

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN KONSUMEN
UMKM BACOD MOTOR

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.)



Disusun Oleh:
ILYAS JUNSAR DAMARA
NIM : 2390442072

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic sebagai media informasi dan edukasi untuk meningkatkan kepercayaan konsumen umkm bacod motor

Penulis : Ilyas Junsar Damara

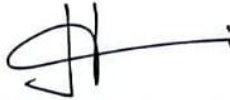
NIM : 2390442072

Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 16 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Anggota 1



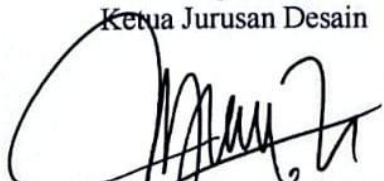
Budi Utomo, M.I.Kom
NIDN. 0024017504

Anggota 2



Ade Windiana Argina, M.Pd
NIP. 199212292025062003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



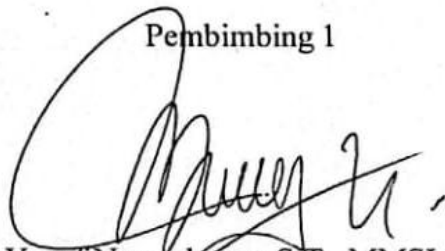
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Ilyas Junsar Damara
NIM : 2390442072
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 29 Juni 2026

Pembimbing I



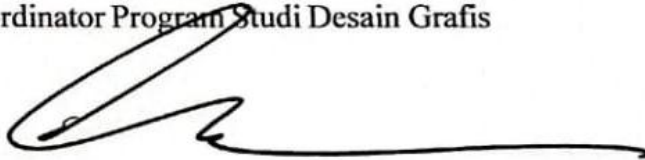
Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ilyas Junsar Damara
NIM	: 2390442072
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Dan Edukasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Konsumen UMKM Bacod Motor 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, 29 Juni 2026 Yang menyatakan,



Ilyas Junsar Damara
NIM: 2390442072

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ilyas Junsar Damara
NIM : 2390442072
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 Sebagai Media Informasi Dan Edukasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Konsumen UMKM Bacod Motor 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 29 Juni 2026 Yang menyatakan,



Ilyas Junsar Damara
NIIM: 2390442072

ABSTRACT

The development of digital media has encouraged the use of social media as an effective visual communication platform. However, many small and medium enterprises (SMEs) have not optimally utilized visual media to convey educational information to their audience. This Final Project focuses on the design of motion graphics as a visual educational medium published on YouTube. The purpose of this project is to produce motion graphic content that is informative, visually engaging, and easy to understand for the audience. The theories applied in this project include graphic design principles, visual communication, motion graphics, and social media as a digital communication medium. The method used is a practical design method consisting of data collection, concept development, and stages of production, including pre-production, production, and post-production. The final outcome of this project is a motion graphic work accompanied by voice-over narration, designed with appropriate visual elements, typography, color, and animation timing. Based on the design results, motion graphics can function effectively as a visual educational medium on Social media by delivering information in a concise, structured, and visually appealing manner.

Keywords: *motion graphic, visual communication, social media, visual education, graphic design*

ABSTRAK

Perkembangan media digital mendorong pemanfaatan media sosial sebagai sarana komunikasi visual yang efektif. Namun, masih banyak usaha kecil dan menengah (UMKM) yang belum memaksimalkan penggunaan media visual sebagai sarana penyampaian informasi edukatif kepada audiens. Tugas Akhir ini berfokus pada perancangan motion graphic sebagai media edukasi visual yang dipublikasikan melalui platform media sosial berbasis video, yaitu YouTube. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan konten motion graphic yang informatif, menarik secara visual, dan mudah dipahami oleh audiens. Teori yang digunakan meliputi teori desain grafis, komunikasi visual, motion graphic, serta media sosial sebagai media komunikasi digital. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah metode perancangan karya yang mencakup pengumpulan data, pengembangan konsep, serta tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Hasil dari Tugas Akhir ini berupa karya motion graphic yang dilengkapi dengan narasi suara (voice over), dirancang dengan memperhatikan elemen visual, tipografi, warna, serta pengaturan animasi yang sesuai. Berdasarkan hasil perancangan, motion graphic dapat berfungsi secara efektif sebagai media edukasi visual di media sosial dalam menyampaikan informasi secara ringkas, terstruktur, dan menarik.

