



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	1
1.3 Manfaat	2
1.4 Ruang Lingkup	2
II METODE	2
2.1 Lokasi dan Waktu PKL	2
2.2 Metode Bidang Kajian	2
2.2.1 <i>Briefing</i>	3
2.2.2 Pengumpulan Materi	3
2.2.3 Pencarian Referensi	3
2.2.4 Perancangan Ide	3
2.2.5 Pengumpulan Bahan	4
2.2.6 Pemilihan <i>Software</i>	5
2.2.7 Pembuatan Produk Multimedia	6
2.2.8 Evaluasi	6
2.2.9 Distribusi Produk	6
III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN	7
3.1 Sejarah XD Entertainment	7
3.2 Visi dan Misi	7
3.2.1 Visi	7
3.2.2 Misi	7
3.3 Kegiatan Lembaga	7
3.4 Struktur Organisasi	8
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	8
4.1 Motion Graphic Perizinan Lingkungan	8
4.1.1 Pengarahan	8
4.1.2 Pengumpulan Materi	9
4.1.3 Pencarian Referensi	9
4.1.4 Perancangan Ide	11
4.1.5 Pengumpulan Bahan	19
4.1.6 Pemilihan <i>Software</i>	30

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





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

4.1.7	Pembuatan Produk Multimedia	31
4.1.8	Evaluasi	34
4.1.9	Distribusi Produk	35
4.2	Evaluasi Seminar	35
4.3	Penilaian Produk	36
V	SIMPULAN DAN SARAN	38
5.1	Simpulan	38
5.2	Saran	38
	DAFTAR PUSTAKA	38
	LAMPIRAN	40
	RIWAYAT HIDUP	44



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



DAFTAR TABEL

1	Tabel 1 Perangkat lunak yang dipakai dalam pembuatan <i>motion graphic</i>	5
2	Tabel 2 Perangkat keras yang dipakai dalam pembuatan <i>motion graphic</i>	6
3	Tabel 3 Sumber Referensi pembuatan <i>motion graphic</i>	9
4	Tabel 4 <i>Storyboard motion graphic perizinan lingkungan</i>	11
5	Tabel 5 Narasi <i>voice over motion graphic</i> perizinan lingkungan	17
6	Tabel 6 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 3</i>	19
7	Tabel 7 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 5</i>	20
8	Tabel 8 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 9</i>	21
9	Tabel 9 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 10</i>	22
10	Tabel 10 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 13</i>	23
11	Tabel 11 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 15</i>	24
12	Tabel 12 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 16</i>	25
13	Tabel 13 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 17</i>	26
14	Tabel 14 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 19</i>	27
15	Tabel 15 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 20</i>	28
16	Tabel 16 Penjelasan aset Ilustrasi <i>Scene 21</i>	29
17	Tabel 17 Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan <i>motion graphic</i>	30
18	Tabel 18 Hasil evaluasi <i>motion graphic</i> perizinan/lingkungan	34
19	Tabel 19 Hasil penilaian produk <i>motion graphic</i> untuk XD Entertainment	36
20	Tabel 20 Hasil penilaian produk <i>motion graphic</i> untuk ICEL	37

DAFTAR GAMBAR

21	Metode Bidang Kajian Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	3
22	Jenis <i>Font Serif</i> dan <i>Sans Serif</i>	4
23	Struktur Organisasi XD Entertainment	8
24	Aset Ilustrasi <i>Scene 3</i>	19
25	Aset Ilustrasi <i>Scene 5</i>	20
26	Aset Ilustrasi <i>Scene 9</i>	21
27	Aset Ilustrasi <i>Scene 10</i>	22
28	Aset Ilustrasi <i>Scene 13</i>	23
29	Aset Ilustrasi <i>Scene 15</i>	24
30	Aset Ilustrasi <i>Scene 16</i>	25
31	Aset Ilustrasi <i>Scene 17</i>	26
32	Aset Ilustrasi <i>Scene 19</i>	27
33	Aset Ilustrasi <i>Scene 20</i>	28
34	Aset Ilustrasi <i>Scene 21</i>	29
35	<i>Font</i> Questrian	30
36	<i>Timeline</i> dari <i>composition</i> utama pada <i>Motion Graphic</i> Perizinan Lingkungan	31

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Milik IPB (Institut Peranian Bogor)

Bogor Agricultural University



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

37	<i>Composition Scene Kedua</i>	32
38	Penggunaan <i>teknik rotation</i> dan <i>position</i>	32
39	Penggunaan <i>template transition</i>	33
40	Pengeditan <i>voice over</i>	33
41	Penambahan <i>background music</i> dan <i>sound effect</i>	33
42	Rendering di <i>Adobe Media Encoder CC 2020</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

43	Lampiran 1 Narasi <i>Motion Graphic</i> Perizinan Lingkungan	41
44	Lampiran 2 Pertanyaan kuesioner <i>Motion Graphic</i> Perizinan Lingkungan	41
45	Lampiran 3 Pertanyaan kuesioner <i>Motion Graphic</i> untuk XD Entertainment	42
46	Lampiran 4 Jawaban kuesioner <i>Motion Graphic</i> untuk ICEL	42
47	Lampiran 5 Plugin <i>Animation Composer</i>	43
48	Lampiran 6 Plugin RTFX	43



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

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