



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	2
II METODE	3
2.1 Lokasi dan Waktu PKL	3
2.2 Prosedur Kerja	3
III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN	7
3.1 Sejarah	7
3.2 Kegiatan Lembaga	7
3.3 Struktur Organisasi	7
3.4 Visi dan Misi	8
IV HASIL DAN PEMBAHASAN/TOPIK PKL	9
4.1 <i>Preparation</i>	9
4.2 <i>Production</i>	53
4.3 <i>Post Production</i>	68
V SIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75
RIWAYAT HIDUP	77





DAFTAR TABEL

1	Pertanyaan dan tujuan <i>interview</i>	12
2	Hasil <i>interview</i> generasi Z	13
3	Hasil <i>interview</i> generasi Y	18
4	Hasil <i>interview</i> generasi X	24
5	<i>Empathy map</i> generasi Z	29
6	<i>Empathy map</i> generasi Y	31
7	<i>Empathy map</i> generasi X	32
8	<i>User persona</i>	35
9	<i>Problem statement</i>	40
10	<i>5 second testing</i>	42
11	Software dan <i>plugin</i> yang digunakan	45
12	<i>Storyboard motion graphics</i>	47
13	<i>Storyboard teaser</i>	52
14	<i>Static Design</i>	57
15	<i>Animation</i>	59



DAFTAR GAMBAR

Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

1	Metode <i>motion graphics</i>	3
2	Metode <i>research</i>	3
3	Struktur organisasi Suitmedia Digital Agency	7
4	<i>Production checklist motion graphics</i>	9
5	<i>Production checklist teaser</i>	9
6	Four "W" questions pada <i>motion graphics</i>	10
7	Four "W" questions pada <i>teaser</i>	10
8	<i>Template empathy map</i>	29
9	<i>User segments</i>	33
10	Pengelompokkan <i>user segments</i> untuk membentuk <i>persona</i>	34
11	Pengelompokkan <i>user segments</i> untuk membentuk <i>persona</i>	34
12	Poin unik pada masing-masing <i>personas</i>	35
13	<i>User persona "The Non-Player"</i>	36
14	<i>User persona "The New Player"</i>	37
15	<i>User persona "The Future-Oriented Player"</i>	38
16	<i>User persona "The Risk Taker"</i>	38
17	<i>User persona "The Clevers"</i>	39
18	<i>User persona "The Ordinary Player"</i>	40
19	<i>Suggestion idea</i>	41
20	<i>Message</i> pada <i>motion graphics</i>	43
21	<i>Message</i> pada <i>teaser</i>	43
22	<i>Fixed specifications motion graphics</i>	44
23	<i>Fixed specifications teaser</i>	44
24	<i>Brainstorming and Idea</i>	46
25	<i>Moodboard</i>	46

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor) Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

26	<i>Format and composition</i>	47
27	<i>Design element</i>	54
28	<i>Shapes</i>	54
29	<i>Typography</i>	55
30	<i>Mixing typefaces</i>	55
31	<i>Color harmony</i>	56
32	<i>Color palette</i>	56
33	<i>Contrast</i>	57
34	<i>The 12 principles</i>	67
35	<i>Animation workflow</i>	67
36	<i>Final coloring</i>	68
37	<i>Audio</i>	68
38	<i>Rendering</i>	69
39	<i>Presentation</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

1	Desain grafis dan video untuk instagram Suitmedia Digital Agency	76
2	Desain grafis dan <i>motion graphics</i> untuk instagram klien Suitmedia Digital Agency	77



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies