

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN LINGKUNGAN
KAMPUS POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya Diploma III



Disusun oleh:
DEVITA AGUSTINA SIANTURI

NIM: 2290442039

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Lingkungan Kampus
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

Penulis : Devita Agustina Sianturi

NIM : 2290442039

Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis..., tanggal 16 Oktober 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



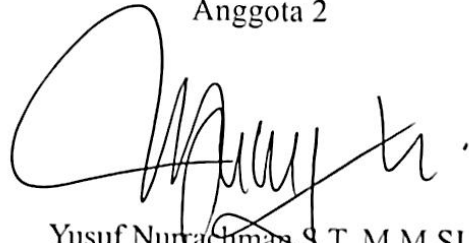
Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 2



Yusuf Nurachman, S.T., M.M.SI
NIP. 197711132010121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

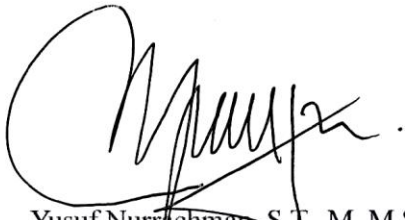
Nama : Devita Agustina Sianturi
NIM : 2290442039
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, *11 September 2025*

Pembimbing I

Pembimbing II



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



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
NIP. 198201042023211009

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 : Devita Agustina Sianturi
NIM : 2290442039
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Perancangan Motion Graphic Pengenalan Lingkungan Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta** 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, 2 September 2025

Yang menyatakan,



Devita Agustina Sianturi

NIM. 2290442039

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Devita Agustina Sianturi
NIM : 2290442039
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 Pengenalan Lingkungan Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta**. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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

Jakarta, 2 September 2025

Yang menyatakan,



Devita Agustina Sianturi
NIM. 2290442039

ABSTRAK

Penelitian ini merancang *motion graphics* untuk memperkenalkan lingkungan akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, khususnya ruang perkuliahan. Di latar belakang oleh pengalaman penulis dan keluhan sebagian mahasiswa yang kesulitan mencari ruang akademik saat perkuliahan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan video *motion graphic* dan media pendukung seperti *signage* yang informatif dan menarik mengenai penjelasan ruang perkuliahan. Metode yang digunakan mencakup studi literatur, observasi langsung, wawancara dengan Humas, serta penyebaran kuesioner kepada sivitas akademika. Hasil kuesioner dan video *motion graphic* menunjukkan *motion graphics* tersebut efektif dalam membantu audiens memahami tata letak gedung A dan B. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan media promosi kampus dan menarik minat calon mahasiswa.

Kata kunci: Desain grafis, *Motion graphic*, denah ruangan, Politeknik Media Kreatif Jakarta.

This study designed motion graphics to introduce the academic environment of the Jakarta Creative Media Polytechnic, particularly its lecture halls. It was motivated by the author's experience and complaints from some students who had difficulty finding academic spaces during lectures. The purpose of this study was to produce motion graphic videos and supporting media, such as informative and attractive signage, explaining the lecture halls. The methods used include literature studies, direct observation, interviews with public relations officers, and the distribution of questionnaires to the academic community. The results of the questionnaire and motion graphic video show that motion graphics are effective in helping the audience understand the layout of buildings A and B. It is hoped that the results of this study can be used as a reference for the development of campus promotional media and attract the interest of prospective students.

Keywords: Graphic design, *Motion graphic*, room layout, Politeknik Media Kreatif Jakarta.

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 Program Studi Desain grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Pada tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya video *motion graphic* tentang pengenalan lingkungan kampus di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN LINGKUNGAN KAMPUS 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. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Yayah Nurasiah, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Yusuf Nurrachman, S.T., M. M.S.I., Dosen Pembimbing 1
7. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Dosen Pembimbing 2
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

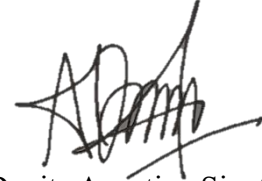
9. Freddy Yakob selaku Kepala Hubungan Masyarakat Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah membantu penulis dalam mendapatkan informasi terkait kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

