

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS VIDEO* MENGENAI
ATURAN DAN BAHAYA PENGGUNAAN SEPEDA LISTRIK
PADA ANAK - ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Devin Ramadhan

00000052971

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS VIDEO* MENGENAI
ATURAN DAN BAHAYA PENGGUNAAN SEPEDA LISTRIK
PADA ANAK - ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Devin Ramadhan

00000052971

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Devin Ramadhan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052971
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN MOTION GRAPHICS VIDEO MENGENAI ATURAN DAN BAHAYA PENGGUNAAN SEPEDA LISTRIK PADA ANAK - ANAK

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Januari 2025



(Devin Ramadhan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN MOTION GRAPHICS VIDEO MENGENAI ATURAN DAN BAHAYA PENGGUNAAN SEPEDA LISTRIK PADA ANAK - ANAK

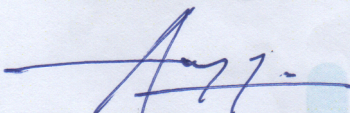
Oleh

Nama Lengkap : Devin Ramadhan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052971
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

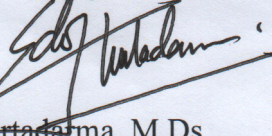
Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

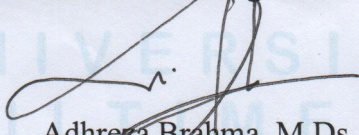
Ketua Sidang


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

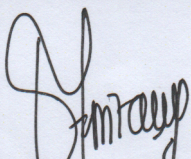
Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Devin Ramadhan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052971
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~*(*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah :
PERANCANGAN MOTION GRAPHICS
VIDEO MENGENAI ATURAN DAN
BAHAYA PENGGUNAAN SEPEDA
LISTRIK PADA ANAK - ANAK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Januari 2025



(Devin Ramadhan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini yang berjudul *“Perancangan Motion Graphics Video Mengenai Aturan dan Bahaya Penggunaan Sepeda Listrik pada Anak”*.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual. Karya ini dihasilkan dari motivasi untuk memberikan edukasi yang efektif mengenai keselamatan penggunaan sepeda listrik, khususnya bagi anak-anak, yang kerap kali terabaikan oleh para orang tua. Tingginya angka kecelakaan akibat penggunaan sepeda listrik tanpa pengawasan dan kurangnya pemahaman masyarakat mengenai regulasi menjadi dasar pentingnya perancangan media informasi ini.

Motion graphics video yang dirancang dalam proyek ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menarik, informatif, dan mampu menyentuh hati audiens, terutama para orang tua. Proses penyusunan melibatkan berbagai tahapan, termasuk penelitian mendalam mengenai peraturan lalu lintas, analisis perilaku pengguna sepeda listrik, perancangan visual dengan pendekatan flat design, hingga konsultasi dengan para ahli keselamatan lalu lintas dan desain komunikasi visual.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adhreza Brahma, M.Ds, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

