

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG *MOTION GRAPHIC*
***COMPANY PROFILE* SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI**
VISUAL PT SOLUSI BANGUN INDONESIA TBK

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Diploma III**



Disusun oleh :

Muhammad Satria Bayu

21100105

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

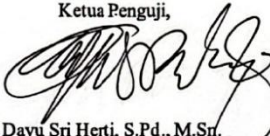
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Motion Graphic Company Profile
Sebagai Strategi Komunikasi Visual Pt Solusi Bangun
Indonesia Tbk
Penulis : Muhammad Satria Bayu
NIM : 21100105
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 Kamis, 9 Juli 2026

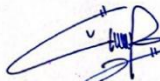
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


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

Anggota 1


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

Anggota 2


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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


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

LEMBAR PERSETUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan Ulang Motion Graphic Company Profile Pt
Solusi Bangun Indonesia Tbk Sebagai Strategi Komunikasi
Visual
Penulis : Muhammad satria Bayu
NIM : 21100105
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Budi Utomo, M.I.Kom.
NIDN : 0024017504

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Satria Bayu
NIM : 21100105
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Media Penanaman Akhlak Berbagi Pada Anak
Paud Lazuardi Imani Kamil
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, 08 Juni 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Satria Bayu
NIM: 21100105

PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Satria Bayu
NIM : 21200105
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian 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 Ulang Motion Graphic Company Profile Pt Solusi Bangun Indonesia Tbk Sebagai Strategi Komunikasi Visual.

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

Jakarta, 08 juni 2026

Yogyakarta, 08 juni 2026

Muhammad Satria Bayu
NIM: 21100105

ABSTRAK

Kebutuhan akan media komunikasi visual yang informatif dan menarik semakin meningkat seiring perkembangan teknologi digital. PT Solusi Bangun Indonesia Tbk sebagai perusahaan penyedia solusi bahan bangunan terintegrasi telah memiliki media company profile, namun penyajian informasinya masih didominasi oleh penggunaan footage sehingga informasi mengenai profil perusahaan, produk, inovasi, serta komitmen terhadap keberlanjutan belum dapat tersampaikan secara maksimal kepada audiens. Berdasarkan kondisi tersebut, dilakukan perancangan motion graphic company profile sebagai media komunikasi visual yang mampu menyajikan informasi perusahaan secara lebih efektif, terstruktur, dan komunikatif. Perancangan ini menggunakan konsep visual *Modern Corporate* dengan pendekatan ilustrasi dan infografis dinamis untuk mendukung penyampaian informasi perusahaan. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka dengan penerapan prinsip desain grafis serta motion graphic. Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi media informasi dan promosi yang mampu memperkuat citra perusahaan serta meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kepada masyarakat, calon mitra, dan investor.

Kata kunci: *Motion Graphic, Company Profile, Komunikasi Visual, Media Promosi, PT Solusi Bangun Indonesia Tbk.*

ABSTRAK

The need for informative and engaging visual communication media continues to increase along with the development of digital technology. PT Solusi Bangun Indonesia Tbk, as an integrated building materials solutions company, already has a company profile media; however, the presentation of information is still dominated by the use of footage, resulting in company information regarding its profile, products, innovations, and commitment to sustainability not being conveyed optimally to the audience. Based on these conditions, a motion graphic company profile was designed as a visual communication medium capable of presenting company information in a more effective, structured, and communicative manner. This design applies the Modern Corporate visual concept combined with illustration and dynamic infographic approaches to support the delivery of company information. The data collection methods used include observation, interviews, and literature studies with the application of graphic design and motion graphic principles. The design outcome is expected to become an effective information and promotional medium capable of strengthening the company's image while improving the effectiveness of information delivery to the public, prospective partners, and investors.

Keywords: *Motion Graphic, Company Profile, Visual Communication, Promotional Media, PT Solusi Bangun Indonesia Tbk.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN ULANG *MOTION GRAPHIC COMPANY PROFILE* SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL PT SOLUSI BANGUN INDONESIA TBK”. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir pada Program Studi Desain Grafis, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Tugas Akhir ini berfokus pada perancangan ulang *motion graphic* sebagai media promosi digital yang dinamis bagi PT Solusi Bangun Indonesia Tbk. Perancangan ini bertujuan untuk mengoptimalkan penyampaian informasi mengenai identitas, nilai-nilai, serta komitmen keberlanjutan perusahaan agar lebih akurat, sistematis, dan efektif bagi audiens eksternal seperti calon klien dan investor. Karya utama dari Tugas Akhir ini adalah sebuah video *motion graphic* yang didukung oleh berbagai media promosi seperti poster, brosur, dan perlengkapan identitas visual lainnya.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.Si., M.Acc., Ph.D., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.

