

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN PENGENALAN SMK SEJAHTERA JAKARTA**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya (D3)



Disusun oleh :

PITO KURNIAWAN

NIM : 2390442129

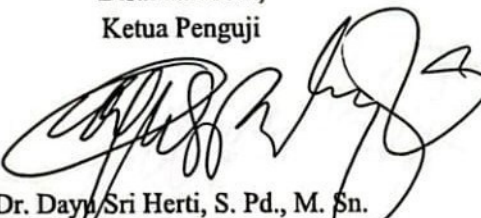
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DAN PENGENALAN
SMK SEJAHTERA JAKARTA
Penulis : Pito Kurniawan
NIM : 2390442129
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 8 Juli 2026

Disahkan oleh,
Ketua Penguji



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

Anggota I



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota II



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurhachman, ST., M.M.S.I
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DAN PENGENALAN
SMK SEJAHTERA JAKARTA

Penulis : Pito Kurniawan

NIM : 2390442129

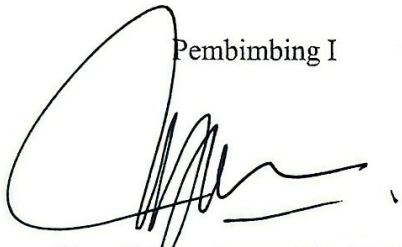
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing I



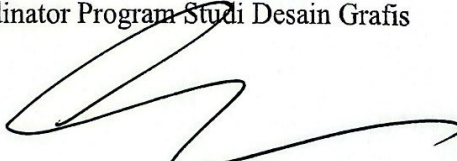
Yusuf Nurrachman, ST., M.M.S.I
NIP. 197711132010121001

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Pito Kurniawan
NIM	:	2390442129
Program Studi	:	Desain Grafis
Jurusan	:	Desain
Tahun Akademik	:	2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENGENALAN SMK SEJAHTERA 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, 11 Juni 2026

Yang menyatakan,



Pito Kurniawan

NIM: 2390442129

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Pito Kurniawan
NIM : 2390442129
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non-exclusive Royalty-free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENGENALAN SMK SEJAHTERA JAKARTA".

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 sebagai pemilik Hak-Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



Pito Kurniawan

NIM: 2390442129

ABSTRAK

Design of motion graphics as a promotional and awareness-raising medium for smk sejahtera jakarta

Advances in digital technology are driving educational institutions particularly Vocational High Schools (SMK) not only to improve the quality of their graduates but also to develop effective promotional strategies to attract prospective students. SMK Sejahtera Jakarta, as a private school, faces challenges in promoting and raising awareness of the school, which has resulted in low public awareness and declining student interest in the new student admissions process. The objective of this final project is to create promotional media in the form of informative, engaging, and communicative motion graphics to introduce the school to the public. The methods used in this design include data collection techniques through interviews, observations, and literature reviews. The design process was carried out through three main stages: pre-production, production, and post-production. The result of this design is a motion graphics video lasting 3 minutes and 34 seconds with a modern, minimalist visual concept that combines motion graphics elements with video footage, photos, illustrations, and icons. The content presented includes the school's profile, vocational programs, facilities, strengths, and enrollment information. This media is expected to serve as an effective promotional tool to increase the appeal of and interest among prospective students in SMK Sejahtera Jakarta.

Keywords: Motion Graphics, Promotional Media, Sejahtera Vocational School in Jakarta, School Branding, YouTube

