



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.

**PENERAPAN VISUAL *MOTION GRAPHIC* YANG
SESUAI UNTUK VIDEO *PROFILE* PRODI
ARSITEKTUR UMN**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Daniswara Arif Bimantoro
NIM : 12120210297
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniswara Arif Bimantoro

NIM : 12120210297

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PENERAPAN VISUAL *MOTION GRAPHIC* YANG SESUAI

UNTUK VIDEO *PROFILE* PRODI ARSITEKUR UMN

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, 5 Januari 2018



Daniswara Arif Bimantoro



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Penerapan *Visual Motion Graphic* Yang Sesuai Untuk *Video Profile Prodi*

Arsitektur UMN

Oleh

Nama : Daniswara Arif Bimantoro

NIM : 12120210297

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Januari 2018

Pembimbing



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Penguji



Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.

Ketua Sidang



B. Yoseph S. P., B.Media&Prod., M.ScrPr.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan kesempatan dan kesehatan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan lancar tanpa ada kendala apapun.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini dipilih berdasarkan minat penulis sendiri selaku *creative director*. Alasan penulis membuat penerapan visual *motion graphic* yang sesuai untuk video *profile* prodi arsitektur UMN adalah karena hal tersebut banyak diminati oleh kalangan remaja khususnya berusia 15-18 tahun. Begitu juga konsep penggabungan antara video *live action* dan *motion graphic*, merupakan konsep *modern* yang dilakukan secara berbeda dari video *profile* yang pernah dibuat oleh beberapa mahasiswa di UMN.

Menurut penulis dalam membuat video *profile* dalam bentuk apapun, hal utama yang perlu diketahui adalah mengetahui keinginan klien dan juga target *audience*. Sehingga video *profile* dapat dibuat sesuai dengan keinginan kedua belah pihak. Karena seiring perkembangan zaman, belum tentu video *profile* seperti penulis buat nantinya tetap menarik perhatian.

Penulisan laporan ini tidak berjalan lancar tanpa adanya bantuan orang-orang berjasa berikut. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

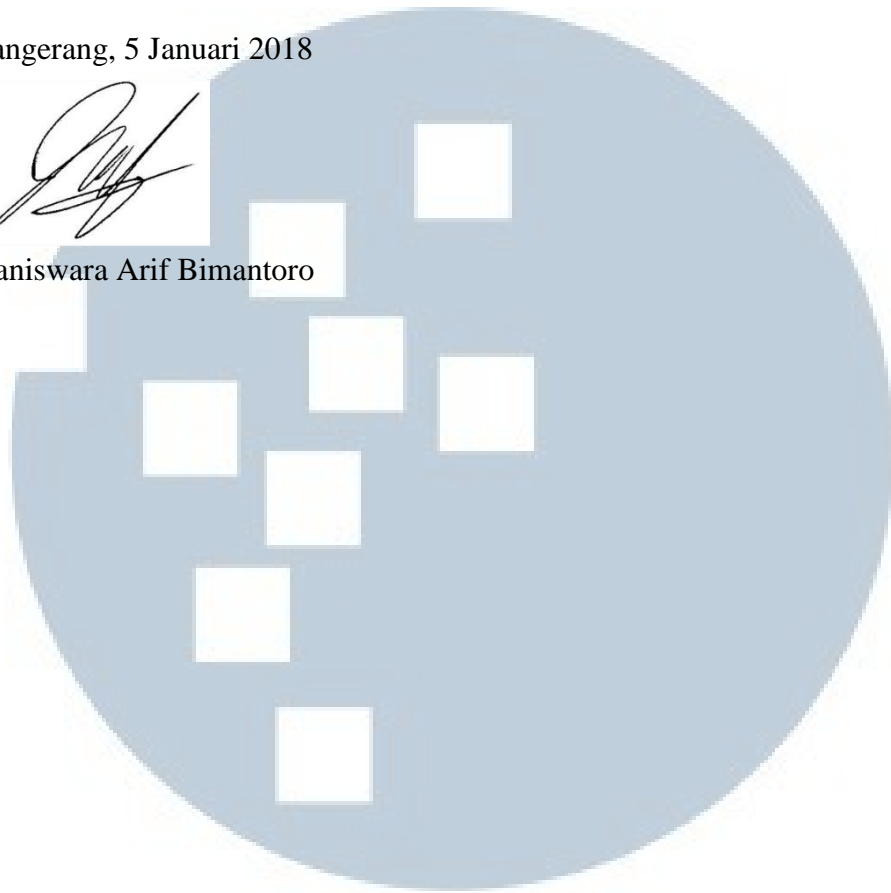
1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi atas dukungan kepada seluruh mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual.

2. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku dosen pembimbing atas waktu yang telah diberikan untuk melakukan bimbingan dengan sabar selama membantu penulis menyusun laporan Tugas Akhir dan proses pembuatan karya Tugas Akhir.
3. Perdana Kartawiyudha, M. Sn. dan Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A. selaku dosen yang telah memberikan semangat dan solusi dalam proses penulisan laporan Tugas Akhir.
4. Annita, S.Pd., M.F.A. selaku dosen pembimbing akademik yang telah bersedia membantu penulis dalam proses penulisan proposal Tugas Akhir.
5. Klaus Yehuda yang menjadi tim dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Hendrico Firzandy Latupeirissa, S.T., M.Ars. dan Irma Desiyana, S.Ars., M. Arch. selaku klien yang telah memberikan waktu dan kesempatan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, sehingga dapat terlaksana dengan baik.
7. Lucia Yuliarsi Anggraini, Tommy Kusuma, Ignatius Roscahyo, dan Gisela Kesia, sebagai orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
8. 72 murid SMA di Tangerang Selatan, dan luar Tangerang Selatan serta 2 kelompok *focus group discussion* (FGD) selaku narasumber.
9. Anisa Siti Ulfa, Augustiara Chandra, Aditya Rudi Ananda, Mikael Bima Nainggolan, Arnoldo Rico, Tommy Bagasdame, Selvi Valentina, Dinda, Junius Wijaya, Rony Wijaya, Natanael Abednego, Felix Tanumijaya, dan Bernadetha Aponnary Sebagai tempat, keluarga, sahabat dan juga penyemangat penulis dalam membuat Tugas Akhir ini.

Tangerang, 5 Januari 2018



Daniswara Arif Bimantoro



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAKSI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
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.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. <i>Corporate Video</i>	4

2.2.	<i>Creative Director</i>	6
2.3.	Arsitektur.....	7
2.4.	Target Audience.....	8
2.5.	Remaja.....	9
2.6.	<i>Motion Graphic</i>	10
2.7.	SWOT.....	12
2.8.	<i>Mood Board</i>	13
2.9.	Penerapan Visual.....	15
	2.9.1. Warna.....	16
	2.9.2. Gerak/ <i>Movement</i>	17
	2.9.3. <i>Typography</i>	18
BAB III METODOLOGI		20
3.1.	Gambaran Umum.....	20
3.2.	Desain Riset.....	21
	3.2.1. Target Audience.....	21
	3.2.1. Penelitian Kualitatif.....	22
3.3.	<i>Client Brief</i>	23
3.4.	Tahapan Kerja.....	24
	3.4.1. Penyusunan Pertanyaan.....	28
3.5.	Peralatan.....	29
3.6.	Temuan.....	29
BAB IV ANALISIS.....		33

4.1.	<i>Acuan Breakdown</i>	33
4.2.	<i>Preliminary Riset Penelitian Kuantitatif</i>	37
4.2.1.	Pemetaan Responden.....	37
4.2.2.	Analisa Data Berdasarkan <i>Profile</i> Responden.....	39
4.2.2.1.	Analisa Responden Berdasarkan Umur.....	39
4.2.2.2.	Analisa Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	42
4.2.2.3.	Analisa Responden Berdasarkan Asal Sekolah.....	43
4.2.3.	Analisa Data Berdasarkan Ketertarikan Visual	43
4.3.	Penelitian Kualitatif Melalui Metode FGD	45
4.3.1.	Kelompok FGD Berasal Dari SMA Anderson School	46
4.3.2.	Kelompok FGD Berasal Dari SMA Stella Maris BSD	48
4.4.	Kesimpulan Hasil Survei dan FGD	50
4.5.	Konsep <i>Motion Graphic</i> Melalui Tahap SWOT	53
4.6.	Proses Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	55
4.7.	Hasil Akhir <i>Motion Graphic</i>	56
BAB V PENUTUP		65
5.1.	Kesimpulan.....	65
5.2.	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		xviii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Visual <i>motion graphic</i> dari salah satu acara Nickelodeon berjudul Kids' Choice Awards, 2006.....	15
Gambar 2.2. Visual <i>motion graphic</i> untuk pembukaan acara FOX berjudul Teen Choice Awards, 2005.....	16
Gambar 4.1. Visual <i>motion graphic</i> dari Scripted.....	34
Gambar 4.2. Visual <i>motion graphic</i> dari British Council.....	35
Gambar 4.3. Visual <i>motion graphic</i> dari Envanto.....	36
Gambar 4.4. Penelitian FGD.....	47
Gambar 4.5. <i>Color palette</i>	51
Gambar 4.6. Acuan <i>color palette</i>	51
Gambar 4.7. Karakter.....	52
Gambar 4.8. Acuan karakter.....	52
Gambar 4.9. <i>Typography</i>	53
Gambar 4.10. Acuan <i>typography</i>	53
Gambar 4.11. Adegan pembuka.....	57
Gambar 4.12. Pembukaan <i>motion graphic</i>	57
Gambar 4.13. Judul berupa <i>typography</i>	58
Gambar 4.14. Judul berupa logo dan <i>font</i> dari Scripted.....	58

