

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
***VIDEO ANIMASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI***  
***BRAND AWARENESS PADA *PRAYYMAN KOFFICE****

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

**Ignatz Faudy Arhash Sibuea**

**NIM. 2290473056**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA**

**MEDAN**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Video Animasi Berbasis Motion Graphic Sebagai Brand Awareness Pada Prayyman Koffice

Penulis : Ignatz Faudy Arhash Sibuea

NIM : 2290473056

Program Studi : Desain Grafis (konsentrasi Multimedia)

Jurusan : Desain

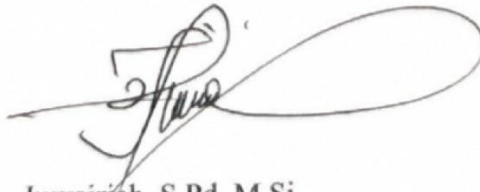
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 29 September 2025

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Komda Sahaja, S.Kom, M.Pd  
NIP. 19771220200604100

Anggota 1



Juwairiah, S.Pd, M.Si  
NIP. 199007022019032023

Anggota 2



Murtopo, SE., M.Si  
NIP. 197205282006041001

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola Politeknik/Negeri Media Kreatif  
PSDKU Medan



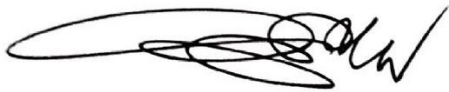
Komda Sahaja, S.Kom, M.Pd  
NIP. 19771220200604100

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Video Animasi Berbasis Motion Graphic Sebagai  
Brand Awareness Pada Prayyman Koffice  
Penulis : Ignatz Faudy Arhash Sibuea  
NIM : 2290473056  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 19 September 2025

Pembimbing I



Murtopo, SE., M.Si.  
NIP. 197205282006041001

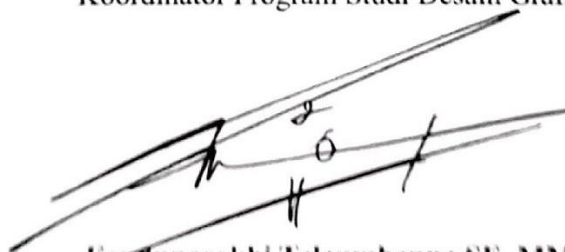
Pembimbing II



Yusnia Sinambela, S.T., M.T.  
NIP. 198809112019032015

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM

NIP. 198006022000121001

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ignatz Faudy Arhash Sibuea

NIM : 2290473056

Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Jurusan : Desain Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Video Animasi Berbasis Motion Graphic Sebagai Brand Awareness Pada Prayyman Koffice* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bila mana 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.

Medan, 19 September 2025

Yang menyatakan,



Ignatz Faudy Arhash Sibuea  
2290473056

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ignatz Faudy Arhash Sibuea

NIM : 2290473056

Program Studi : Desain Grafis  
Konsentrasi Multimedia

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2024/2025

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: *Video Animasi Berbasis Motion Graphic Sebagai Brand Awareness Pada Prayyman Koffice*

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

Medan, 19 September 2025

Yang menyatakan,



Ignatz Faudy Arhash Sibuea

2290473056

## **ABSTRACT**

*Several corporate sectors are encouraged to use visual media as an efficient communication tool thanks to today's advances in digital technology. Motion graphic-based animated videos are a highly engaging type of visual media. Text, images, and animation are combined in motion graphics to provide a more engaging, straightforward, and easily understood information delivery experience for the audience. To increase brand recognition for Prayyman Koffice, a company specializing in office and creative services, this study focused on the creation of an animated film using motion graphics. The study's objective was to create and produce visually appealing, informative, and communicative advertising materials that would enhance audience retention and brand identity.*

*The techniques used included production (graphic design, art, and animation), post-production (video editing and finalization), and pre-production (idea development, concept creation, and storyboarding). The final product is a short, animated motion graphic video that uses a contemporary and dynamic visual style to showcase Prayyman Koffice's brand profile, offerings, and values.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Animated Video, Brand Awareness, Promotional Media.*