Perkembangan teknologi digital mendorong lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk tidak hanya meningkatkan kualitas lulusan, tetapi juga mengembangkan strategi promosi yang efektif guna menarik minat calon siswa. SMK Sejahtera Jakarta sebagai salah satu sekolah swasta menghadapi permasalahan dalam hal promosi dan pengenalan sekolah, yang berdampak pada rendahnya tingkat pengenalan masyarakat serta menurunnya minat siswa pada proses penerimaan peserta didik baru. Tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah untuk menghasilkan media promosi berupa *motion graphic* yang informatif, menarik, dan komunikatif sebagai sarana pengenalan sekolah kepada masyarakat. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Proses perancangan karya dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasil dari perancangan ini berupa video *motion*

graphic berdurasi 3 menit 34 detik dengan konsep visual *modern minimalis* yang menggabungkan elemen *motion graphic* dengan *footage* video, foto, ilustrasi, dan ikon. Konten yang disajikan meliputi profil sekolah, program keahlian, fasilitas, keunggulan, serta informasi pendaftaran. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana promosi yang efektif dalam meningkatkan daya tarik dan minat calon siswa terhadap SMK Sejahtera Jakarta.

Kata kunci: Motion Graphic, Media Promosi, SMK Sejahtera Jakarta, Pengenalan Sekolah, YouTube

PRAKATA

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya dalam Menyusun laporan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi sebagai bagian dari penyelesaian tugas dalam kegiatan perkuliahan.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan penuh atas tugas akhir perancangan *motion graphic* sebagai media promosi dan pengenalan di SMK Sejahtera Jakarta. Laporan tugas akhir 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 kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Yusuf Nurrachman, ST., M.M.S.I., selaku Kepala Jurusan Desain sekaligus pembimbing perancangan karya penulis.
4. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis sekaligus selaku Pembimbing penulisan ilmiah penulis..
5. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain
6. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.

7. Ibu Retnoningsih, S.Pd., M.Si., selaku Kepala sekolah SMK Sejahtera Jakarta atas izin, menjadikan SMK Sejahtera Jakarta sebagai objek kajian dalam perancangan ini.
8. Bapak Martono, M.Pd., selaku anggota tim promosi SMK Sejahtera Jakarta atas dukungan, serta kesediaannya menjadi narasumber dalam perancangan ini.
9. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Supardiana dan Ibu Sri Wahyuni serta kakak-kakak saya yang selalu membantu dan mendukung semua kebutuhan penulis dalam menjalani tugas akhir.
10. Teman-teman Degradia yaitu Annisa Maharani Salsabila, Sabila Nauli, Maharani Salsabila, Haikal Sutanto, Naila Rifda Alifah, Nada Fachriyah Himawan, Naufal Gitara Nur Insan, Bayu Rizky Ramadhani, dan Widya Yunita Sari yang telah memberikan motivasi, berbagi keluh kesah bersama dan selalu memberikan semangat,
11. Semua teman-teman praktik industri saya di Suara.com khususnya Irene Nur Anggraini, Via Marcellinda Gunanto, Theresa Ulibasana, Chaesa Ramadhani Putri, Tsabita Aulia Rahma, Antonius Bono, Syahda Nabila, dan Zakirah yang telah mendukung, memberikan saran, menemani membuat perancangan ini di kopi kenangan, memberikan bantuan dalam hal apapun serta menyemangati saya dalam membuat perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 23 Juni 2026

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'P' followed by a horizontal line and some additional strokes.

Pito Kurniawan
NIM 2390442129

DAFTAR ISI

<i>ABSTRAK</i>	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Desain Grafis	7
B. <i>Motion Graphic</i>	11
C. <i>Storyline</i>	12
D. <i>Storyboard</i>	12
E. Media Promosi	13
F. Media Sosial	13
G. Sinematografi	14
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
A. Data dan Objek Penulisan	18
B. Teknik Pengumpulan Data	21
C. Ruang Lingkup	28
D. Langkah Kerja	30
BAB IV PEMBAHASAN	32
A. Pra Produksi	32
B. Produksi.....	49
C. Pasca Produksi.....	69
BAB V KESIMPULAN	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA.....	81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	83
DOKUMENTASI WAWANCARA DAN OBSERVASI.....	84
DOKUMENTASI SIDANG.....	85
LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	86

