gambar 4.25** Storyboard 2 bagian Tentang Konten Game ..... 38
**Gambar 4.26** Storyboard 1 bagian Penutup ..... 39
**Gambar 4.27** Scene 1 bagian 1 ..... 39
**Gambar 4.28** Scene 1 bagian 2 ..... 40

**Gambar 4.29** Scene 1 bagian 3 ..... 40
**Gambar 4.30** Scene 1 bagian 4 ..... 40
**Gambar 4.31** Penggunaan Puppet tools dan Basic Transform ..... 41
**Gambar 4.32** Proses Pembuatan Hologram Vape ..... 41
**Gambar 4.33** Pembuatan Headline tentang Pembahasan ..... 42
**Gambar 4.34** Pembuatan efek Glitch ..... 42
**Gambar 4.35** Pembuatan Bintang Jatuh ..... 43
**Gambar 4.36** Pembuatan Background bintang dan Gradasi ..... 43
**Gambar 4.37** Pembuatan Karakter berjalan ..... 44
**Gambar 4.38** Plat dengan efek Pixalate ..... 44
**Gambar 4.39** Efek Pembuatan Pixelate ..... 44
**Gambar 4.40** Scene 2 bagian 1 ..... 45
**Gambar 4.41** Scene 2 bagian 2 ..... 45
**Gambar 4.42** Scene 2 bagian 3 ..... 46
**Gambar 4.43** Scene 2 bagian 4 ..... 46
**Gambar 4.44** Tampilan HUD Pilihan ..... 47
**Gambar 4.45** Efek animasi Scroll ..... 47
**Gambar 4.46** Switch icon ..... 47
**Gambar 4.47** Efek *Text Random Seed opacity* ..... 48
**Gambar 4.48** Efek Kaca Pecah dan Komputer Jatuh ..... 48
**Gambar 4.49** Scene 3 bagian 1 ..... 49
**Gambar 4.50** Scene 3 bagian 2 ..... 49
**Gambar 4.51** Scene 3 bagian 3 ..... 49
**Gambar 4.52** Scene 3 bagian 4 ..... 50
**Gambar 4.53** Scene 4 bagian 1 ..... 51

**Gambar 4.54** Scene 4 bagian 2 ..... 51
**Gambar 4.55** Scene 4 bagian 3 ..... 51
**Gambar 4.56** Scene 5 ..... 52
**Gambar 4.57** Efek pada Scene 5 ..... 52
**Gambar 4.58** Bumper ..... 53
**Gambar 4.59** Proses Pembuatan pada Bumper ..... 54
**Gambar 4.60** Proses Pembuatan *Glitch* pada Bumper ..... 54
**Gambar 4.61** Proses Pembuatan kilapan pada Bumper ..... 55
**Gambar 4.62** Proses efek kaca pada bagian tepian Bumper ..... 55
**Gambar 4.63** Proses Pra Finalisasi ..... 56
**Gambar 4.64** Pembuatan Overlay Transition model 1 ..... 56
**Gambar 4.65** Pembuatan Overlay Transition model 2 ..... 57
**Gambar 4.66** Pembuatan Overlay Transition model 3 ..... 57
**Gambar 4.67** Pembuatan *Lower Thirds* ..... 58
Gambar 4.68 Efek Yang di gunakan pada Proses Pembuatan ..... 58

# DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi dengan Penguji Sidang TA ..... 68

Biografi Pribadi ..... 70