## **AKSTRAK**

Sejumlah sektor korporasi didorong untuk menggunakan media *visual* sebagai alat komunikasi yang efisien berkat kemajuan teknologi digital saat ini. *Video* animasi berbasis *motion graphic* merupakan jenis media *visual* yang sangat menarik. Teks, gambar, dan animasi digabungkan dalam *motion graphic* untuk memberikan pengalaman penyampaian informasi yang lebih menarik, lugas, dan mudah dipahami kepada audiens. Untuk meningkatkan pengenalan merek *Prayyman Koffice*, sebuah perusahaan yang berspesialisasi dalam layanan perkantoran dan kreatif, studi ini berfokus pada pembuatan film animasi dengan *motion graphic*. Tujuan studi ini adalah untuk menciptakan dan menghasilkan materi iklan yang menarik secara *visual*, informatif, dan komunikatif yang akan meningkatkan retensi audiens dan identitas merek.

Teknik yang digunakan meliputi produksi (desain grafis, seni, dan animasi), pascaproduksi (penyuntingan dan finalisasi *video*), dan praproduksi (pengembangan ide, pembuatan konsep, dan pembuatan *storyboard*). Produk akhirnya adalah *video* animasi *motion graphic* singkat yang menggunakan gaya *visual* kontemporer dan dinamis untuk menampilkan profil, penawaran, dan nilai-nilai merek *Prayyman Koffice*. Berdasarkan penilaian, media ini dinilai mampu menarik audiens target.

**Kata kunci:** *Motion Graphic, Video Animasi, Brand awareness, Media Promosi.*

## 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 Fotografer dalam pengambilan video iklan produk minuman. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul **“Video Animasi Berbasis Motion Graphic Sebagai Brand Awareness Pada Prayyman Koffice”**. 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., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Komda Saharja, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Murtopo, SE., M.Si. sebagai Pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini..
8. Yusnia Sinambela, S.T., M.T. selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
9. Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.
10. Prayyman koffice yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis

untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.

11. Orang Tua Tersayang Bapak Muhammad Amin Sibuea, Mama Jumiyaniti yang selama ini telah berjuang untuk kehidupan penulis, kakak Phebe Abiyola Ramadhanti Sibuea yang mendukung dan mendoakan penulis dengan tulus dan pasangan saya Widya Pusvita Riani yang selalu memberikan support dan perhatian kepada penulis.
12. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan saya yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan dukungan dan juga bantuan kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Dan yang terakhir, kepada penulis Ignatz Faudy Arhash sibuea terima kasih sudah bertahan sejauh ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir ini.

Medan, 21 September 2025



Penulis,  
Ignatz Faudy Arhash Sibuea  
NIM. 2290473056

## DAFTAR ISI

|                                                    |          |
|----------------------------------------------------|----------|
| COVER.....                                         | i        |
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....                 | ii       |
| LEMBAR PERSE TUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....        | iii      |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS..... | iv       |
| PLAGIARISME.....                                   | iv       |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....             | v        |
| <i>ABSTRACT</i> .....                              | vi       |
| PRAKATA.....                                       | vii      |
| DAFTAR ISI.....                                    | ix       |
| DAFTAR TABEL.....                                  | xi       |
| DAFTAR GAMBAR.....                                 | xii      |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                               | xiv      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b> |
| A. Latar Belakang.....                             | 1        |
| B. Identifikasi Masalah.....                       | 2        |
| C. Batasan Masalah.....                            | 2        |
| D. Rumusan Masalah.....                            | 3        |
| Tujuan Penelitian.....                             | 3        |
| E. Manfaat Penulisan.....                          | 3        |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                | <b>5</b> |
| A. Pembuatan.....                                  | 5        |
| B. <i>Video</i> .....                              | 5        |
| C. <i>Motion graphic</i> .....                     | 6        |
| D. Media promosi.....                              | 9        |
| E. Desain.....                                     | 9        |
| F. Konsep.....                                     | 10       |
| G. Naskah.....                                     | 10       |
| H. Storyboard.....                                 | 10       |
| I. Brand Awareness.....                            | 11       |
| J. Editing <i>Video</i> .....                      | 11       |
| K. Media Sosial.....                               | 12       |