5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
7. Andriyana, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing I
8. Budi Utomo, M.I.Kom. Dosen Pembimbing II
9. Teruntuk keluarga yang setiap saat mendukung dan mendoakan.
10. Bp. Muhammad Solihin, selaku *Plant Manager* PT Solusi Bangun Indonesia Tbk (Narogong) dan narasumber yang telah memberikan data dan izin penelitian.
11. Teman-teman Kelas E Program Studi Desain Grafis Angkatan 2023, atas segala dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah terjalin selama masa perkuliahan dan penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi dasar yang baik dalam pelaksanaan Tugas Akhir.

Jakarta, 30 April 2026



Muhammad Satria Bayu

NIM 21100105

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan masalah	4
D. Rumusan masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Teori Umum.....	7
1. Desain Grafis	7
2. Media Promosi.....	10
A. Teori Khusus	11
1. <i>Motion Graphic</i>	11
2. Company Profile.....	11
BAB III METODE PELAKSANAAN	14
A. Data Objek Klien.....	14
1. klien	14
2. Objek Karya.....	15
3. Spesifikasi Karya.....	16
4. Narasumber.....	17
5. Analisis Khalayak.....	17
B. Teknik Pengumpulan Data.....	18
C. Ruang Lingkup.....	20

1.	Peran Penulis	20
2.	Kategori Karya	21
3.	Ide Kreatif.....	24
D.	Langkah Kerja.....	25
1.	Pra-Produksi	25
2.	Produksi	25
3.	Pasca Produksi.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....		27
A.	Pra-Produksi	27
1.	Konsep Kreatif.....	27
2.	<i>Mind mapping</i>	29
3.	<i>Moodboard</i>	30
4.	Naskah dan Storyline.....	31
5.	<i>Storyboard</i>	39
B.	Produksi	42
1.	<i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	42
2.	<i>Hardware</i>	45
3.	<i>Typography</i>	46
4.	Warna dan Gaya Visual	49
5.	Pembuatan Aset	54
6.	Proses Animasi	55
7.	Audio dan <i>Voice over</i>	62
C.	Pasca Produksi	62
1.	Media Utama	62
2.	Pembahasan Per <i>Scene</i>	64
3.	Media Pendukung.....	77

BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	89
1. Saran untuk penulis	89
2. Saran untuk Politeknik Negeri Media Kreatif	90
3. Saran untuk Masyarakat dan Industri	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN DOKUMENTASI.....	93
BIODATA PENULIS	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo PT Solusi Bangun Indonesia Tbk	14
Gambar 4.1 <i>Mind mapping</i> PT Solusi Bangun Indonesia Tbk	29
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> PT Solusi Bangun Indonesia Tbk	30
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> PT Solusi Bangun Indonesia Tbk	40
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> PT Solusi Bangun Indonesia Tbk	41
Gambar 4.5 Logo Adobe Illustrator	42
Gambar 4.6 Logo Adobe After Effects	43
Gambar 4.7 Logo Premiere Pro	44
Gambar 4.8 Font Helvetoca Nue Extended	47
Gambar 4.9 Font Proxima Nova	48
Gambar 4.10 Panduan Warna	49
Gambar 4.11 Panduan Warna	50
Gambar 4.12 Pembuatan Aset	54
Gambar 4.13 Penyusunan <i>Scene</i>	56
Gambar 4.14 Penerapan <i>Keyframe</i>	57
Gambar 4.15 Penerapan <i>Keyframe</i>	58
Gambar 4.16 <i>Motion</i> Transition	58
Gambar 4.17 Animasi Typhography	59
Gambar 4.18 Animasi Infografis	60
Gambar 4.19 Composting dan Preview	61
Gambar 4.20 <i>Scene</i> 1	64
Gambar 4.21 <i>Scene</i> 2	65

Gambar 4.22 <i>Scene 3</i>	66
Gambar 4.23 <i>Scene 4</i>	67
Gambar 4.24 <i>Scene 5</i>	68
Gambar 4.25 <i>Scene 6</i>	69
Gambar 4.26 <i>Scene 7</i>	70
Gambar 4.27 <i>Scene 8</i>	71
Gambar 4.28 <i>Scene 9</i>	72
Gambar 4.29 <i>Scene 10</i>	73
Gambar 4.30 <i>Scene 11</i>	74
Gambar 4.31 <i>Scene 12</i>	76
Gambar 4.32 <i>Pouch bag</i>	77
Gambar 4.33 <i>Tumbler</i>	78
Gambar 4.34 Kipas Tangan.....	79
Gambar 4.35 <i>Notebook</i>	80
Gambar 4.36 Topi	81
Gambar 4.37 Stiker	82
Gambar 4.38 Gelas.....	83
Gambar 4.39 <i>X-Banner</i>	84
Gambar 4.40 <i>Lanyard</i>	86
Gambar 4.41 <i>Tote Bag</i>	87

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Spesifikasi Karya	16
Table 4.1 Naskah dan Storyline	31