

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

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai perusahaan dibidang *startup*, PT Cahaya Avera Gemilang memiliki inovasi baru yang berkaitan dengan pendataan identitas kendaraan berupa produk yang disebut dengan AVIN (*Automatic Vehicle Identification Number*). Melalui data kendaraan tersebut, pengguna dapat melakukan pelacakan terkait kendaraannya yang nantinya akan terhubung dengan plat kendaraan tersebut apabila terjadi kehilangan, melakukan pembayaran pajak secara online, melakukan laporan kehilangan kendaraan.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik (Munir, 2012). Salah satu bentuk media yang saat ini diminati oleh banyak konsumen yaitu video berbentuk *motion graphic* karena memiliki daya tarik yang tinggi. Oleh karena itu, *motion graphic* dipilih menjadi media untuk memperkenalkan produk AVIN.

Dalam upaya mendukung inovasi perusahaan, pembuatan *motion graphic* ini digunakan sebagai media promosi produk AVIN. Media promosi bertujuan untuk memperkenalkan produk dan menggambarkan kegunaan produk. Promosi adalah segala macam bentuk persuasi yang dirancang untuk menginformasikan pelanggan tentang produk atau jasa dan untuk mempengaruhi mereka agar membeli barang atau jasa tersebut (Zimmerer, 2002). Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dengan demikian judul tugas akhir ini adalah “Pembuatan *Motion Graphic* Produk AVIN (*Automatic Vehicle Identification Number*) di PT Cahaya Avera Gemilang”.

1.2 Tujuan

Tujuan dari Pembuatan *Motion Graphic* produk AVIN adalah membuat produk *motion graphic* untuk mendukung inovasi baru yang akan dibuat oleh perusahaan sebagai media promosi.

1.3 Manfaat

Manfaat dari perancangan *motion graphic* di PT Cahaya Avera Gemilang adalah sebagai berikut :

- 1 PT Cahaya Avera Gemilang mendapatkan media promosi yang berbentuk *motion graphic* untuk mendukung inovasi barunya yaitu produk AVIN.
- 2 Mahasiswa khususnya program studi Manajemen Informatika Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor dapat mengetahui bagaimana proses pembuatan produk *motion graphic* dan metode kerja yang digunakan untuk menyelesaikan produk *motion graphic* yang dijelaskan.
- 3 Penulis banyak belajar tentang *motion graphic* dan dapat menambah portofolio.

4. Pembaca dapat menambah wawasan dan memperluas referensi mengenai pembuatan produk *motion graphic* yang dibuat tahap demi tahap.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam Pembuatan *motion graphic* AVIN di PT Cahaya Avera Gemilang adalah sebagai berikut :

1. Menampilkan informasi mengenai pengenalan AVIN dan Aplikasinya dalam bentuk *motion graphic*.
2. Target *audience* umur 17-40 tahun.
3. Pada pembuatan *motion graphic* AVIN, beberapa aset ilustrasi dibuat dan beberapa aset mengambil dari web penyedia vektor.
4. Produk multimedia yang tercantum di laporan ini dibuat menggunakan *software* Figma, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, dan Adobe Audition.
5. Produk *motion graphic* dibuat dengan format .mp4 dan 29 FPS.



2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) berlokasi di PT Cahaya Avera Gemilang yang terletak di Jalan Sultan Iskandar Muda No. 8A RT.08/01 Kebayoran Lama Jakarta DKI Jakarta 12240. Kegiatan PKL dilaksanakan mulai tanggal 2 Januari sampai tanggal 2 April 2020. Kegiatan PKL dilakukan setiap hari kerja yaitu Senin sampai Jumat pukul 09.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB

2.2 Metode Bidang Kajian

Metode pembuatan *motion graphic* di PT Cahaya Avera Gemilang dilakukan berdasarkan langkah kerja yang diterapkan di tempat praktik kerja lapang. Tahapan tersebut dimulai dari *briefing* yang dilanjutkan dengan pemberian gambaran perancangan yang diberikan oleh CEO, menentukan konsep desain yang digunakan, gambaran perancangan, pemilihan *Software*, pencarian referensi yang dibutuhkan, pembuatan produk, revisi, dan tahap pendistribusian. Alur dari metode bidang kajian dapat dilihat pada Gambar 1.