



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	1
1.3 Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah	2
2 METODE KAJIAN	2
2.1 Lokasi dan Waktu PKL	2
2.2 Metode Bidang Kajian	2
3 KEADAAN UMUM	5
3.1 Sejarah	5
3.2 Kegiatan	5
3.3 Struktur Organisasi	6
3.4 Fungsi dan Tujuan	7
4 KEGIATAN PRAKTIK	8
4.1 Motion Graphic	8
8 skus	8
4.1.1 Digumpulan Data	8
4.1.2 Pen	8
4.1.3 Target Audience	11
4.1.4 Perancangan Ide Cerita	11
4.1.5 Software yang digunakan	12
4.1.6 Pengumpulan Referensi	12
4.1.7 Konsep Visual	16
4.1.8 Perancangan Assets	17
4.1.9 Pembuatan Motion Graphic	20
4.1.10 Revisi	37
4.1.11 Presentasi	38
4.2 Motion Graphic Menjadi Petani Sayur secara Modern, Why Not ?	38
4.2.1 Diskusi dengan Client	38
4.2.2 Pengumpulan Data	38
4.2.3 Target Audicene	39
4.2.4 Perancangan Ide Cerita	39
4.2.5 Software yang digunakan	40
4.2.6 Pengumpulan Referensi	40
4.2.7 Konsep Visual	42
4.2.8 Perancangan Assets	42
4.2.9 Pembuatan Motion Graphic	44
4.2.10 Revisi	50
4.2.11 Presentasi	50
4.3 Evaluasi Seminar	51
5 SIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Simpulan	52



5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55
Lampiran 1 <i>Storyboard Motion Graphic</i>	56
Lampiran 2 <i>Storyboard Motion Graphic</i>	67
RIWAYAT HIDUP	70