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Warna Primer.....</i>	8
<i>Gambar 2. 2 Warna Sekunder</i>	9
<i>Gambar 2. 3 Warna Tersier</i>	9
<i>Gambar 2. 4 Warna Netral.....</i>	10
<i>Gambar 2. 5 Typography.....</i>	10
<i>Gambar 2. 6 Teknik Panning.....</i>	14
<i>Gambar 2. 7 Teknik Tilting.....</i>	15
<i>Gambar 2. 8 Teknik Tracking.....</i>	16
<i>Gambar 2. 9 Teknik Dolly</i>	16
<i>Gambar 2. 10 Teknik Zooming.....</i>	17
<i>Gambar 3. 1 Logo SMK Sejahtera Jakarta</i>	18
<i>Gambar 4. 1 Penyusunan Mindmapping.....</i>	33
<i>Gambar 4. 2 Moodboard Visual.....</i>	38
<i>Gambar 4. 3 Storyboard Scene 1 dan Scene 2</i>	39
<i>Gambar 4. 4 Storyboard Scene 3.....</i>	40
<i>Gambar 4. 5 Storyboard Scene 4 dan Scene 5.....</i>	41
<i>Gambar 4. 6 Storyboard Scene 6.....</i>	42
<i>Gambar 4. 7 Storyboard Scene 7 dan Scene 8.....</i>	43
<i>Gambar 4. 8 Storyboard Scene 9.....</i>	44
<i>Gambar 4. 9 Storyboard Scene 10.....</i>	45
<i>Gambar 4. 10 Storyboard Scene 11.....</i>	46
<i>Gambar 4. 11 Storyboard Scene 12.....</i>	47
<i>Gambar 4. 12 Sketsa Ilustrasi Karakter Motion.....</i>	48
<i>Gambar 4. 13 Sketsa Ikon LSP dan Ilustrasi Gedung Sekolah</i>	48
<i>Gambar 4. 14 Sketsa Ilustrasi Ekstrakurikuler</i>	49
<i>Gambar 4. 15 Hasil Digitalisasi Asset Ilustrasi.....</i>	50
<i>Gambar 4. 16 Hasil Digitalisasi Asset Scene Motion</i>	51
<i>Gambar 4. 17 Hasil Shooting Footage Foto & Video.....</i>	52
<i>Gambar 4. 18 Proses Color Grading Foto.....</i>	53

<i>Gambar 4. 19 Hasil Color Grading Foto.....</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 4. 20 Hasil Color Grading Video.....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4. 21 Proses Color Grading Video.....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4. 22 Proses Perekaman Voice Over Narasi.....</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 4. 23 Proses Motion Scene 1</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4. 24 Proses Motion Scene 2</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4. 25 Proses Motion Scene 3</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4. 26 Proses Motion Scene 4</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 4. 27 Proses Motion Scene 5</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4. 28 Proses Motion Scene 6, 7, dan 8.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 4. 29 Proses Motion Scene 9</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4. 30 Proses Motion Scene 10</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 4. 31 Proses Motion Scene 11</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 4. 32 Proses Motion Scene 12</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 4. 33 Proses Motion Scene 13</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4. 34 Proses Motion Scene 14</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4. 35 Editing dan Compositing.....</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4. 36 Mixing Audio dan Backsound</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 37 Rendering Final</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 38 x-Banner.....</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 4. 39 Brosur.....</i>	<i>72</i>
<i>Gambar 4. 40 Flyer A4.....</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 4. 41 Poster A3.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4. 42 Map Folder A4.....</i>	<i>75</i>
<i>Gambar 4. 43 Desain Keychain Akrilik.....</i>	<i>76</i>
<i>Gambar 4. 44 Sticker A6</i>	<i>76</i>
<i>Gambar 4. 45 Totebag.....</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 4. 46 Kode QR Hasil Perancangan Motion Graphic</i>	<i>77</i>

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Hasil Wawancara dan Observasi	21
Tabel 2 Storyline Motion Graphic.....	34
Tabel 3 Naskah Voice Over Narasi	35
Tabel 4 Penentuan Penggunaan Asset.....	37
Tabel 5 Proses Pembuatan Motion Graphic	56