Kata kunci: *motion graphic, komunikasi visual, media sosial, edukasi visual, desain grafis*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN KONSUMEN UMKM BACOD MOTOR”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Perancangan karya Tugas Akhir ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Juni 2026 di UMKM Bacod Motor, Kabupaten Bogor. Seluruh proses perancangan dibiayai secara mandiri oleh penulis. Melalui karya ini, penulis berharap motion graphic yang dihasilkan dapat menjadi media informasi dan edukasi visual yang bermanfaat bagi masyarakat.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini, khususnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Kepala Jurusan Desain dan Pembimbing 1.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Andriyana, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing 2
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif.
8. Gibran Novian, selaku pemilik UMKM Bacod Motor.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan.
- 10.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya di masa mendatang.

Jakarta, 16 Juli 2026

Ilyas Junsar Damara
NIM 2390442072

DAFTAR ISI

LAMPIRAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LAMPIRAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
1. Bagi Penulis.....	5
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	5
3. Bagi Masyarakat.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Umum.....	6
1. Desain Grafis.....	6
B. Teori Khusus.....	12
1. Media Sosial.....	12
2. Motion Graphic.....	14
3. Media Edukasi Visual.....	17
4. Komunikasi Visual.....	18

BAB III METODE PELAKSANAAN

A. Objek Penulisan.....	21
1. Data Klien.....	21
2. Objek Karya.....	22

3. Spesifikasi Karya.....	22
B. Teknik Pengumpulan Data.....	23
1. Observasi.....	23
2. Wawancara.....	23
3. Studi Pustaka.....	23
C. Ruang Lingkup.....	24
1. Peran Penulis.....	24
2. Kategori Karya.....	24
3. Ide Kreatif.....	24
D. Langkah Kerja.....	25
1. Praproduksi.....	25
2. Produksi.....	25
3. Pascaproduksi.....	25
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Konsep Kreatif.....	27
1. Mindmapping.....	27
2. Moodboard.....	28
3. Sinopsis.....	29
B. Pra Produksi.....	34
1. Membuat Sketsa.....	34
2. Storyboard.....	35
C. Produksi.....	38
1. Digitalisasi Karakter.....	38
2. Perancangan Asset Visual.....	40
3. Proses Pembuatan Motion Graphic.....	42
4. Penyuntingan Audio.....	50
D. Pasca Produksi.....	52
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Macam-macam Garis.....	7
Gambar 2.2 Macam-macam Bentuk.....	7
Gambar 2.3 Macam-macam warna.....	8
Gambar 2.4 typography.....	8
Gambar 2.5 Contoh Ruang.....	9
Gambar 2.6 Prinsip Keseimbangan.....	10
Gambar 2.7 Prinsip Kesatuan.....	10
Gambar 2.8 Prinsip Penekanan.....	11
Gambar 2.9 Contoh Proporsi.....	12
Gambar 4.1 Mindmapping.....	28
Gambar 4.2 Moodboard.....	29
Gambar 4.3 Sketsa Awal.....	35
Gambar 4.4 Storyboard Segmen 1.....	36
Gambar 4.5 Storyboard Segmen 2.....	37
Gambar 4.6 Storyboard Segmen 3.....	47
Gambar 4.7 Digitalisasi karakter.....	38
Gambar 4.8 Karakter Konsumen.....	39
Gambar 4.9 Karakter Perwakilan Bacod Motor.....	40
Gambar 4.10 Asset Vektor.....	41
Gambar 4.11 Asser Fotografi.....	42
Gambar 4.19 Persiapan Karakter Animasi.....	43
Gambar 4.20 Persiapan Aset Fotografi.....	43
Gambar 4.21 Input Asset.....	45
Gambar 4.22 Peletakan Layer.....	46
Gambar 4.23 Penyusunan Dengan Teknik 3D.....	46
Gambar 4.24 Pemberian Animasi Menggunakan Keyframe.....	47
Gambar 4.25 Pengaturan Timeline Animasi.....	48
Gambar 4.26 Proses Pemberian Animasi Menggunakan Adobe After Effects....	49
Gambar 4.27 Penerapan Efek Visual pada Motion Graphic.....	49

Gambar 4.28 24 Proses Penyuntingan Audio pada Adobe Premiere Pro.....	53
Gambar 4.29 Proses Rendering Final.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....	65
Lampiran Pembimbing Tugas Akhir.....	66
Lampiran Pembimbing Tugas Akhir.....	67
Transkrip Wawancara.....	68
Lampiran Wawancara.....	70
Dokumentasi Kegiatan TA.....	71