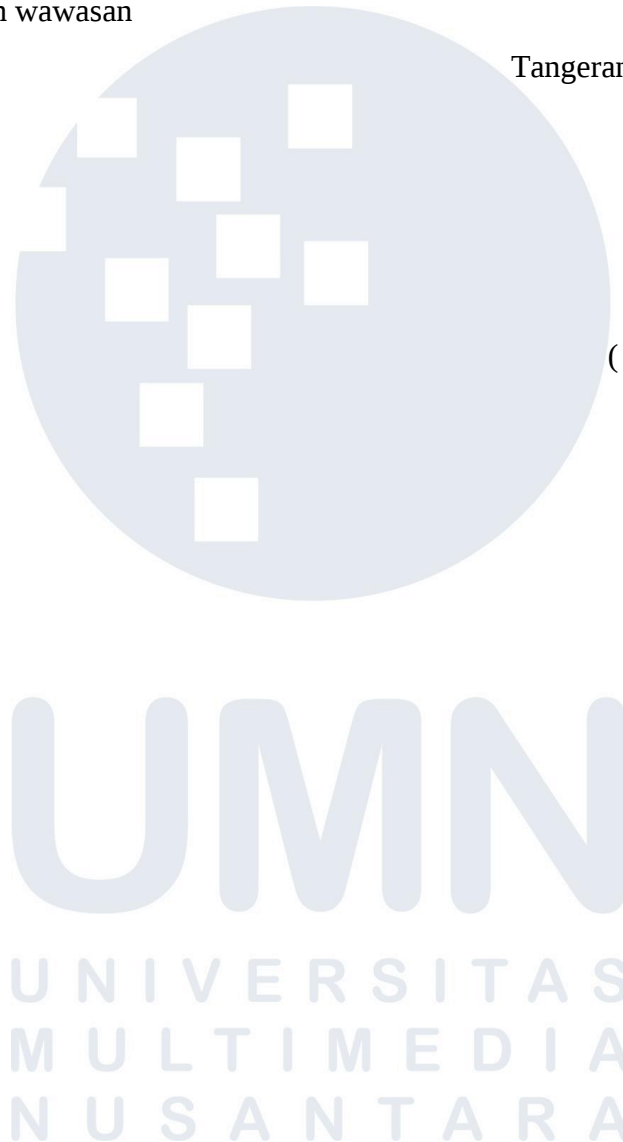
6. Fadjar dan Achmad Bhacaki sebagai narasumber bersedia menjadi informasi untuk tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Oleh sebab itu, kritik dan saran saya terima untuk perbaikan dikemudian hari. Semoga tugas ini berguna bagi penulis dan para pembaca sebagai penambah wawasan

Tangerang, 17 Januari 2025



(Devin Ramadhan)



PERANCANGAN MOTION GRAPHICS VIDEO MENGENAI ATURAN DAN BAHAYA PENGGUNAAN SEPEDA LISTRIK PADA ANAK - ANAK

(Devin Ramadhan)

ABSTRAK

Penggunaan sepeda listrik semakin populer di Indonesia, hal tersebut terjadi karena dorongan pemerintah untuk meningkatkan produksi dan menjadikan Indonesia sebagai pusat produksi utama baterai di Asia Tenggara. Selain itu, bagi masyarakat khususnya para ibu, sepeda listrik juga memberikan banyak manfaat. Berdasarkan data dari rri.co.id (2024), kemudahan dan kepraktisannya menjadi alasan utama para ibu memilih sepeda listrik sebagai moda transportasi berbelanja dan mengantarkan anak ke sekolah. Namun, penggunaan sepeda listrik yang digunakan oleh para ibu telah disalahgunakan oleh anak - anak mereka sebagai alat bermain, hal tersebut menimbulkan masalah baru seperti kecelakaan. Ini menunjukkan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui peraturan tentang penggunaan sepeda listrik. Untuk itu, penulis merancang *video motion graphics* sebagai media edukasi tentang aturan dan bahaya penggunaan sepeda listrik pada anak-anak. Video ini akan disebarluaskan melalui media sosial dengan tujuan informasi dapat tersebar cepat dan luas. Dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode kualitatif yang meliputi wawancara, kuesioner, observasi, dan studi eksisting. studi eksisting untuk memperoleh rujukan desain. Wawancara dilakukan dengan pihak Dinas Perhubungan untuk mendapatkan penjelasan dan klarifikasi terkait aturan, sementara kuesioner disebarkan kepada ibu-ibu untuk mengidentifikasi media dan platform yang tepat untuk menyebarkan informasi edukatif. Dalam perancangannya, digunakan teori workflow dalam buku “*Creative Motion Graphics Tilting*” oleh Yael Braha. Hasil motion graphics ini akan disebarluaskan melalui platform YouTube dan Facebook, yang memiliki pengguna aktif dalam jumlah besar, sehingga informasi dapat dengan cepat mencapai kalangan masyarakat.

