

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI LEMBAGA
PENDIDIKAN IPI LAPPINDO DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC**



Diajukan Oleh:

RIKI YANTO

061160003

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan dan
Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2019

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Iklan yang memuat sebuah pesan dan disampaikan oleh komunikator, ternyata telah ada sejak ribuan tahun silam. Pada mulanya berbentuk sederhana yakni disampaikan melalui lisan, pesan berantai, ukiran/relief, logo, kulit binatang dan juga kertas, hingga perubahan besar melalui teknologi canggih yang terus berkembang semakin kontemporer. Alhasil, kemasannya pun semakin kreatif dan inovatif. Iklan adalah setiap bentuk komunikasi yang dimaksudkan untuk memotivasi dan mempromosikan produk dan jasa kepada seseorang atau pembeli yang potensial, menurut Stevanie, (2013).

Menurut Fairuz, (2017). Iklan adalah sebuah media promosi, karena media promosi merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk promosi. Sesuai dengan tujuan iklan adalah mempengaruhi calon konsumen untuk berfikir dan bertindak sesuai dengan keinginan sipemasang iklan. Jadi kegiatan media promosi membutuhkan media. Ada banyak media promosi yang dapat digunakan untuk mendongkrak penjualan yaitu, media iklan cetak, elektornik, media iklan indoor dan outdoor. Media paling efektif untuk iklan dan promosi adalah media elektronik, karena melalui media elektronik merebaknya media sosial dan internet sebagai jantung kehidupan manusia modern masa kini. Contoh media elektronik bisa berupa televisi, radio, website, dan koran elektronik.

Media promosi dengan era digital inilah yang lebih menarik untuk membuat iklan menggunakan *motion graphic*. *Motion graphic* adalah media yang cocok untuk memberikan promosi. Karena manusia lebih banyak memperoleh informasi melalui *system visual*. Bentuk *motion graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap. Penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh data utama. Dengan memecah seluruh data kedalam beberapa bagian sebenarnya membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tetapi itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi.

IPI-LEPPINDO adalah sebuah lembaga pendidikan komputer program keahlian profesi 1 tahun plus yang terletak dipusat kota Palembang. Selain instruktur yang berkompetensi dan sarana yang mendukung dalam pengembangan dan pemasaran produknya, IPI-LEPPINDO membutuhkan media promosi yang efektif dan mudah dicerna oleh masyarakat luas, dan media promosi yang tepat untuk kebutuhan ini adalah *motion graphic*.

Saat ini IPI-LEPPINDO untuk media promosinya menggunakan brosur, dalam brosur hanya mempunyai dua elemen saja yaitu tulisan dan gambar. Sedangkan iklan menggunakan *motion graphic* mempunyai empat elemen dalamnya yaitu tulisan, gambar, suara, dan animasi. Hal ini mempengaruhi target yang disasar dan membuat ruang gerak IPI-LEPPINDO dalam promosi lembaganya menjadi sangat terbatas.

Dengan media promosi brosur yang telah digunakan IPI LEPPINDO sebagai media promosi hanya bisa digunakan dititik-titik tertentu. Maka dari itu,

untuk lebih meningkatkan peminat. Hal ini menyadarkan kita betapa pentingnya media promosi yang baik, yang cocok untuk sosialisasi dan lebih efektif kepada orang yang melihatnya, yaitu perancangan “ Media Promosi Lembaga Pendidikan di IPI LEPPINDO dalam bentuk Motion Graphic “. Semoga dengan promosi menggunakan media motion graphic ini memicu meningkatnya kualitas serta peminat yang akan mengambil program keahlian dan profesi di IPI LEPPINDO.

1.2 Ruang Lingkup

Pengembangan dari seni *graphic design* yaitu *motion design*, konteksnya adalah *motion graphic* sebagai film, video atau *computer animation*. Termasuk di dalamnya adalah tipografi dan grafis yang bisa dilihat sebagai *titles* untuk film, pembuka program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di layar kaca. Kemudian *web-based animation*, *channel id* berupa logo tiga dimensi yang merupakan identitas sebuah stasiun televisi. Juga bagian-bagian di dalam iklan televisi. Apapun yang muncul sebagai *graphic design* dalam media elektronik audio visual adalah pekerjaan yang dilakukan oleh *motion designer*.

Agar pembahasan permasalahan lebih terarah, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan adalah hal-hal yang berhubungan dengan animasi 2D *motion graphic* pada Lembaga Pendidikan IPI-LEPPINDO Kota Palembang yang berjudul, “Perancangan Media Promosi Lembaga Pendidikan IPI-LEPPINDO dalam bentuk Motion Graphic”.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Kegiatan PKL ini dengan menghasilkan media promosi dalam bentuk “*motion graphic*” bertujuan agar penulis lebih mendalami ilmu pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan *motion graphic*, sehingga penulis mengetahui kesulitan atau kendala apa yang harus dihadapi dan mencari solusinya.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Memberikan pengetahuan yang lebih dalam tentang *motion graphic*, dan menambah wawasan dan dapat berinteraksi dengan baik dilingkungan tempat penulis PKL.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat Perusahaan PKL

Membantu mengembangkan dan mempromosikan secara luas lembaga pendidikan IPI-LEPPINDO melalui *motion graphic* dalam media sosial dan internet.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Penulisan PKL ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi Akademik, bisa menjadi modul pembelajaran, dan mengangkat nama baik Akademik.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Lembaga Pendidikan IPI-LEPPINDO terletak di Jalan Jend Sudirman No. 122 (Depan Kodam Sriwijaya) Palembang.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Mulai dari tanggal 01 - 29 September 2018.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi**, mengamati langsung brosur yang ada di IPI-LEPPINDO untuk mengetahui kekurangan dan kegagalan dalam promosinya, dan mencari solusinya.
- b. Interview**, mewawancarai secara langsung salah satu pihak lembaga pendidikan IPI-LEPPINDO tentang cara promosinya, apakah sudah menggunakan tehnik *motion graphic*.
- c. Dokumentasi**, mengumpulkan file-file maupun dokumen yang berkaitan dengan *motion graphic*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Periklanan adalah komunikasi komersial dan nonpersonal tentang sebuah organisasi dan produk-produknya yang ditransmisikan kepada khalayak, target melalui media bersifat massal seperti televisi, radio, koran, majalah, pameran langsung, reklame luar ruangan, atau kendaraan umum, menurut (Lee dalam Alwy, (2013)).

2.1.1 Motion Graphic

Motion graphic adalah grafis yang menggunakan video dan/atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *Graphic design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design*. Mifta Fadya (Wardhani, 2014). Sedangkan menurut Mifta Fadya (Sukarno, 2014) *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis.

1. *Movie Clip*

Dalam membuat animasi, seseorang akan mengatur jalan cerita dari animasi tersebut, serta membuat beberapa objek dan merangkainya menjadi suatu animasi yang disebut *movie clip*.

2. Obyek

Objek terlebih dahulu dibuat sebelum dianimasikan, baru kemudian diatur gerakan - gerakan objek tersebut.

3. Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks adalah data dalam bentuk karakter, dalam hal ini adalah kode *ASCII (American Standart Code for Information Interchange)*. Dalam penyampaian informasi biasanya digunakan teks.

4. Suara

Suara merupakan fenomena fisik yang dihasilkan dari getaran. Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan efek suara (*sound effect*).

2.1.1.1 Tradisional Animation

Menurut Nur' dkk, (2017), *Jean Ann Wright* dalam *Animation Writing and Development*, “animasi dua sering diartikan sebagai animasi tradisional dimana dalam proses pembuatannya menggunakan teknik gambar *frame by frame*.”

2.1.1.2 2D Animation

Keberadaan komputer membuat animasi tidak lagi harus digambar pada *celluloid* atau kertas. Tipe animasi ini biasanya dibuat dengan menggunakan *vector* yang mengadopsi teknik *traditional animation*. *2D animation* dapat dibuat menggunakan perangkat lunak *Flash* dan *Adobe After Effects*. Tipe animasi ini sangat umum dapat kita jumpai dalam film maupun iklan.

2.1.1.3 3D Animation

Menurut Jianfranco Irfian Asnawi, (2016:2). Animasi 3D ini memiliki 3 buah kordinat yang dapat menghasilkan sudut pandang objek terlihat lebih nyata sehingga sangat efektif dalam menarik perhatian konsumen dalam sebuah produksi film.

2.2 Tipografi

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai “*visual language*”, yang berarti bahasa dapat dilihat. Tipografi salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap dan dapat dibaca. Peran dari pada tipografi untuk mengkomunikasikan ide atau informasi. Secara tidak sadar manusia berhubungan dengan tipografi setiap hari, pada merek dagang komputer yang kita gunakan, koran, majalah, dan masih banyak lain. Jianfranco, (2016:48).

2.2.1 Serif (Berkaki)

Jenis huruf tipografi yang memiliki kaki pada setiap ujungnya contoh huruf *serif* adalah : *Time New Roman, Georgia, Book Antiqua*, dan *Garamond* huruf ini memiliki kesan tegas dan mewah digunakan untuk huruf di majalah, koran berita karena mudah dibaca dan diingat.

2.2.2 Sans Serif (Tidak Berkaki)

Jenis huruf tipografi yang tidak memiliki kaki pada setiap ujungnya contoh *sans serif* adalah : *Arial, Verdana, Tahoma* huruf ini memiliki karakteristik simple, professional, dan mudah dibaca cocok digunakan untuk huruf pada media online seperti *Web*.

2.2.3 Script (Tulisan Tangan)

Jenis huruf berupa tulisan tangan biasanya huruf miring kekanan dan ada penekanan seperti menggunakan pena atau kuas contoh huruf *script* adalah : *Segoe Script, Vivaldi, Lucida Handwriting, Lucida Calligraphy* huruf ini memiliki karakter personal atau pribadi.

2.3 Teori Warna

Teori *Brewster* dalam Riztama Prawita dkk, (Wibowo, 2013:151-154) warna dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral. Warna digunakan untuk mengomunikasikan perasaan, menarik perhatian, mengidentifikasi produk, ataupun untuk mengorganisasi suatu informasi. Warna berpengaruh sangat besar dalam pengambilan keputusan saat pembelian.

Setiap warna, baik itu primer, sekunder, maupun tersier, dapat memberikan efek psikologis yang berbeda-beda bagi seseorang.

2.3.1 Warna Primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

2.3.2 Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

2.3.3 Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning dan biru.

2.3.4 Warna Netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

2.4 Gambaran Umum Perusahaan

Perkembangan teknologi mengundang imajinasi dan motivasi manusia terus mengembangkan teknologi yang sudah modern. Dengan adanya pembaharuan teknologi dan pengetahuan itu maka pendidikan dan keahlian sangatlah penting mengingat manusia yang dapat meningkatkan dan melangsungkan kehidupan serta perkembangan bangsa dan Negara yang lebih baik. Perkembangan IPI-LEPPINDO dengan program Keahlian dan Profesi Indonesia yang didirikan tanggal 10 Maret 2002 berdasarkan Akta Notaris Hj. Nany Wirdanalis, SH. No. 16 Tanggal 17 Februari 1988.

Sejak beridiri IPI-LEPPINDO Cabang Palembang pada tahun 2002 telah memiliki visi untuk membangun Pemerintah dalam rangka terciptanya sumber daya manusia yang multi skill dan memiliki orientasi BISTEK (Bisnis dan Teknologi) serta dapat mempunyai daya saing untuk menembus dunia kerja dimasa yang akan datang.

2.4.1 Sejarah Perusahaan

PKP-1 merupakan jawaban atas pendidikan yang berkualitas, efisien waktu dan hemat biaya, didukung oleh staff atau dewan yang professional yang dibina oleh pakar gelar Doktor dan Magister serta kalangan Praktisi Program Keahlian Profesi 1 Tahun memiliki Link ke 433 Perusahaan, BUMN, Intansi di Sumsel, Jambi dan Riau, penghargaan dan prestasi Tingkat Nasional 1988 penerima Tut Wury Handayani Award 1988, Lembaga terbaik HILLSI (Himpunan Lembaga Latihan Seluruh Indonesia) / DEPNAKER.

2.4.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Bagian suatu organisasi merupakan upaya menentukan pekerjaan yang dilakukan untuk mencapai tujuan lembaga, pembagian kerja secara tepat dan menentukan mekanisme, mengkondisir aktifitas-aktifitas perusahaan, salah satu hasil dari proses ini adalah stuktur oraganisasi merupakan prosedur formal pengelolaan organisasi.

2.4.2.1 Uraian Tugas Wewenang

a. Manajemen

1. Menjalankan fungsi manajemen.
2. Mengoperasikan kegiatan intra.
3. Mengoperasikan kegiatan operasional pendidikan berdasarkan anggaran rumah tangga.
4. Melaksanakan penerimaan siswa baru dan menghasilkan output dengan pendidikan berdasarkan masing-masing jurusan.
5. Mengontrol dan mengkoordinasi operasi perusahaan serta menetujui rencana-rencana operasi.
6. Mengusulkan kepada ketua yayasan agar direktur utama berhak memproses manajemen.
7. Menetapkan dan menyetujui kebijaksanaan operasi dan administrasi.

8. Menyetujui penambahan dan pengurangan karyawan untuk tingkat bahwa manager atau usulan dan saran manager.

b. Branch Manager

Menjelaskan fungsi manajemen sebagai mandate dari direktur utama dalam mengoperasikan seluruh ekstrakurikuler maupun intra dalam merealisasikan kegiatan pendidikan berdasarkan anggaran dasar dan anggaran rumah tangga, melaksanakan kegiatan-kegiatan yang menyangkut masalah tujuan pendidikan berdasarkan masing-masing jurusan, memberi tugas dan tanggung jawab untuk staff pegawai IPI-LEPPINDO.

c. Coordinator PR dan Marketing Umum

1. Tugas

- Mengatur kegiatan marketing IPI-LEPPINDO
- Mengatur kegiatan pemagangan kerja siswa/IPI-LEPPINDO.
- Menyebar brosur dan banner.

2. Wewenang

- Mengkoordinir semua staff PR dan Marketing umum.

3. Staff Umum

- Menjaga keamanan dan kebersihan IPI-LEPPINDO
- Membantu semua kegiatan IPI-LEPPINDO

d. Koordinator Administrasi dan Keuangan

1. Tugas

- Merealisasikan system keuangan dilembaga sehingga tidak terjadi insflasi lembaga.
- Membuat laporan keuangan setiap bulannya sebagai pertanggung jawaban kepada Direktur Utama.
- Melayani pelaksanaan pekerjaan untuk dari suatu organisasi.
- Menyediakan data-data bagian pemimpin untuk membuat keputusan melaksanakan tindakan cepat.
- Membuat kelancaran perkembangan organisasi secara keseluruhan karena fungsi sebagai pusat ingatan dan unsur dokumen.

2. Wewenang

- Mengkoordinir Staff Front Office
- Menerima telepon dan melayani tamu dengan baik sehingga apabila tamu yang datang meninggalkan kesan baik.

- Seorang Front Office harus mencatat transaksi yang terjadi untuk dilaporkan ke coordinator administrasi keuangan sehingga tidak satu transaksi yang tidak tercatat.

e. Koordnator Pendidikan

- Mengkoordinir semua kegiatan-kegiatan yang menyangkut masalah pendidikan dan memberi laporannya kepada pimpinan cabang.
- Membuat dan mengatur jadwal belajar untuk siswa.

f. Koordinator Laboratorium Komputer

- Membuat jadwal kegiatan laboratorium komputer.
- Merealisasikan kegiatan laboratorium komputer.
- Menetapkan tugas-tugas asisten.
- Melaksanakan prektek bebas.
- Mengkoordinir teknisi dan membuat laporan pendidikan.

g. Asisten Laboratorium Komputer

- Menjaga laboratorium dari segala aspek keamanan, kebersihan agar kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan sebagaimana mestinya.
- Asisten laboratorium selaku bawahan coordinator laboratorium komputer hendaknya betul-betul

memperhatikan setiap siswa yang masuk agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti merusak program yang ada atau membuat komputer tidak bisa dioperasikan, juga menjaga perangkat keranya antara lain, monitor, mouse, CPU, dan lain-lainya.

h. Staff Pengajar

- Melaksanakan kegiatan yang menyangkut aktifitas belajar mengajar.

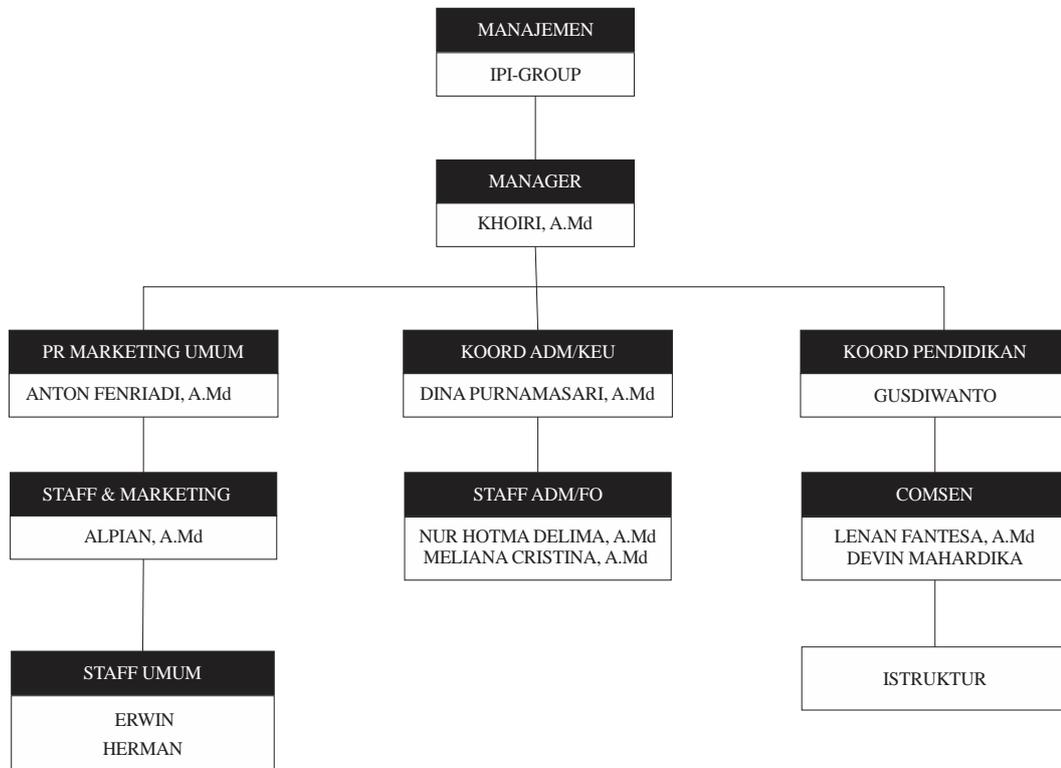
i. OB atau Security

- Membersihkan ruangan dan laboratorium yang ada di IPI-LEPPINDO.
- Menjaga keamanan di IPI-LEPPINDO

j. Front Office

- Menerima telepon dan melayani tamu dengan baik sehingga apabila tamu yang datang dapat meninggalkan kesan yang baik.

STUKTUR ORGANISASI



Gambar : 2.1 Struktur Organisasi IPI-LEPPINDO

2.4.3 Uraian Kegiatan

- Mencari solusi permasalahan promosi yang diperlukan oleh pihak lembaga pendidikan IPI-LEPPINDO.
- Pencarian materi dan bahan melalui internet
- Menggunakan jurnal sebagai bahan acuan materi
- Proses pembuatan *motion graphic* menggunakan Adobe After Effect CS6

- Konsultasi dengan staff IPI-LEPPINDO tentang struktur organisasi dan sejarah perusahaan lembaga pendidikan IPI-LEPPINDO.

2.4.4 Visi dan Misi

2.4.4.1 Visi

Menjadi Lembaga Prestisius dan sebagai sentra produksi Sumber Daya Manusia berkualitas yang multi skill dan siap berkompetisi menjadi Profesional Muda atau Wira Usaha yang berlandaskan IPTEK dan IMTAQ.

2.4.4.2 Misi

1. Membantu pemerintah dalam pembangun nasional dibidang dalam upaya mencerdaskan kehidupan dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.
2. Membantu Pemerintah, Depdiknas, Depnaker, Perusahaan Swasta, BUMN, Instansi/Departemen dan pemakai jasa tenaga kerja multi skill yang memiliki daya saing dan etos kerja yang tinggi.
3. Membantu masyarakat dan pemerintah dalam mengatasi pengangguran lewat program magang kerja

dan penempatan pada perusahaan mitra kerja IPI-LEPPINDO.

4. Meningkatkan taraf hidup dan tingkat kesejahteraan para anggota yayasan, manajemen, staf pengajar, karyawan serta masyarakat tempat.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Perancangan

Setelah membahas tentang teori dasar serta metode yang digunakan pada bab sebelumnya, maka seperti yang telah ditulis pada bab satu, penulis akan membahas tentang konsep perancangan “Media Promosi Lembaga Pendidikan di IPI-LEPPINDO Dalam Bentuk Motion Graphic”, memberikan gambaran tentang pentingnya promosi yang unik agar dapat menarik perhatian segala jenis usia dari kalangan anak muda dan orang tua.

3.1.1 Konsep Perancangan (Pra-Produksi)

Penulis membuat media promosi dalam bentuk *motion graphic*. untuk memudahkan lembaga mempromosikan pendidikan tersebut dengan bantuan media internet, dalam bentuk *motion graphic* di media sosial contohnya Instragram, Facebook, Youtube, Twitter, dll. Penulis ingin membantu lembaga untuk mudah mencari target atau peminat secara luas.

1. Identifikasi

- a. Judul : Perancangan Media Promosi Lembaga Pendidikan IPI-LEPPINDO Dalam Bentuk Motion Graphic
- b. Jenis : Media Promosi “Motion Graphic” di media sosial
- c. Isi : Tentang Lembaga pendidikan IPI-LEPPINDO yang sedang mempromosikan dengan teknik Motion Graphic.

2. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan cerita yang akan dikembangkan menjadi skenario pada umumnya sinopsis ditulis semenarik mungkin dengan maksud menggoda penonton untuk menontonnya.

“IPI-LEPPINDO adalah sebuah lembaga pendidikan yang membutuhkan promosi yang lebih luas jangkauan dengan media internet melalui bentuk motion graphic”.

3.1.1.1 Tema

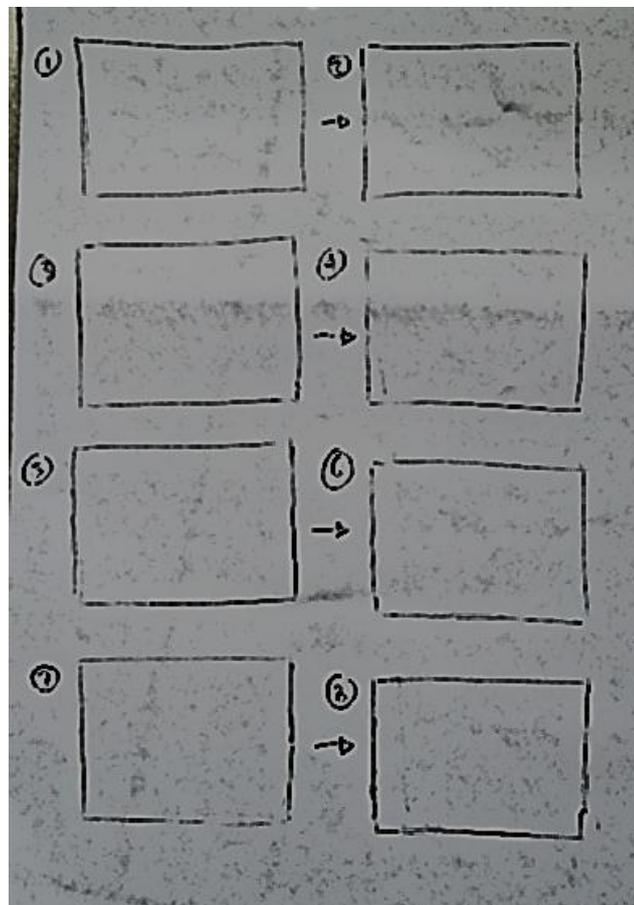
Penulis mengangkat tema ini “Perancangan Media Promosi di Lembaga Pendidikan IPI-LEPPINDO Dalam Bentuk Motion Graphic”, karena dapat membantu Lembaga Pendidikan IPI-LEPPINDO lebih mengembangkan diri dalam bidang promosinya memperbanyak peminatnya.

3.1.1.2 Konsep Visual

Penulis membuat *storyboard* dan dabling suara agar memudahkan membuat rangkaian dalam *motion graphic* dan menjelaskan alur cerita gambaran dalam bentuk *storyboard* dan dabling suara yang akan mudah dipahami oleh penulis.

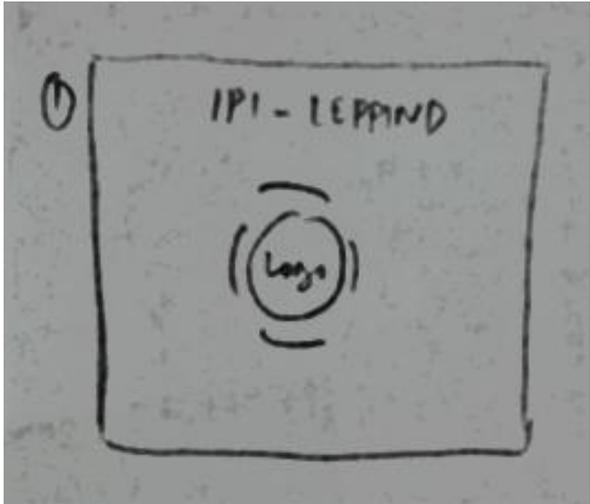
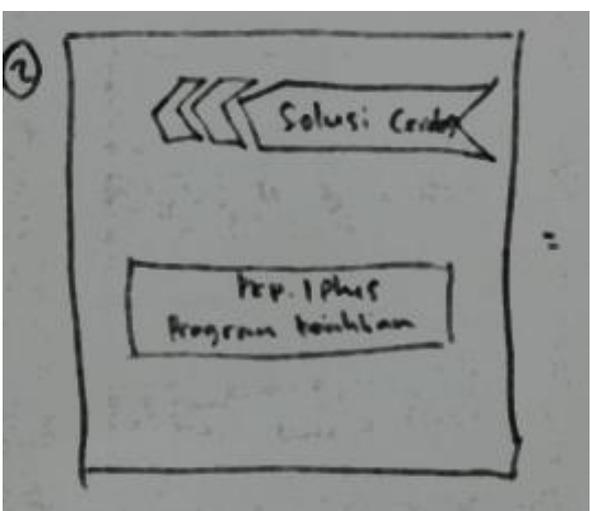
3.1.1.3 Layout Storyboard

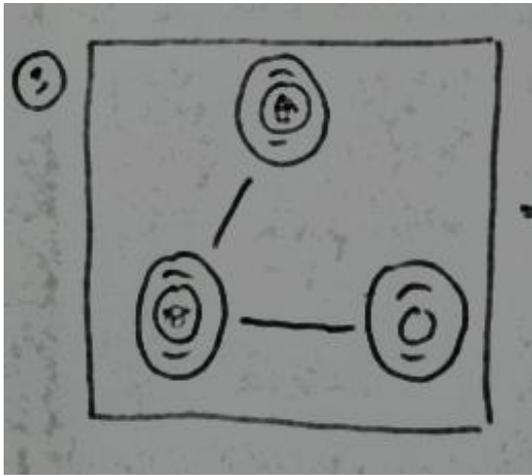
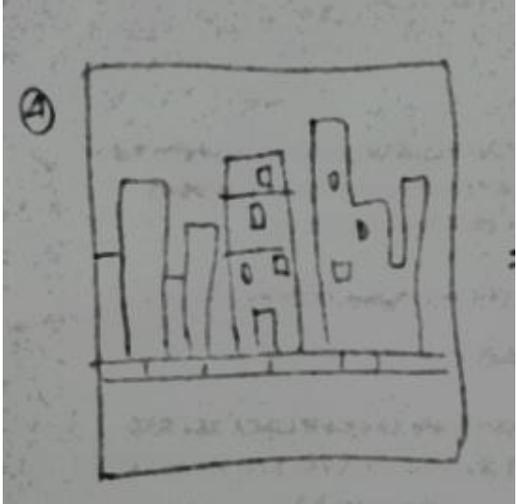
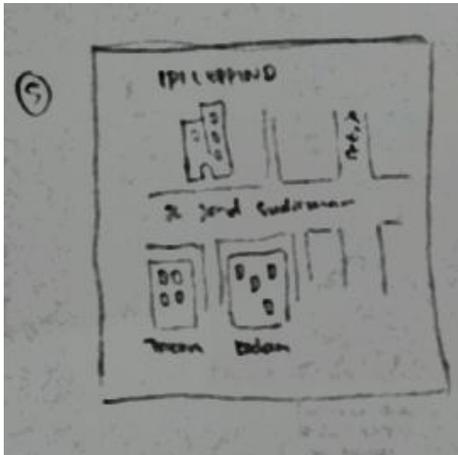
Layout Storyboard merupakan area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. Format panel dalam sebuah storyboard tidak ada format yang baku. Berikut format storyboard yang peneliti buat.

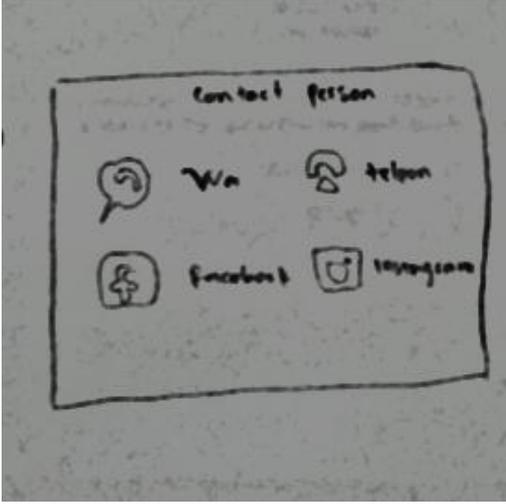


Gambar : 3.1. Layout Storyboard

Format ini adalah storyboard yang sederhana karena langsung menunjukkan rancangan gambar adegan peradegan dari setiap scene dengan format gambar sederhana atau biasa disebut storyboard.

Gambar	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkaran yang memutar - Logo yang awalnya mengecil membesar dan menghilang - nama Ipi muncul langsung hilang
	<ul style="list-style-type: none"> - Teks Solusi Cerdas dan gambar tanda panah awalnya dari kanan langsung bergeser ke kiri lalu menghilang - PKP – 1 Plus awalnya ada garis yang bergerak memunculkan teksnya

Gambar	Keterangan
 <p>A hand-drawn diagram within a square frame. In the top center is a circle containing a house icon. To its left is another circle containing a graduation cap icon. To the right of the top circle is a third circle containing a circular icon with a central dot. Lines connect the top circle to the left circle, and the top circle to the right circle. A small circled number '3' is in the top-left corner of the frame.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkaran atas berputar dan mempunyai lambang rumah - Lingkaran sebelah kiri berputar dan mempunyai lambang topi toga bahwa mahasiswa/I telah berhasil kuliah - lingkaran sebelah kanan berputar dan mempunyai lambang perkantoran bahwa bisa bekerja dengan perusahaan yang telah kerja sama
 <p>A hand-drawn sketch of a city skyline within a square frame. It shows several vertical rectangular buildings of varying heights and widths. A horizontal line at the bottom represents the ground level. A small circled number '4' is in the top-left corner of the frame.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Suasana perkantoran bahwa mahasiswa/I yang telah lulus mampu bersaing untuk mendapatkan pekerjaan
 <p>A hand-drawn floor plan within a square frame. At the top, the text 'IPILUPIND' is written. Below it are two rectangular rooms. A horizontal line separates this top section from the bottom section. Below the line, the text '2 Jend Sudirman' is written. At the bottom, there are two more rectangular rooms, labeled 'Taman' on the left and 'Dalan' on the right. A small circled number '5' is in the top-left corner of the frame.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alamat yang berfungsi untuk menunjukkan informasi dimana tempat lokasi perkuliahan

Gambar	Keterangan
	<p>- Contact person adalah sebuah informasi yang dimana kita bisa menghubungin nya</p>

Tabel 1 Tabel Storyboard

3.1.1.4 Konsep Huruf

Konsep huruf yang diambil oleh penulis sesuai dengan huruf logo IPI-LEPPINDO yaitu (Hemi Head 426) yang dalam bentuk tebal dan memiring. Penegasan huruf lebih mudah terbaca, tampilan menjadi modern.

Hemi Head 426
ABCDEFGHIJKLMN O P Q RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz
0123456789 . , ! ? - _ : ;

Gambar : 3.2 Jenis Huruf Hemi Head 426

3.1.1.5 Konsep Warna

Menyeimbangkan peran yang kompleks ini dengan warna yang menciptakan daya tarik, desain yang efektif. Ternyata warna memiliki peran yang sangat besar dalam ingatan konsumen warna mempengaruhi panca indra dan juga menjadi salah satu bentuk dari komunikasi. Warna dapat dipasangkan dengan suhu (warna hangat atau dingin).

3.1.1.6 Alat dan Bahan

- Komputer / Laptop
- Software After Effect CS 6
- Software CorelDRAW X8
- Kertas
- Pensil
- Penghapus
- Penggaris

3.1.2 Teknis Perancangan (Produksi)

3.1.2.1 Tahap Pengerjaan

a. Spesifikasi Komputer Laptop Asus A455L

Operasi System : Windows 8

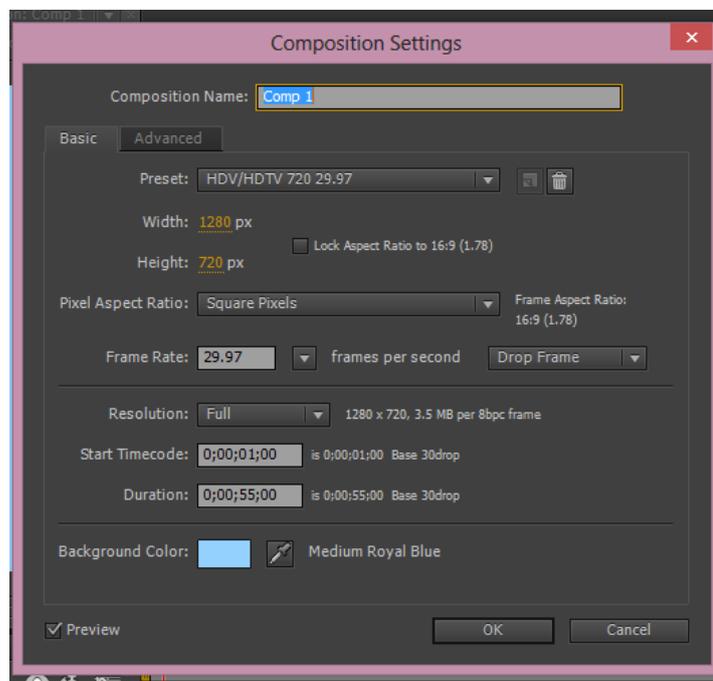
Prosesor : Intel Core i3-4005U 1,7 GHz

Ram : DDR3, 2 GB

Hadisk : 500 GB
Audio : Asus Sonic Master
Ukuran Layar : 14 inch
Port : VGA, DHMI, USB, SD Card
Reader, Audio Jack
Konektivitas : Bluetooth, Wifi

b. Setting Ukuran Video

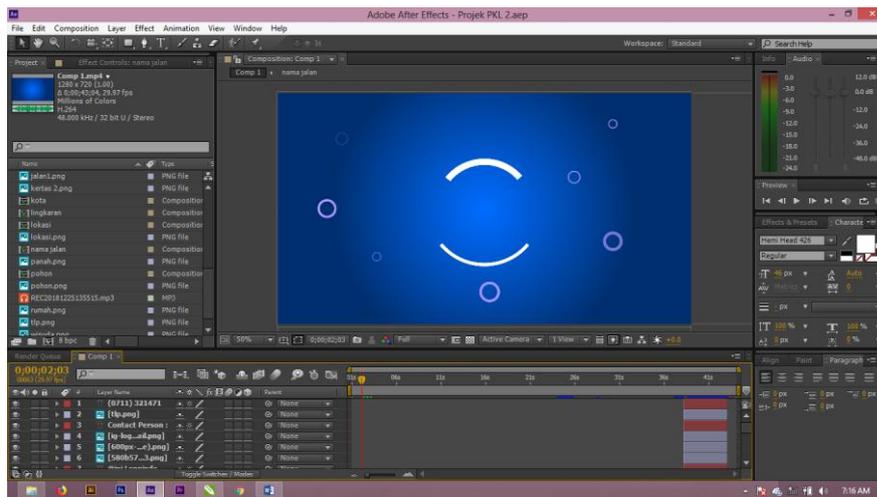
Tahap ini pada menu pilihan load project di atas pilih HDV/HDTV 720 29.97, dan standar sampel audio 48000 khz. Format H.264 merupakan standar yang penulis gunakan sejak pembuatan komposisi di Adobe After Effect CS6.



Gambar : 3.3 Setting Ukuran Video

c. Tampilan Pertama Lingkaran

Pembuatan bentuk time line dan gerakan lingkaran yang menjadi pergerakan memutar, hingga menghilang agar kelihatan mewah saat pertama diputar.



Gambar :3.4 Tampilan Lingkaran

d. Tampilan Penempatan Logo dan Huruf

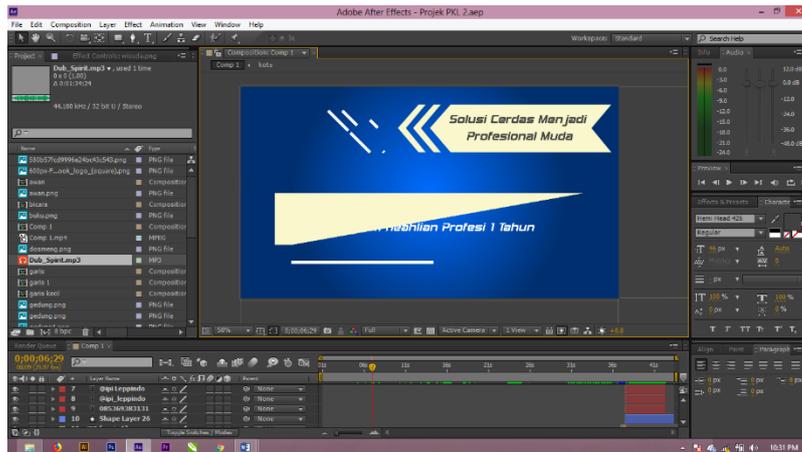
Tampilan pembukaan logo dan huruf yang pertama dilihat disaat dalam pemutaran video yang penyusunan atau meletakkan posisinya yang tepat.



Gambar :3.5 Tampilan Logo dan Huruf

e. Tampilan Program PKP 1 Tahun

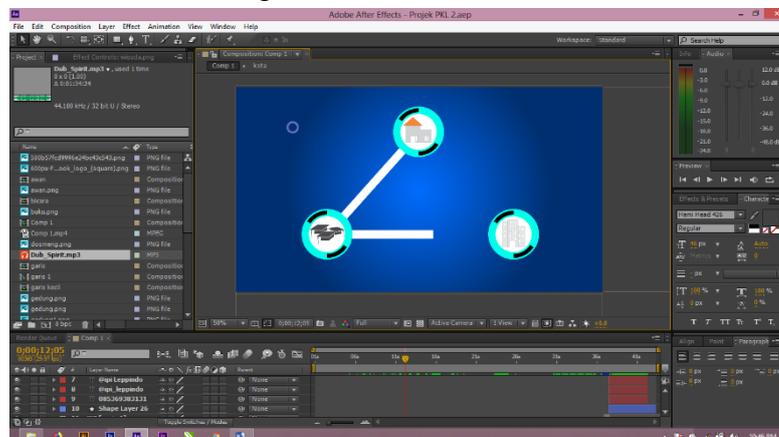
IPI-LEPPINDO mempunyai program PKP 1 Tahun menjadikan professional muda yang siap bekerja, maka dari itu penulis mengambil point tersebut.



Gambar : 3.6 Tampilan Program PKP 1 Tahun

f. Tampilan Symbol dan lingkaran

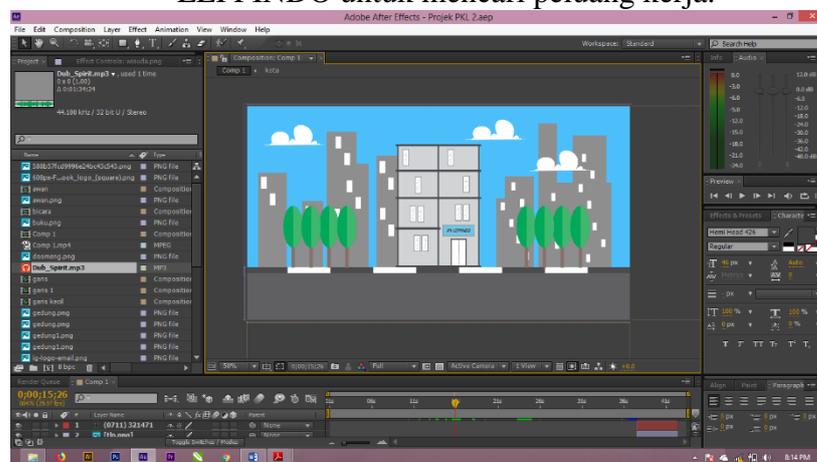
Tampilan symbol menunjukkan mahasiswa pergi dari rumah menuju kekampus, lulus kuliah dan langsung siap bersaing.



Gambar : 3.7 Tampilan Symbol dan lingkaran

g. Tampilan gedung perkantoran

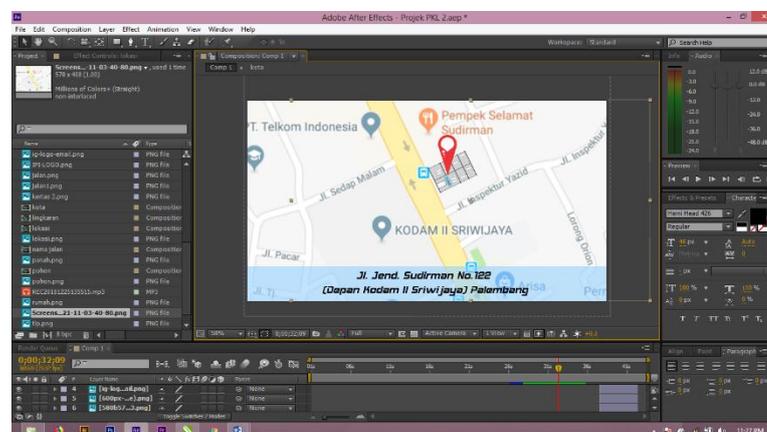
Maksud gambar yang penulis buat membuktikan bahwa IPI-LEPPINDO telah kerja sama dengan instansi dan perusahaan agar mempermudah anak didik IPI-LEPPINDO untuk mencari peluang kerja.



Gambar : 3.8 Gedung Perkantoran

h. Tampilan Lokasi

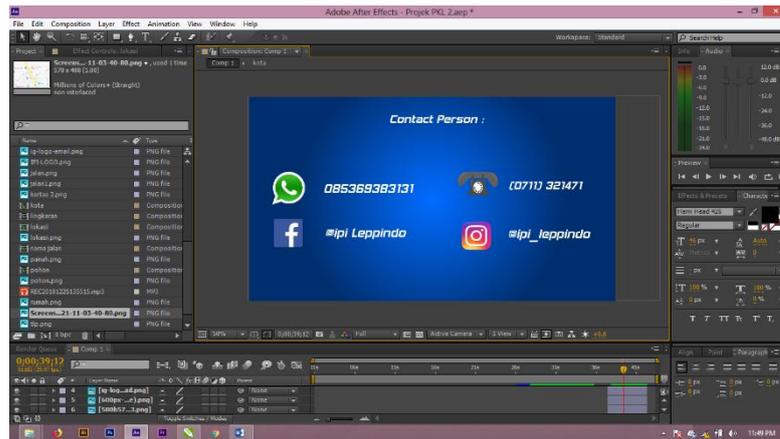
Menunjukkan informasi tempat agar mempermudah mencari lokasi lembaga pendidikan IPI-LEPPINDO.



Gambar : 3.9 Tampilan Lokasi

i. Tampilan menu contact person

Tampilan menu contact agar mencari sumber informasi lebih cepat dan tepat.

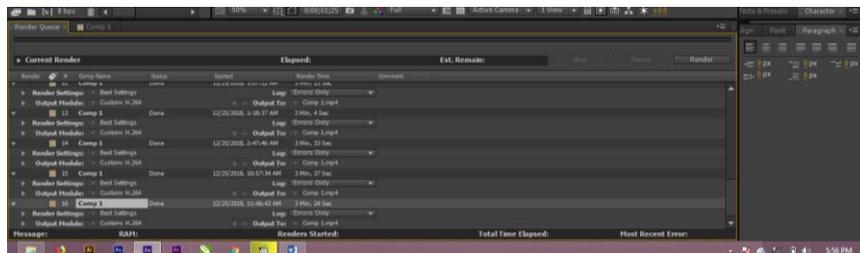


Gambar : 3.10 Tampilan menu contact person

3.1.3 Penyelesaian Perancangan (Pasca Produksi)

3.1.3.1 Tahap Penyelesaian

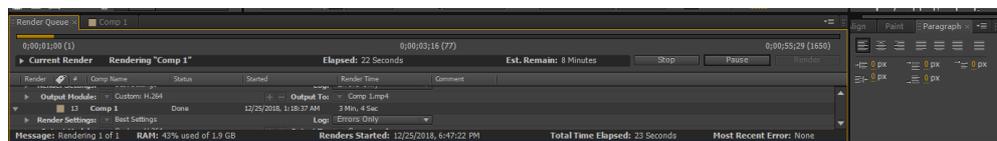
Tahap proses dan menyeting dan format ukuran yang akan di render agar bisa menjadi sebuah video yang siap diposting di media sosial mana saja.



Gambar : 3.11 Proses Persiapan Render

3.1.3.2 Proses Render

Langkah terakhir dalam produksi motion graphic di Adobe After Effects CS6 adalah tahap rendering komposisi adegan yang sudah dibuat dalam bentuk file video. Berikut adalah tahapan rendering yang.



Gambar : 3.12 Proses Render

3.1.3.3 Hasil Jadi Video

Setelah format file film animasi motion graphic ini berjalan dengan baik, maka langkah selanjutnya adalah mempackatkan film animasi menjadi sebuah film yang berformat mp4 agar dapat diputar dan dinikmati oleh masyarakat.



Gambar : 3.13 Hasil Jadi Video

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di Lembaga Pendidikan IPI-LEPPINDO cabang Palembang, dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan projek *motion graphic* ini melalui tiga tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi dan paska produksi.
2. Produksi jadi yang dihasilkan ialah berupa video dalam format MP4 berukuran 1280 x 720 *pixel* yang memiliki durasi kurang dari 1 menit.
3. Penggunaan teknik dalam pembuatan *motion graphic* ini banyak memakai *transformations technic* yaitu *positioning*.

4.2 Saran

Dalam pelaksanaan dan pengerjaan laporan PKL yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan teknik-teknik *motion graphic* saat ini sudah berkembang, bila diterapkan dinilai akan mampu menambah ketertarikan masyarakat kepada *motion graphic*.

2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai pola promosi pebisnis khususnya e-commerce dalam masing-masing media sosial yang saat ini sedang marak dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin Adam Priyatmanto¹, Achmad Yanu Alif Fianto², Sigit Prayitno³,
“*Perancangan Media Promosi Objek Wisata Air Terjun Madakaripura Guna Meningkatkan Brand Awareness*”, STIKOM, Surabaya, Vol. 4 No. 1, Art November 2015.
- Fairuz Siregar, “*Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic Untuk Sosialisasi Job Family Pada Bank Indonesia*”, Politeknik Negeri Jakarta, Vol. 04 No. 03 Mei 2017, p-ISSN : 2339-0107, e-ISSN : 2339-0115.
- Fety Fithriya, “*Pembuatan Animasi 2 Dimensi Motion Graphic Frame By Frame Dengan Optimalisasi Komposisi di Adobe After Effect CS3*”, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, Tahun 2010.
- Jianfranco Irfian Asnawi, “*Video Animasi Pengenalan Rumah Adat dan Alat Musik Kepri dengan Menggunakan Teknik Render Cel-Shading*”, Universitas Politeknik Negeri Batam, Vol. 7 No. 2 – November 2016, ISSN : 2252-4983
- Mifta Fadya, “*Pembuatan Motion Graphics Sebagai Media Promosi Pada Campaign “Kado Blanja” di Media Sosial PT. Metraplasa Blanja.com*”, Politeknik Negeri Jakarta.
- Muhamad Bashory Alwy, “*Pengaruh Periklanan Televisi Terhadap Citra Merek Produk Kecap ABC Black Gold*”, Universitas Negeri Surabaya, Vol. 1 No. 4 Juli 2013.
- Nur’ Afif¹, Arif Sulistiyono², Panadan Pareanom Purwacandra³, “*Penciptaan Film Animasi “Afeksi” Dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui*

Pendekatan Surrealis”, Fakultas Seni Media Rekan, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Vol. 3 No.1 – April 2017, ISSN 2460-5662

Rayhan Helsa Fajri, “*Perancangan Motion Graphic Sebagai Iklan Layanan Pentingnya Imunisasi Bagi Anak Sejak Usia Dini di Kota Bukti Tinggi*”, Universitas Negeri Padang, Maret 2018.

Riztama Prawita¹, Wirania Swaty², Patra Aditia³, “*Membangun Identitas Visual Untuk Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah*”, Universitas Telkom, Vol. 16 No. 1 April 2017.

Ruth Stefanie, Prodi Ilmu Komunikasi, “*Respon Pengujung Terhadap Media Brosur Jatim Park 2*”, Universitas Kristen Perta, Surabaya, Vol. I No. 3 Tahun 2013.

Yunita Anggraini, “*Analisis Dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat Dengan Metode Semiotika Pelrce*”, Politeknik Negeri Batam, Tahun 2017.