



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

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan salah satu dampak dari perkembangan zaman mengalami kemajuan yang pesat. perkembangan teknologi saat ini berpengaruh ai media informasi, media presentasi dan media promosi. Multimedia memiliki si besar dalam merubah cara belajar dan memperoleh informasi, hal ini disebabkan a adanya sajian ilustrasi dan audio visual. Multimedia merupakan perpaduan antara a gai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, , animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (Munir 2015). Informasi yang diberikan juga semakin inovatif seperti pembuatan k multimedia berupa *motion graphic* dan desain ilustrasi. Produk multimedia seperti arapkan bisa memberikan informasi secara kreatif dan mudah untuk disampaikan.

Melalui multimedia, informasi disajikan tidak hanya berbentuk teks, namun melalui gai media seperti, gambar, video, suara dan animasi dalam satu media digital. media digunakan untuk menampilkan informasi dalam berbagai bentuk melalui itan digital. Peralatan yang umum digunakan yaitu komputer, tablet dan *phone* yang dapat menampilkan dan menyebarkan informasi.

Tujusemesta Creative Space merupakan konsultan yang bergerak di bidang jasa media seperti desain ilustrasi, desain komunikasi visual, desain interior dan desain k. Selain itu, Tujusemesta Creative Space mempunyai layanan *motion graphic* yang dijadikan sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dalam memasarkan k atau *brand*. Menurut Gallagher dan Paldy, dalam buku Multimedia Konsep & are dalam Pendidikan (Munir 2015), *motion graphic* adalah teks, gambar, atau inasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan rakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya.

Tujusemesta Creative Space juga menyiapkan aset ilustrasi untuk memenuhi uhan pelanggan. ilustrasi adalah penggambaran suatu elemen rupa guna laskan, menerangkan, dan memperindah sebuah teks, agar pembaca dapat akan secara langsung melalui mata sendiri, sifat, dan kesan yang ada dalam cerita isajikan (Rohidi 1984:87). Tujusemesta Creative Space membutuhkan aset gambar ntuk isometrik, karena aset dalam bentuk isometrik yang dibutuhkan sebagai aset i pembuatan infografik atau desain lainnya.

Pada saat praktik kerja lapang berlangsung di Tujusemesta Creative Space sangat mbah ilmu dan minat dalam mendalami pekerjaan tersebut. Sehingga berdasarkan belakang yang telah diuraikan diatas, judul Tugas Akhir yang dipilih yaitu buatan *Motion Graphic* dan Aset Ilustrasi Sebagai Media Presentasi dan Promosi di emesta Creative Space”.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



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

1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *motion graphic* dan aset ilustrasi sebagai media presentasi promosi di Tujusemesta Creative Space adalah membuat *motion graphic* sebagai promosi untuk kebutuhan publikasi konten *Instagram* Tujusemesta Creative Space membuat aset ilustrasi sebagai media presentasi dalam penyampaian informasi n cara kreatif, interaktif dan menarik.

1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan *motion graphic* dan aset ilustrasi sebagai media presentasi promosi di Tujusemesta Creative Space adalah sebagai berikut :

Tujusemesta dapat memberikan informasi produk multimedia dalam bentuk *motion graphic* dan infografik.

Produk multimedia yang dibuat dijadikan sebagai pemenuh kebutuhan pelanggan dan pengisi konten sosial media Tujusemesta Creative Space.

Mahasiswa banyak belajar dan menambah wawasan khususnya mengenai pembuatan *motion graphic* dan aset ilustrasi berbentuk isometrik.

Mahasiswa dapat menjadikan laporan ini sebagai referensi atau sebagai tolak ukur untuk laporan akhir, khususnya dalam bidang kajian multimedia.



Sekolah Vokasi College of Vocational Studies

1.4 Batasan Masalah

Batasan yang terdapat dalam pembuatan *motion graphic* dan aset ilustrasi sebagai presentasi dan promosi di Tujusemesta Creative Space adalah sebagai berikut :

Pada pembuatan *motion graphic* archetype dan *logo story*, penulis ditugaskan menjadi *motion designer*, karena aset ilustrasi sudah dibuat oleh *graphic designer* Tujusemesta Creative Space.

Target Audience untuk *motion graphic* archetype adalah para pengguna Instagram khususnya *followers* dari Tujusemesta Creative Space.

Target Audience untuk *motion graphic logo story* Garis Sepuluh adalah para pengguna Instagram, khususnya *followers* dari Tujusemesta Creative Space dan klien dari Tujusemesta Creative Space yaitu Garis Sepuluh.

Target Audience untuk *motion graphic logo story* Berka adalah para pengguna Instagram, khususnya *followers* dari Tujusemesta Creative Space dan klien dari Tujusemesta Creative Space yaitu Berka.

Target Audience untuk aset ilustrasi alat-alat di PT ANTAM Tbk (Persero) Unit Geomin adalah *stakeholder* dan *shareholder* PT ANTAM Tbk (Persero) Unit Geomin.

Aset ilustrasi modul alat-alat di PT ANTAM Tbk (Persero) Unit Geomin dibuat dalam bentuk isometrik.