Kata kunci: Sepeda Listrik, Kecelakaan, Peraturan, Anak – Anak, Motion Graphics, Sosial Media

DESIGN OF MOTION GRAPHICS VIDEO ON THE RULES AND DANGERS OF USING ELECTRIC BIKES FOR CHILDREN

(Devin Ramadhan)

ABSTRACT (English)

The use of electric bicycles is increasingly popular in Indonesia, this is due to the government's push to increase production and make Indonesia a major battery production center in Southeast Asia. In addition, for the community, especially mothers, electric bicycles also provide many benefits. Based on data from rri.co.id (2024), the convenience and practicality are the main reasons mothers choose electric bicycles as a mode of transportation for shopping and taking their children to school. However, the use of electric bicycles used by mothers has been misused by their children as a play tool, this has caused new problems such as accidents. This shows that many people still do not know the regulations regarding the use of electric bicycles. For this reason, the author designed a motion graphics video as an educational medium about the rules and dangers of using electric bicycles for children. This video will be distributed through social media with the aim that information can be spread quickly and widely. In the design process, the author uses qualitative methods including interviews, questionnaires, observations, and existing studies. existing studies to obtain design references. Interviews were conducted with the Department of Transportation to obtain explanations and clarifications regarding the rules, while questionnaires were distributed to mothers to identify the right media and platforms to disseminate educational information. In its design, the workflow theory was used in the book "Creative Motion Graphics Tilting" by Yael Braha. The results of this motion graphics will be disseminated through the YouTube and Facebook platforms, which have a large number of active users, so that information can quickly reach the community.

Keywords: *Electric Bikes, Accidents, Rules, Children, Motion Graphics, Social Media*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (English)	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Motion Graphics Video	5
2.1.1 Element Motion Graphics.....	5
2.1.1.1 Audio Elements	5
2.1.1.2 Visual Elements.....	7
2.1.1.3 Animation Elements	8
2.1.2 Jenis – Jenis Motion Graphics.....	18
2.1.3 Workflow Overview.....	19
2.1.4.1 Balance.....	25
2.1.4.2 Unity.....	25
2.1.4.3 Contrast	26
2.1.4.4 Negative Space	27
2.1.4.5 Emphasis.....	27
2.1.4.6 Proportion	28

2.1.5 Media Pembelajaran	28
2.2 Elemen Desain dalam Video	28
2.2.1 Visual	29
2.2.1.1 Warna	29
2.2.1.2 Tipografi.....	40
2.2.1.3 Gambar	53
2.2.2 Audio	54
2.2.3 Composition.....	55
2.2.4 Layout	56
2.2.4.1 Jenis Layout	56
2.2.4.2 Fungsi Layout	57
2.2.4.3 Prinsip Layout.....	58
2.3 Grid	59
2.3.1 Jenis Grid	59
2.3.2 Elemen Grid	61
2.3.3 Fungsi Grid.....	62
2.4 Peraturan Sepeda.....	62
2.5 Penelitian yang relevan	64
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	66
3.1 Subjek Perancangan	66
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	67
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	70
3.3.1 Observasi.....	70
3.3.1.1 Studi Eksisting.....	71
3.3.2 Wawancara	71
3.3.3 Kuesioner	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	74
4.1 Hasil Perancangan	74
4.1.1 Orientasi	74
4.1.1.1 Observasi	74
4.1.1.2 Wawancara.....	85
4.1.2 Analisa	98

4.1.2.1 Strategi Komunikasi.....	98
4.1.2.2 Strategi Visual.....	107
4.1.2.3 Sinopsis Motion Graphics	110
4.1.2.4 Media	111
4.1.3 Konsep	125
4.1.3.1 Mindmapping.....	125
4.1.3.2 Big Idea	128
4.1.3.2 Stylescape	128
4.1.3.3 Color Palette.....	130
4.1.3.4 Tipografi	132
4.1.3.5 Jenis Ilustrasi	133
4.1.3.6 Teknik Motion.....	135
4.1.3.7 Script.....	137
4.1.3.8 Storyboard.....	140
4.1.3.9 Supergrafis	141
4.1.3.10 Jenis Media.....	141
4.1.4 Desain.....	155
4.1.4.1 Perancangan Ilustrasi Environment.....	155
4.1.4.6 Perancangan Statistic	171
4.1.4.7 Perancangan Ilustrasi Tambahan.....	173
4.1.4.8 Supergrafis	176
4.1.4.9 Perancangan Pesan Utama	178
4.1.5 Implementasi.....	182
4.2 Pembahasan Perancangan	193
4.2.1 Analisis Market Validation/ Beta Test	193
4.2.2 Analisis Desain Poster.....	200
4.2.3 Analisis Desain Brosur	202
4.2.4 Analisis Desain Spanduk	204
4.2.5 Analisa Merchandise	206
4.2.6 Analisa Feed IG	208
4.2.7 Analisa Motion Graphics	217
4.2.8 Anggaran.....	227

BAB V PENUTUP	230
5.1 Simpulan.....	230
5.2 Saran	231
DAFTAR PUSTAKA.....	xxi
LAMPIRAN	xxiii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Relevan	64
Table 4.1 Infographic Studi Eksisting	79
Table 4.2 Kuesioner Platform Media.....	90
Table 4.3 Kuesioner Format Edukasi	93
Table 4.4 Kuesioner Motif Memiliki Sepeda Listrik.....	95
Table 4.5 Big Idea.....	128
Table 4.6 Beta Test Brosur	193
Table 4.7 Beta Test Motion Graphics	195
Table 4.8 Budgeting.....	228



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Particle Effect.....	9
Gambar 2.2 Masking.....	10
Gambar 2.3 Motion Paths	12
Gambar 2.4 Tweening.....	14
Gambar 2.5 Keyframe.....	16
Gambar 2.6 Warna	29
Gambar 2.7 Feeling of color	30
Gambar 2.8 RGB & CMYK	31
Gambar 2.9 Hue	32
Gambar 2.10 Value	32
Gambar 2.11 Saturation	33
Gambar 2.12 Brightness	33
Gambar 2.13 Wheels color	34
Gambar 2.14 Primary colors	35
Gambar 2.15 Secondary colors	36
Gambar 2.16 Skema Monokromatik.....	37
Gambar 2.17 Skema Analog.....	38
Gambar 2.18 Skema Komplementer.....	38
Gambar 2.19 Skema Triadik.....	39
Gambar 2.20 Skema Komplementer Terpisah.....	39
Gambar 2.21 Skema Tetradik	40
Gambar 2.22 Baseline.....	41
Gambar 2.23 Meanline	41
Gambar 2.24 Capline	42
Gambar 2.25 X-Height	42
Gambar 2.26 Ascender	43
Gambar 2.27 Descender.....	43
Gambar 2.28 Serif.....	44
Gambar 2.29 Sans serif.....	44
Gambar 2.30 Stroke	45
Gambar 2.31 Counter.....	45
Gambar 2.32 Aperture	46
Gambar 2.33 Bowl.....	46
Gambar 2.34 Serif.....	47
Gambar 2.35 Sans Serif	48
Gambar 2.36 Script	48
Gambar 2.37 Display	49
Gambar 2.38 Modern.....	49
Gambar 2.39 Humanist	50
Gambar 2.40 Slab Serif.....	50

Gambar 2.41 Monospaced	51
Gambar 2.42 Manuscript Grid	59
Gambar 2.43 Column Grid	60
Gambar 2.44 Modular Grid	60
Gambar 2.45 Hierarchical Grid	61
Gambar 2.46 Infografis Sepeda	75
Gambar 2.47 Gambar Motion Graphics	81
Gambar 2.48 Motion Graphics Video Plastic Polution	81
Gambar 2.49 Motion Graphics video Ikan	82
Gambar 2.50 Motion Graphics Video Membuang sampah	83
Gambar 2.51 Motion Graphics Video Makanan	84
Gambar 2.52 Wawancara Dishub	85
Gambar 4.1 Tone of voice	102
Gambar 4.2 Tintin.....	108
Gambar 4.3 Gradient Environment.....	109
Gambar 4.4 Motion Graphics	112
Gambar 4.5 Youtube ads	113
Gambar 4.6 Facebook.....	114
Gambar 4.7 X (Twitter)	115
Gambar 4.8 Brosur.....	116
Gambar 4.9 Puskesmas	117
Gambar 4.10 Kasir	118
Gambar 4.11 Dealer sepeda listrik.....	118
Gambar 4.12 Instagram Feed.....	119
Gambar 4.13 Instagram carousel	120
Gambar 4.14 Poster.....	121
Gambar 4.15 Spanduk.....	122
Gambar 4.16 Totebag Belanja	124
Gambar 4.17 Masker.....	124
Gambar 4.18 Mindmapping.....	126
Gambar 4.19 Keyword.....	126
Gambar 4.20 Stylescape karakter	129
Gambar 4.21 Stylescape Environment.....	129
Gambar 4.22 Color Palette.....	131
Gambar 4.23 Color Palette terpilih	131
Gambar 4.24 Tipografi	132
Gambar 4.25 Helvetica Neue	133
Gambar 4.26 Flat Design Ilustration\	134
Gambar 4.27 After Effect	135
Gambar 4.28 Storyboard.....	140
Gambar 4.29 Supergarfis	141
Gambar 4.30 Ukuran Poster A4.....	142
Gambar 4.31 Grid Column Poster	143

Gambar 4.32 Sketsa Poster	143
Gambar 4.33 Hasil Poster	144
Gambar 4.34 Column Grid	145
Gambar 4.35 Sketsa IG Feed	146
Gambar 4.36 Sketsa IG Feed 2	146
Gambar 4.37 Sketsa IG Feed 3	147
Gambar 4.38 Hasil Jadi Instagram.....	148
Gambar 4.39 Column Grid Brosur	149
Gambar 4.40 Sketsa Brosur	149
Gambar 4.41 Hasil Jadi Brosur.....	150
Gambar 4.42 Grid Spanduk	151
Gambar 4.43 Sketsa Spanduk	151
Gambar 4.44 Hasil Final Spanduk.....	152
Gambar 4.45 Totebag	152
Gambar 4.46 Totebag Hasil Akhir.....	153
Gambar 4.47 Masker.....	153
Gambar 4.48 Masker Hasil Akhir.....	154
Gambar 4.49 Youtube Motion Graphics.....	154
Gambar 4.50 Perancangan Dapur 1	156
Gambar 4.51 Warna Referensi Dapur.....	157
Gambar 4.52 Warna dapur.....	157
Gambar 4.53 Perancangan Dapur 2	158
Gambar 4.54 Perancangan Dapur 3	158
Gambar 4.55 Perancangan Jalanan Umum	159
Gambar 4.56 Color Palette.....	160
Gambar 4.57 Scenario Buruk scene.....	160
Gambar 4.58 Anak Kevelakaan di jalan	161
Gambar 4.59 Anak kecil kecelakaan	161
Gambar 4.60 Gambar Ruangan dalam rumah	162
Gambar 4.61 Ibu Menghampiri anaknya	162
Gambar 4.62 Color Pallete Ruangan Rumah.....	163
Gambar 4.63 Perancangan Kamar	164
Gambar 4.64 Ilustrasi Karakter.....	165
Gambar 4.65 Perancangan Karakter ibu	165
Gambar 4.66 Gambar Sketsa ibu bermain hp	166
Gambar 4.67 Sketsa flat design	167
Gambar 4.68 Warna	167
Gambar 4.69 Referensi perancangan anak	168
Gambar 4.70 Progress perancangan karakter anak	169
Gambar 4.71 Object Kendaraan.....	169
Gambar 4.72 proses perancangan sepeda rusak.....	170
Gambar 4.73 Perancangan sepeda listrik.....	170
Gambar 4.74 Perancangan Sepeda Listrik.....	171

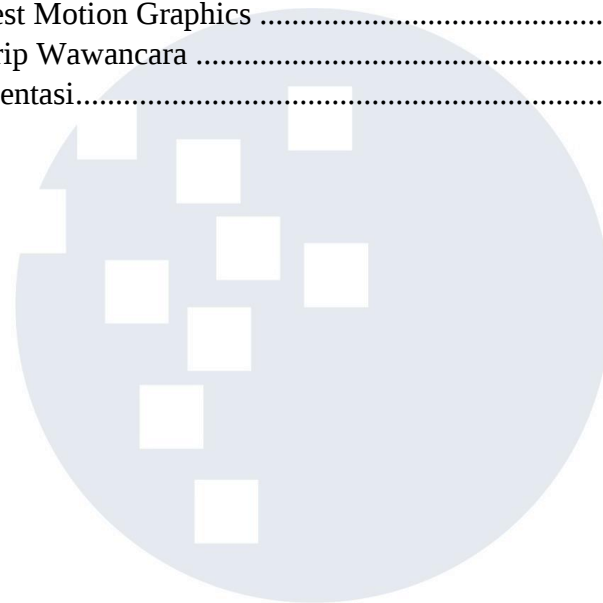
Gambar 4.75 Statistic Kecelakaan	171
Gambar 4.76 Skala Kecelakaan	172
Gambar 4.77 Tipografi Helvetica	173
Gambar 4.78 Awan awan.....	173
Gambar 4.79 Pengumpulan Circle.....	174
Gambar 4.80 Awan terbentuk.....	175
Gambar 4.81 Awan	175
Gambar 4.82 Awan Jadi.....	176
Gambar 4.83 Supergrafis	176
Gambar 4.84 Supergrafis Motion	177
Gambar 4.85 Ilustrasi Anak Jatuh	179
Gambar 4.86 Font Helvetica Neue	180
Gambar 4.87 Pesan Utama.....	180
Gambar 4.88 Makna Pesan Utama	181
Gambar 4.89 Asset IBU.....	182
Gambar 4.90 Halaman Adobe after effect	183
Gambar 4.91 New Project.....	183
Gambar 4.92 Komposisi Baru	184
Gambar 4.93 Import file	184
Gambar 4.94 Asset File Desain	185
Gambar 4.95 Asset Layers.....	185
Gambar 4.96 Keyframe.....	187
Gambar 4.97 Review Final	188
Gambar 4.98 Kualitas Video	189
Gambar 4.99 Eksport File.....	191
Gambar 4.100 Poster.....	200
Gambar 4.101 Brosur Mockup	202
Gambar 4.102 Brosur.....	202
Gambar 4.103 Column grid brosur	203
Gambar 4.104 Spanduk Mockup	204
Gambar 4.105 Spanduk.....	205
Gambar 4.106 Column Grid Spanduk	205
Gambar 4.107 Totebag	206
Gambar 4.108 Instagram Feed.....	208
Gambar 4.109 Column Grid Instagram	209
Gambar 4.110 Halaman 1 IG Feed	209
Gambar 4.111 Halaman 2 IG Feed	210
Gambar 4.112 Halaman ke 3 IG Feed	211
Gambar 4.113 Halaman ke 4 IG Feed	212
Gambar 4.114 Halaman ke 5 IG Feed	213
Gambar 4.115 Halaman ke 6 IG Feed	213
Gambar 4.116 Halaman ke 7 IG Feed	214
Gambar 4.117 Halaman 7 IG Feed	215

Gambar 4.118 Halaman ke 9	216
Gambar 4.119 Scene 1	217
Gambar 4.120 Scene 2	218
Gambar 4.121 Scene 3	218
Gambar 4.122 Scene 4	219
Gambar 4.123 Scene 5	220
Gambar 4.124 Scene 6	220
Gambar 4.125 Scene 7	221
Gambar 4.126 Scene 8	221
Gambar 4.127 Scene 9	222
Gambar 4.128 Scene 10	222
Gambar 4.129 Scene 11	223
Gambar 4.130 Scene 12	223
Gambar 4.131 Scene 13	224
Gambar 4.132 Scene 14	224
Gambar 4.133 Scene 15	225
Gambar 4.134 Scene 16	225
Gambar 4.135 Scene 17	226
Gambar 4.136 Scene 18	226
Gambar 4.137 Scene 19	227



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xxiii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxv
Lampiran Wawancara	xxix
Lampiran Hasil Kuesioner	xxx
Lampiran Beta Test Motion Graphics	xxxiii
Lampiran Transkrip Wawancara	xxxv
Lampiran Dokumentasi.....	xxxviii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA