



## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	1
1.3 Manfaat	2
1.4 Ruang Lingkup	2
METODE KAJIAN	2
2.1 Lokasi dan Waktu PKL	2
2.2 Metode Bidang Kajian	2
2.2.1 <i>Briefing</i>	3
2.2.2 Pemberian Gambar Perancangan	3
2.2.3 Pencarian Referensi	3
2.2.4 Perancangan Konsep	4
2.2.5 Pemilihan <i>Software</i>	4
2.2.6 Pembuatan Produk	5
2.2.7 Preview	5
2.2.8 Distribusi Produk	6
3 KEADAAN UMUM TUJUSEMESTA CREATIVE SPACE	6
3.1 Sejarah Tujusemesta Creative Space	6
3.2 Visi dan Misi	6
3.2.1 Visi	6
3.2.2 Misi	6
3.3 Struktur Organisasi	7
3.4 Kegiatan	7
4 PEMBAHASAN PEMBUATAN MOTION GRAPHIC DI TUJUSEMESTA CREATIVE SPACE	8
4.1 <i>Motion Graphic Archetype</i>	8
4.1.1 Briefing/Pengarahan	8
4.1.2 Pemberian Gambar Perancangan	8
4.1.3 Pencarian Referensi	10

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





4.1.4	Perancangan Konsep	11
4.1.5	Pemilihan Software	12
4.1.6	Pembuatan Produk	12
4.1.7	Preview	31
4.1.8	Distribusi Produk	32
4.2	<i>Motion Graphic Logo Story Riko</i>	32
4.2.1	Briefing/Pengarahannya	32
4.2.2	Pemberian Gambar Perancangan	32
4.2.3	Pencarian Referensi	32
4.2.4	Perancangan Konsep	34
4.2.5	Pemilihan Software	38
4.2.6	Pembuatan Produk	39
4.2.7	Preview	45
4.2.8	Distribusi Produk	46
4.3	<i>Motion Graphic Logo Story GIA</i>	46
4.3.1	Briefing/Pengarahannya	47
4.3.2	Pemberian Gambar Perancangan	47
4.3.3	Pencarian Referensi	47
4.3.4	Perancangan Konsep	49
4.3.5	Pemilihan Software	55
4.3.6	Pembuatan Produk	56
4.3.7	Preview	62
4.3.8	Distribusi Produk	64
4.4	Evaluasi Seminar	64
4.5	Penilaian Produk	65
5	SIMPULAN DAN SARAN	67
5.1	Simpulan	67
5.2	Saran	68
	DAFTAR PUSTAKA	68
	LAMPIRAN	71
	RIWAYAT HIDUP	80

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Hak Cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)



Sekolah Vokasi  
College of Vocational Studies

Bogor Agricultural University

## DAFTAR TABEL

1.	Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan motion graphic	4
2.	Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan motion graphic	5
3.	Desain karakter dan pengertian dari sifat-sifat karakter Archetype	9
4.	Sumber referensi untuk Pembuatan Motion Graphic Archetype	10
5.	Pengertian dari sifat-sifat karakter Archetype	11
6.	Perangkat Lunak yang digunakan dalam pembuatan motion graphic Archetype	12
7.	Sumber Referensi untuk Pembuatan Motion Graphic Logo Story Riko	33
8.	Storyboard Motion Graphic Logo Story Riko	34
9.	Perangkat Lunak yang digunakan dalam pembuatan motion graphic Logo Story Riko	38
1.	Sumber Referensi untuk Pembuatan Motion Graphic Logo Story GIA	47
1.	Storyboard Motion Graphic Logo Story GIA	50
1.	Perangkat Lunak yang digunakan dalam pembuatan Motion Graphic Logo Story GIA	55
1.	Hasil Penilaian Motion Graphic Archetype	65
1.	Hasil Penilaian Motion Graphic Logo Story Riko	66
1.	Hasil Penilaian Motion Graphic GIA	67

## DAFTAR GAMBAR

2.	Metode Bidang Kajian Pembuatan Motion Graphic	3
2.	Struktur Organisasi Tujusemesta Creative Space	7
3.	Pemisahan objek aset ilustrasi Archetype	13
4.	Composition Setting pada pembuatan Motion Graphic Archetype	13
5.	Timeline dari composition utama pada motion graphic Archetype Entertainer	14
6.	Layer yang terdapat pada composition Entertainer	14
7.	Hasil menggunakan teknik masking pada motion graphic Entertainer	15
8.	Layer-layer yang terdapat pada composition “Entertainer Objj”	16
9.	Penganimasian menggunakan teknik trim paths pada motion graphic Entertainer	17
9.	Penerapan looping expression pada pembuatan motion graphic Entertainer	17
9.	Layer pada composition Archetype Innoncent	18
9.	Layer yang terdapat pada composition Innoncent	18
9.	Hasil menggunakan teknik masking pada motion graphic Innoncent	19
9.	Layer-layer yang terdapat pada composition “Innoncent Objj”	19
9.	Penganimasian menggunakan teknik trim paths pada motion graphic Innoncent	20
9.	Penerapan looping expression pada pembuatan motion graphic Innoncent	21
9.	Layer pada composition Archetype Creator	21
9.	Layer yang terdapat pada composition Creator	22





19	Hasil menggunakan teknik masking pada motion graphic Creator	22
20	Layer-layer yang terdapat pada composition “Creator Obj”	23
21	Layer yang menggunakan teknik position pada motion graphic Creator	23
22	Layer pada composition Archetype Hero	24
23	Layer yang terdapat pada composition Hero	24
24	Hasil menggunakan teknik masking pada motion graphic Hero	25
25	Layer yang menggunakan teknik position pada motion graphic Hero	25
26	Timeline composition utama dari motion graphic Everyman	26
27	Contoh layer yang terdapat pada composition pendukung dari composition utama Everyman	26
28	Hasil menggunakan teknik masking pada motion graphic Everyman	27
29	Layer-layer yang terdapat pada composition “Everyman Obj 1”	28
30	Penganimasian menggunakan teknik trim paths pada motion graphic Everyman	28
31	Layer pada composition Archetype Ruler	29
32	Layer yang terdapat pada composition Ruler	29
33	Hasil menggunakan teknik masking pada motion graphic Ruler	30
34	Teknik position pada motion graphic Ruler	30
35	Contoh Rendering Setting pada pembuatan Motion Graphic Archetype	31
36	Warna yang digunakan pada Motion Graphic Logo Story Riko	36
37	Headline pada Motion Graphic Logo Story Riko	37
38	Sub Headline pada Motion Graphic Logo Story Riko	37
39	Teks pada Motion Graphic Logo Story Riko	38
40	Pemisahan objek aset ilustrasi menjadi beberapa layer pada Logo Story Riko	39
41	Contoh Composition Setting pada pembuatan Motion Graphic Logo Story Riko	40
42	Timeline dari composition utama pada motion graphic Logo Story Riko	40
43	Timeline dari composition pendukung Bagian 1	41
44	Hasil dari teknik Masking pada Motion Graphic Logo Story Riko	41
45	Hasil menggunakan teknik Rotation, Opacity dan Stroke pada Motion Graphic Logo Story Riko	42
46	Contoh gambar penganimasian menggunakan teknik Morph Shapes pada Motion Graphic Logo Story Riko	42
47	Hasil menggunakan teknik Morph Shape pada Motion Graphic Logo Story Riko	43
48	Contoh dari pengaplikasian transisi pada Motion Graphic Logo Story Riko	43
49	Hasil dari pengaplikasian transisi Motion Graphic Logo Story Riko	44
50	Contoh pengaplikasian template transition pada Motion Graphic Logo Story Riko	44
51	Contoh Rendering Setting pada pembuatan Motion Graphic Logo Story G1A	
52	Revisi Perubahan Scene intro pada Motion graphic Logo Story Riko	46
53	Sketsa aset ilustrasi tambahan	49
54	Hasil akhir dari aset ilustrasi tambahan	49

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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



55	Warna yang digunakan pada Motion Graphic Logo Story GIA	53
56	Headline pada Motion Graphic Logo Story GIA	54
57	Sub Headline pada Motion Graphic Logo Story GIA	54
58	Teks pada Motion Graphic Logo Story GIA	55
59	Pemisahan objek aset ilustrasi menjadi beberapa layer pada Logo Story GIA	56
60	Contoh Composition Setting pada pembuatan Motion Graphic Logo Story GIA	57
61	Timeline dari composition utama pada Motion Graphic Logo Story GIA	57
62	Timeline dari composition pendukung Bagian 1	58
63	Hasil dari teknik Masking pada Motion Graphic Logo Story GIA	58
64	Hasil menggunakan Stroke pada Motion Graphic Logo Story GIA	59
65	Contoh gambar penganimasian menggunakan teknik Morph Shapes pada Motion Graphic Logo Story GIA	59
66	Hasil menggunakan teknik Morph Shape pada Motion Graphic Logo Story GIA	60
67	Contoh dari pengaplikasian transisi pada Motion Graphic Logo Story GIA	60
68	Hasil dari pengaplikasian transisi Motion Graphic Logo Story GIA	61
69	Contoh pengaplikasian template transition pada Motion Graphic Logo Story GIA	61
70	Contoh Rendering Setting pada pembuatan Motion Graphic Logo Story GIA	62
71	Perbaikan scene intro pada Motion graphic Logo Story GIA	63
72	Perbaikan Penjelasan pada Motion graphic Logo Story GIA	63

## DAFTAR LAMPIRAN

1.	Jumlah composition dari motion graphic Archetype	73
2.	Transform dari sebuah layer-layer	73
3.	Animation Composer	73
4.	Jumlah composition dari motion graphic Logo Story Riko	74
5.	Jumlah composition dari motion graphic Logo Story GIA	74
6.	Guidelines Logo Riko	75
7.	Guidelines Logo GIA	76
8.	Penilaian Motion Graphic Archetype	77
9.	Penilaian Motion Graphic Logo Story Riko	78
10.	Penilaian Motion Graphic Logo Story GIA	79

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