11. Teman-teman dan seluruh civitas Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Jakarta, 2 September 2025



Devita Agustina Sianturi
NIM. 2290442039

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Desain Grafis.....	8
1. Pengertian Desain Grafis.....	7
2. Unsur-Unsur Desain Grafis	7
3. Prinsip Desain Grafis	12
4. Jenis Desain Grafis	14
B. Animasi	15
1. Prinsip Animasi	15
C. Prinsip <i>Motion Graphic</i>	17
1. <i>Composition</i>	17

2. <i>Keyframing</i>	18
BAB III METODE PELAKSANAAN	19
A. Data/Objek Penulisan.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data	21
C. Ruang Lingkup.....	22
D. Langkah Kerja.....	22
BAB IV PEMBAHASAN	24
A. Pra-Produksi	24
B. Produksi	30
C. Pasca Produksi	37
BAB V PENUTUP	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN 1	44
LAMPIRAN 2	45
LAMPIRAN 3	46
LAMPIRAN 4	47
LAMPIRAN 5	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Nama Gedung Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	20
Tabel 2 Tahapan dalam Produksi	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Garis	8
Gambar 2. 2 Unsur Bentuk.....	8
Gambar 2. 3 Unsur Warna.....	9
Gambar 2. 4 Unsur Tekstur	10
Gambar 2. 5 Unsur Ruang	10
Gambar 2. 6 Unsur Tipografi	11
Gambar 2. 7 Kesatuan	12
Gambar 2. 8 Keseimbangan	13
Gambar 2. 9 Proposi	13
Gambar 2. 10 Waktu dan Jarak	15
Gambar 2. 11 Kecepatan dan Akselerasi	16
Gambar 2. 12 Aksi Sekunder	16
Gambar 2. 13 <i>Composition</i>	17
Gambar 2. 14 <i>Keyframing</i>	18
Gambar 4. 1 Hasil Kuesioner melalui Google Formulir	25
Gambar 4. 2 Hasil Observasi di Gedung A dan B, Lab. <i>Finishing</i> di Gedung B..	26
Gambar 4. 3 <i>Layout</i> Ruangan pada masing-masing Gedung.....	27
Gambar 4. 4 Dokumentasi Tampak Depan Gedung A ,B ,C , Pusgiwa, Masjid, Hotel.....	27
Gambar 4. 5 Tampak Depan Gedung E.....	28
Gambar 4. 6 Dokumentasi Miniatur Gedung PoliMedia Kreatif Jakarta	28
Gambar 4. 7 Karakter.....	29

Gambar 4. 8 <i>Storyboard</i>	29
Gambar 4. 9 <i>Storyline</i>	30
Gambar 4. 10 <i>Icon</i> Gedung A	30
Gambar 4. 11 <i>Icon</i> Gedung B.....	31
Gambar 4. 12 <i>Icon</i> Gedung C	31
Gambar 4. 13 <i>Icon</i> Gedung E.....	31
Gambar 4. 14 <i>Icon</i> Gedung Pusgiwa.....	32
Gambar 4. 15 <i>Icon</i> Gedung Masjid.....	32
Gambar 4. 16 <i>Icon</i> Gedung Hotel	32
Gambar 4. 17 Ruangan Lantai 1-3 Gedung A.....	33
Gambar 4. 18 Ruangan Lantai 1-3 Gedung B.....	33
Gambar 4. 19 Ruangan Lantai 1-10 Gedung C.....	34
Gambar 4. 20 Ruangan Lantai 1-3 Gedung E.....	34
Gambar 4. 21 Peta Denah Gedung Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.....	35
Gambar 4. 22 Kode Warna Karya Ilmiah.....	35
Gambar 4. 23 Font dalam Karya Ilmiah.....	35
Gambar 4. 24 Proses Pengeditan Karya Ilmiah	36
Gambar 4. 25 <i>Video Motion Graphic</i>	37
Gambar 4. 26 <i>Signage</i>	38
Gambar 4. 27 Poster.....	38
Gambar 4. 28 <i>Banner</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	44
Lampiran 2 Dosen Pembimbing 1.....	45
Lampiran 3 Dosen Pembimbing 2.....	46
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	47
Lampiran 5 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	48