



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

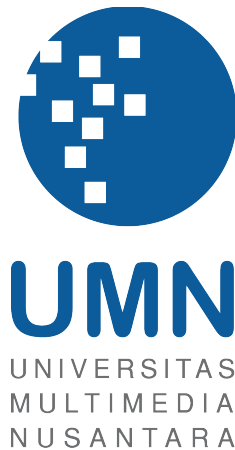
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANAN EDITOR DALAM PERANCANGAN *MOTION*
GRAPHICS PADA *VIDEO COMPANY PROFILE* BAGIAN
MARKETING UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Arini Retno Mustikaningtyas
NIM : 10120210280
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arini Retno Mustikaningtyas

NIM : 10120210280

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANAN EDITOR DALAM PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS*

PADA *VIDEO COMPANY PROFILE* BAGIAN *MARKETING*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 2 Juni 2016

Arini Retno Mustikaningtyas



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANAN EDITOR DALAM PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS*

PADA *VIDEO COMPANY PROFILE* BAGIAN *MARKETING*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Oleh

Nama : Arini Retno Mustikaningtyas

NIM : 10120210280

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juni 2016

Pembimbing

Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

Penguji

Ketua Sidang

Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Ketua Program Studi

Yusup Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan kesempatan yang diberikan untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis mendapatkan banyak pengalaman serta pelajaran dalam proses produksi video *company profile* UMN yang dikerjakan secara berkelompok yaitu belajar bekerja sama dengan tim dan berkesempatan menjadi editor sekaligus *motion graphics designer*. Posisi *motion graphics designer* merupakan pengalaman yang pertama kali dan menjadi sebuah tantangan besar bagi penulis, dimana sebelumnya penulis selalu berpendapat bahwa pekerjaan tersebut sangat sulit dan rumit. Namun dengan bekal ilmu yang didapat dari mata kuliah *Motion Graphics* dan *Visual Effects* serta belajar otodidak melalui tutorial di internet, penulis mampu merancang *motion graphics* secara perlahan.

Dalam proses perancangan *motion graphics* pada video *company profile* UMN dan penulisan Tugas Akhir, penulis juga mengalami berbagai rintangan, tantangan, dan hambatan yang tidak mungkin diatasi tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada tim yang telah bekerja sama dengan baik dan kompak sehingga proyek dan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusuf Martyastiadi, S.T., M. Inf. Tech.
2. Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.Sn.
3. Annita, S.Pd., M.F.A.
4. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Serta orang tua, keluarga dan sahabat terdekat yang senantiasa mendukung dan memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.

Tangerang, 2 Juni 2016

Arini Retno Mustikaningtyas



UMMN

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there is a stylized white building with several rectangular windows. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.

ABSTRAKSI

Video company profile digunakan sebagai media promosi efektif bagi perusahaan. Pihak *marketing* Universitas Multimedia Nusantara membutuhkan *video company profile* terbaru untuk keperluan media promosi yang ditargetkan kepada siswa dan siswi SMA yang akan melanjutkan pendidikan perkuliahan. *Video company profile* UMN menggunakan teknik *motion graphics* dengan konsep *hi-tech* agar lebih menarik minat *target audience* serta menunjang penyampaian informasi-informasi tentang kampus UMN. Penggunaan dari *motion graphics* dengan konsep *hi-tech* bertujuan untuk menunjukkan identitas dari UMN yaitu kampus yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Oleh karena itu dibutuhkan peranan editor dalam perancangan *motion graphics* pada *video company profile* UMN yang sesuai untuk anak remaja. Penulisan Tugas Akhir ini menggunakan metode kualitatif sebagai metodologi penelitian dengan mengadakan studi pustaka dan referensi visual.

Pada laporan Tugas Akhir ini, penulis membahas peranan editor dalam perancangan *motion graphics* pada *video company profile* bagian *marketing* UMN. Diharapkan laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat sebagai referensi alternatif baru bagi pembaca yang ingin mempromosikan perusahaan melalui media *video company profile* dengan efektif.

Kata kunci : (*video company profile*, editor, *motion graphics*, *hi-tech*)

U M N

ABSTRACT

Video company profile is used as an effective media campaign for the company. Marketing department of Universitas Multimedia Nusantara requires updated video company profile as a campaign media for High School students who will continue their education. UMN company video profile uses motion graphics techniques with hi-tech concept to attract targeted audience and to support the delivery of information about UMN campus. The use of motion graphics with hi-tech concept is aimed to show the identity of the UMN campus, which is based in ICT (Information and Communication Technology). Therefore, it requires editor role in designing motion graphics on UMN video profile that is appropriate for teenagers. This final project is using qualitative research methodology by conducting literature and visual reference.

This final project discussed about the role of the editor in designing motion graphics on UMN video company profile. It is expected that it will be useful as new alternative for readers who want to effectively promote a company through video company profile.

Keywords: (video company profile, editor, motion graphics, hi-tech)



UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. <i>Video Company Profile</i>	4
2.2. Editor.....	5
2.3. <i>Motion Graphics</i>	6
2.3.1. <i>Bumper</i>	6

2.3.2. <i>Infographics</i>	7
2.4. <i>Hi-tech</i>	8
2.5. <i>Title Safe</i>	9
BAB III METODOLOGI	11
3.1. Gambaran Umum	11
3.1.1. Sinopsis	11
3.1.2. Posisi Penulis	12
3.2. Tahapan Kerja	12
3.3. Acuan	13
BAB IV ANALISIS	15
4.1. <i>Client Brief</i>	15
4.2. Konsep <i>hi-tech</i>	17
4.3. <i>Bumper</i>	21
4.4. Infografis	25
4.5. <i>Title-safe</i>	33
4.6. Tipografi	34
BAB V PENUTUP	35
5.1. Kesimpulan	35
5.2. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Anatomi Infografis	8
Gambar 2.2. <i>Safe Title Guide</i>	10
Gambar 3.1. <i>Tron: Legacy</i>	14
Gambar 3.1. <i>Iron Man</i>	14
Gambar 4.1. Jenis <i>Hi-tech</i> Grafis Vektor	18
Gambar 4.2. Jenis <i>Hi-tech</i> Futuristik	19
Gambar 4.3. Sam Flynn dan Olivia Wilde	20
Gambar 4.4. <i>Inside the Helmet</i>	21
Gambar 4.5. <i>Bumper</i> Untuk <i>Opening</i>	22
Gambar 4.6. <i>Bumper</i> Untuk Fakultas, Fasilitas dan UKM di UMN	23
Gambar 4.7. Infografis Visi UMN	26
Gambar 4.8. Infografis Kerjasama Kompas Gramedia Group	27
Gambar 4.9. Infografis Fakultas di UMN	28
Gambar 4.10. Infografis Fasilitas di UMN	29
Gambar 4.11. Infografis UKM di UMN	30
Gambar 4.12. Kerjasama Universitas Luar Negeri	31
Gambar 4.13. Infografis <i>Tagline</i> UMN	32
Gambar 4.14. Infografis Alamat UMN	33
Gambar 4.15. <i>Title Safe</i>	33
Gambar 4.16. <i>Font Orbitron</i> dan <i>Times New Roman</i>	34

DAFTAR TABEL

Gambar 4.1. <i>Client Brief</i>	15
Gambar 4.2. Hasil Penemuan Warna <i>Background</i>	25
Gambar 4.3. Hasil Perbandingan <i>Font</i>	34



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SKETSA <i>MOTION GRAPHICS</i>	XVII
LAMPIRAN B: <i>CLIENT BRIEF</i>	XVIII
LAMPIRAN C: SURAT PERJANJIAN EDITOR	XIV
LAMPIRAN D: KARTU BIMBINGAN	XVI



UMN