|                                               |           |
|-----------------------------------------------|-----------|
| L. Perangkat Lunak ( Software ).....          | 13        |
| <b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>        | <b>15</b> |
| A. Data/ Objek Penulisan.....                 | 15        |
| B. Teknik Pengumpulan Data .....              | 15        |
| C. Ruang Lingkup .....                        | 17        |
| D. Langkah Kerja .....                        | 18        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>       | <b>21</b> |
| A. Proses Pembuatan Video Motion graphic..... | 21        |
| 1. <i>Pra produksi</i> .....                  | 21        |
| 2. <i>Produksi</i> .....                      | 25        |
| 3. <i>Pasca produksi</i> .....                | 31        |
| B. Hasil pembuatan Video Motion Graphic ..... | 31        |
| <b>BAB V KESIMPULAN.....</b>                  | <b>38</b> |
| A. Kesimpulan .....                           | 38        |
| A. <i>Saran</i> .....                         | 39        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                         |           |
| <b>LAMPIRAN</b>                               |           |

## DAFTAR TABEL

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Tabel 1. Langkah Kerja.....      | 21 |
| Tabel 2. <i>Storyboard</i> ..... | 24 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Vidio.....                                     | 5  |
| Gambar 2. Antisipasi.....                                | 6  |
| Gambar 3. Squash and Stretch .....                       | 7  |
| Gambar 4. Staging Staging .....                          | 7  |
| Gambar 5 .Straight Ahead.....                            | 7  |
| Gambar 6. Follow Through & Overlapping.....              | 8  |
| Gambar 7. Slow in & slow out.....                        | 8  |
| Gambar 8. Secondary Action .....                         | 8  |
| Gambar 9. Timing .....                                   | 9  |
| Gambar 10. Storyboard .....                              | 11 |
| Gambar 11. Editing <i>Video</i> .....                    | 12 |
| Gambar 13. Media Sosial Instagram .....                  | 12 |
| Gambar 14. Logo Adobe After Effect.....                  | 14 |
| Gambar 15. Aplikasi Adobe Illustrator .....              | 14 |
| Gambar 16. Logo Adobe Premire Pro.....                   | 14 |
| Gambar 17. Foto Kedai Kopi <i>Prayyman Koffice</i> ..... | 15 |
| Gambar 18. Referensi Video.....                          | 23 |
| Gambar 19. Pengambilan Footage.....                      | 26 |
| Gambar 20. Aset Visual 1.....                            | 27 |
| Gambar 21. Aset Visual 2.....                            | 27 |
| Gambar 22. Masking.....                                  | 28 |
| Gambar 23. Pembuatan Layer Baru.....                     | 29 |
| Gambar 24. Penggunaan Fitur Key Frame.....               | 29 |
| Gambar 25. Penggunaan Fitur Easy Ease.....               | 30 |
| Gambar 26. Penggunaan Animasi 3D Camera.....             | 30 |
| Gambar 27. Penggabungan Scene Video Animasi.....         | 31 |
| Gambar 28. Unggahan Karya.....                           | 32 |
| Gambar 29. Scene 1.....                                  | 33 |
| Gambar 30. Scene 2.....                                  | 33 |
| Gambar 31. Scene 3.....                                  | 34 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Gambar 32. Scene 4.....  | 34 |
| Gambar 33. Scene 5.....  | 35 |
| Gambar 34. Scene 6.....  | 35 |
| Gambar 35. Scene 7.....  | 36 |
| Gambar 36. Scene 8.....  | 36 |
| Gambar 37. Scene 9.....  | 37 |
| Gambar 38. Scene 10..... | 37 |
| Gambar 39. Scene 11..... | 38 |
| Gambar 40. Scene 12..... | 38 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Biodata Penulis.....                         | 37 |
| Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir .....           | 44 |
| Lampiran 3. Surat Izin Melakukan Penelitian.....         | 46 |
| Lampiran 4. Surat Balasan Izin Peneltian .....           | 47 |
| Lampiran 5. Surat Keterangan Penyelesaian Peneltian..... | 48 |
| Lampiran 6. Transkrip Wawancara.....                     | 49 |
| Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan .....                   | 51 |
| Lampiran 8. Dokumentasi Pengerjaan .....                 | 52 |