Gambar 4.15. Suasana kekeluargaan	59
Gambar 4.16. Menjalin komunikasi.....	59
Gambar 4.17. Studi di kelas	60
Gambar 4.18. Referensi saat studi.....	60
Gambar 4.19. Laboratorium komputer.....	60
Gambar 4.20. Referensi visual saat mengetik.....	61
Gambar 4.21. Sistem belajar 24 jam bertaraf internasional.....	61
Gambar 4.22. Referensi susunan <i>font</i>	62
Gambar 4.23. Referensi jam dan warna <i>background</i>	62
Gambar 4.24. Beberapa fasilitas prodi arsitektur UMN	63
Gambar 4.25. Referensi visual karakter dan penempatan objek.....	63
Gambar 4.26. Penutup berupa <i>typography</i>	64
Gambar 4.27. Referensi video penutup.....	64

UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.	Daftar sekolah	38
Tabel 4.2.	Kesimpulan hasil survei dan FGD	50
Tabel 4.3.	SWOT	54

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Responden berdasarkan umur.....	39
Grafik 4.2. Responden berdasarkan jenis kelamin.....	45
Grafik 4.3. Responden berdasarkan asal sekolah.....	43
Grafik 4.4. Pertanyaan.....	44
Grafik 4.5. Pertanyaan.....	45

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>CLIENT BRIEF</i>	xx
LAMPIRAN B: TRANSKRIP FGD.....	xxiii
LAMPIRAN C: KUESIONER	xxvii
LAMPIRAN D: LEMBAR BIMBINGAN.....	xxix

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Creative director merupakan orang yang bertanggung jawab dalam suatu proses produksi. Dalam pembuatan *corporate video*, dibutuhkan suatu landasan yaitu konsep. Konsep yang diambil adalah konsep *modern*, yang dikemas melalui penggabungan antar *video live action* dan *motion graphic*. Setelah konsep terbentuk, maka penulis menentukan siapa yang akan menjadi target *audience*. Untuk mengetahuinya, dapat dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dan juga *focus group discussion* (FGD). Hal tersebut bertujuan agar *video profile* yang akan dibuat, dapat sesuai dengan keinginan target *audience*.

Pada laporan Tugas Akhir ini diteliti dengan pengumpulan data dan pendekatan bersifat *preliminary* kuantitatif dan juga kualitatif. Dari penelitian tersebut, penulis akan mengetahui daya tarik target *audience* terhadap beberapa pilihan *video motion graphic* yang penulis berikan. Fokus penulis pada laporan Tugas Akhir ini adalah mengenai penerapan visual *motion graphic* yang sesuai untuk *video profile* prodi arsitektur UMN.

Kata kunci: *corporate video*, *creative director*, konsep *modern*, *motion graphic*, target *audience*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Creative director is the person who has a responsibility in production process. While creating a corporate video it takes a foundation. That statement became a modern concept which is packed through the merger of live action video and motion graphics. After the concept formed, then the maker find who will become the target audience. To find out, it can be done by distribute questionnaires as well as focus group discussion (FGD). The video profile which is created can be match with the target audience's need.

In this Final Project report is examined with the data collection and preliminary quantitative and qualitative approach. The research showed, the author will know the appeal of target audience for the options of motion graphic's video. Point of attention from this Final Project report is the author tried to create about The Application of Motion Graphic that Appropriate for UMN Architecture's video profile.

Keywords: corporate video, creative director, modern concept, motion graphic, target audience.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA