



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang.....	1
Tujuan	2
Manfaat	2
Batasan Masalah	2
METODE KAJIAN.....	3
Lokasi dan Waktu PKL.....	3
Metode Bidang Kajian	3
3.2.1 Briefing (Pengarahan).....	4
3.2.2 Pemberian Gambaran Perancangan.....	4
3.2.3 Pencarian Referensi.....	5
3.2.4 Ide dan Konsep.....	5
3.2.5 Pemilihan Aplikasi.....	5
3.2.6 Pembuatan Produk Multimedia	6
3.2.7 Preview.....	6
3.2.8 Distribusi Produk.....	7
KEADAAN UMUM TUJUSEMESTA CREATIVE SPACE	7
Sejarah Tujusemesta Creative Space	7
Visi dan Misi	7
3.2.1 Visi.....	7
3.2.2 Misi	7
Kegiatan	8
Struktur Organisasi	8
TAHAPAN PEMBUATAN MOTION GRAPHIC DAN ASET ILUSTRASI.....	9
<i>Motion Graphic</i> Archetype	9
4.1.1 Briefing (Pengarahan).....	9
4.1.2 Pemberian Gambaran Perancangan.....	9
4.1.3 Pencarian Referensi	12
4.1.4 Ide dan Konsep.....	12

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

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.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



- 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)

Bogor Agricultural University

1.5	Pemilihan Aplikasi	14
1.6	Pembuatan Produk	14
1.7	Preview	29
1.8	Pendistribusian Produk.....	29
	<i>Motion Graphic Logo Story Berka</i>	29
2.1	<i>Briefing</i> (Pengarahan)	29
2.2	Pemberian Gambaran Perancangan	30
2.3	Pencarian Referensi.....	30
2.4	Ide dan Konsep	32
2.5	Pemilihan Aplikasi	37
2.6	Pembuatan Produk	37
2.7	Preview	42
2.8	Pendistribusian Produk.....	43
	<i>Motion Graphic Logo Story Garis Sepuluh</i>	43
3.1	<i>Briefing</i> (Penga.....	43
3.2	Pemberian Gan.....erancangan	43
3.3	Pencarian Referensi.....	44
3.4	Ide dan Konsep	45
3.5	Pemilihan Aplikasi	49
3.6	Pembuatan Produk	50
3.7	Preview	55
3.8	Pendistribusian Produk.....	55
	Aset Ilustrasi alat-alat di PT ANTAM Tbk (Persero) Unit Geomin Berbentuk etriuk	55
4.1	Briefing (Pengarahan)	55
4.2	Pemberian Gambaran Perancangan	56
4.3	Pencarian Referensi.....	56
4.4	Pemilihan Aplikasi.....	57
4.5	Pembuatan Produk	57
4.6	Preview	61
4.7	Pendistribusian Produk.....	61
	Evaluasi Seminar	62
	Penilaian Produk	62
	MPULAN DAN SARAN	66



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Simpulan	66
Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
DAFTAR PIRAN	69
DAFTAR AYAT HIDUP	80

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

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.



DAFTAR TABEL

Pemilihan Software	5
Karakter Archetype	10
Pencarian Referensi	12
Pengertian Karakter Archetype	13
Pemilihan Aplikasi	14
Refensi Motion Graphic Logo Story Berka	30
Storyboard Berka	32
Warna Logo Story Berka	35
Pemilihan Aplikasi Logo Story Berka	37
Referensi logo story Garis Sepuluh	44
Storyboard logo story Garis Sepuluh	45
Warna logo story Garis Sepuluh	47
Pemilihan aplikasi logo story Garis Sepuluh	49
Referensi desain ilustrasi isometrik	56
Pemilihan aplikasi aset ilustrasi isometrik	57
Aset ilustrasi isometrik yang dibuat	60
Hasil Penilaian Motion Graphic Archetype	62
Hasil Penilaian Motion Graphic Logo Story Berka	63
Hasil Penilaian Motion Graphic Logo Story Garis Sepuluh	64
Hasil Penilaian Aset Ilustrasi isometrik	64

DAFTAR GAMBAR

Metode Pembuatan Motion Graphic	3
Metode Pembuatan Asset Ilustrasi Isometrik	4
Struktur Organisasi Tujusemesta Creative Space	8
Pemisahan Objek Aset Ilustrasi	15
Ukuran Artboard	15
Pengaturan Composition	16
Composition pada karakter Caregiver	16
Composition “Caring Is The Medicine Of Our Disease”	17
Hasil Masking	17
Layer-layer pada Composition	18
Composition pendukung pada karakter Explorer	18
layer pada composition “Keep In Touch With Nature”	19
Hasil Masking	19
Layer pada Composition “Asset Awal”	20
Layer pada composition “Asset Garis”	20
Contoh teknik trim path	21
Composition pada karakter Lover	21
layer pada karakter Lover	22

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)

Bogor Agricultural University



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



- 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)

Bogor Agricultural University

Hasil masking	22
Composition pada karakter Magician	23
Layer pada composition Homenum Revelio	23
Hasil Masking	23
Layer pada composition Asset_The Magician	24
Composition pada karakter Rebel	24
Layer pada composition “No Worries By Being Extraordinary”	25
Hasil masking	25
Layer pada composition “Asset_Rebel”	26
Composition pada Karakter Sage	26
Layer pada composition “Deep, Deeper, Deepest”	27
Hasil masking	27
Layer dari composition “Asset_Kotak”	28
Contoh Rendering motion archetype	28
Font headline logo story Berka	36
Font teks logo story Berka	36
Pemisahan Objek logo story Berka	38
Composition setting logo story Berka	38
compositon pada logo story Berka	39
Contoh penganimasian satu scene	39
Hasil masking logo story Berka	40
Hasil liquid logo story Berka	40
effect CC Bend It logo story berka	41
liquid transition	41
Rendering setting logo story Berka	42
Font headline logo story Garis Sepuluh	48
Font teks logo story Garis Sepuluh	49
Pemisahan objek logo story Garis Sepuluh	50
Composition setting logo story Garis Sepuluh	51
composition logo story Garis Sepuluh	51
Contoh penganimasian beberapa Scene	52
Hasil masking logo story Garis Sepuluh	52
Teknik Stroke	53
Teknik morphing shapes	53
Hasil morphing shapes	54
Rendering setting logo story Garis Sepuluh	54
contoh gambar alat-alat pertambangan	56
Pembuatan file ilustrator	57
Contoh gambaran	58
Ukuran Artboard	58
File Import Aset Gambar	59
Hasil Pembuatan Isometrik	59



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



- 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.

DAFTAR LAMPIRAN

Transform sebuah layer motion archetype	71
Animation Composer	71
Logo Berka	71
Guidelines Berka	72
File composition logo story Berka	74
Logo Garis Sepuluh	74
Guideline Garis Sepuluh	74
File layer aset ilustrasi isometrik	77
Kuisisioner motion graphic Archetype	77
Kuisisioner motion graphic logo story Berka	78
Kuisisioner motion graphic logo story Garis Sepuluh	78
Kuisisioner aset ilustrasi isometrik	79

