

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN TWIBBON DAN INFOGRAFIS DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC* UNTUK PENERIMAAN
SISWA BARU SMK PGRI 1 PALEMBANG**



Diajukan oleh:

- 1. ANISSA AGNESIA / 061180042**
- 2. SINTA MARINA / 061180022**

**Untuk Memenuhi Sebagai dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN TWIBBON DAN INFOGRAFIS DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC* UNTUK PENERIMAAN
SISWA BARU SMK PGRI 1 PALEMBANG**



Diajukan oleh:

- 1. ANISSA AGNESIA / 061180042**
- 2. SINTA MARINA / 061180022**

**Untuk Memenuhi Sebagai dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. ANISSA AGNESIA / 061180042
2. SINTA MARINA / 061180022

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERANCANGAN TWIBBON DAN
INFOGRAFIS DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC UNTUK
PENERIMAAN SISWA BARU SMK
PGRI 1 PALEMBANG

Tanggal : 19 Juli 2021

Pembimbing

Mengetahui,

Direktur

Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.

NIDN: 0204038903

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. ANISSA AGNESIA / 061180042

2. SINTA MARINA / 061180022

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERANCANGAN TWIBBON DAN
INFOGRAFIS DENGAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC UNTUK
PENERIMAAN SISWA BARU SMK
PGRI 1 PALEMBANG

Tanggal : 13 Agustus 2021

Tanggal : 13 Agustus 2021

Penguji 1

Penguji 2

Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.

Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.

NIDN: 0205108901

NIDN: 0208058801

Menyetujui,

Direktur

Benedictus Effendi, S.T., M..T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO :

*Ilmu Pengetahuan itu bukanlah
yang dihafal, melainkan yang
memberi manfaat.*

(Imam Syafi'i)

*“ Dua musuh terbesar kesuksesan adalah penundaan
dan alasan ”*

(Jaya Setiabudi)

Kupersembahkan kepada :

1. Ibu dan Ayah tercinta
2. Bapak Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.
atas bimbingannya
3. Para pendidik terhormat
4. Sahabat dan rekan seperjuangan
5. Saudara saudaraku tersayang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bimbingan yang dilimpahkan, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir LTA ini dengan baik. Laporan ini diberi judul “PERANCANGAN TWIBBON DAN INFOGRAFIS DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* UNTUK PENERIMAAN SISWA BARU SMK PGRI 1 PALEMBANG”.

Tujuan penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan laporan tugas akhir kuliah di program studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech Palembang. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Bapak Alfred Tenggono, S.Kom, M.Kom, kepada Pembimbing LTA Bapak Sonde Martadireja S.Pd, M.Sn, kepada kedua orang tua tercinta, rekan yang telah banyak membantu penulis dan banyak memberikan motivasi kepada penulis melalui do’a, moril maupun materil selama penulisan ini. Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Palembang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 <i>Motion Graphic</i>	7
2.1.2 Infografis	7
2.1.3 Twibbon.....	8
2.1.4 <i>Layout</i>	8
2.1.5 Warna	9
2.1.6 Tipografi.....	9
2.1.7 Suara (<i>voice over, backsound</i> dan <i>sound effects</i>).....	9
2.1.8 Ejaan yang Disempurnakan.....	10

	2.2 Penelitian Terdahulu	10
	2.3 Kerangka Pemikiran	14
BAB III	METODE PENELITIAN	
	3.1 Objek dan Waktu Penelitian	15
	3.1.1 Objek	15
	3.1.2 Waktu Penelitian	16
	3.2 Jenis Data	17
	3.2.1 Data Primer	17
	3.2.2 Data Sekunder	17
	3.3 Teknik Perancangan	17
	3.3.1 Konsep Visual	18
	3.3.2 Konsep Huruf	18
	3.3.3 Konsep Warna	19
	3.3.4 Konsep Efek Suara	19
	3.3.5 Konsep <i>Backsound</i>	19
	3.4 Ruang Lingkup Penelitian	20
	3.5 Alat dan Bahan	20
	3.5.1 Alat	20
	3.5.2 Bahan	20
	3.6 Tahapan Pengerjaan	21
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	4.1 Hasil	23
	4.1.1 Hasil Visual	23
	4.1.2 Hasil Huruf	30
	4.1.3 Hasil Warna	30

4.1.4 Hasil <i>Sound Effect</i>	34
4.1.5 Hasil <i>Voice Over</i>	35
4.1.6 Hasil <i>Backsound</i>	35
4.2 Perancangan	35
4.3 Hasil dan Pembahasan	36
BAB V	
PENUTUP	
5.1 Simpulan	39
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran.....	14
Gambar 4.1	<i>Scene 1</i> Infografis informasi penerimaan siswa baru.....	24
Gambar 4.2	<i>Scene 2</i> Infografis	24
Gambar 4.3	<i>Scene 3</i> Infografis.....	24
Gambar 4.4	<i>Scene 4</i> Infografis.....	25
Gambar 4.5	<i>Scene 5</i> Infografis Profil Sekolah	25
Gambar 4.6	<i>Scene 6</i> Infografis Lokasi	26
Gambar 4.7	<i>Scene 7</i> Infografis Jurusan.....	26
Gambar 4.8	<i>Scene 8</i> Infografis Fasilitas	27
Gambar 4.9	<i>Scene 9</i> Infografis Ekstrakurikuler	27
Gambar 4.10	<i>Scene 10</i> Infografis Visi Misi SMK PGRI 1 Palembang.	28
Gambar 4.11	<i>Scene 11</i> Infografis Syarat Pendaftaran	28
Gambar 4.12	<i>Scene 12</i> Infografis No. Telp yang bisa dihubungi	29
Gambar 4.13	<i>Scene 13</i> Infografis Penutup.....	29
Gambar 4.14	Desain Twibbon SMK PGRI 1 Palembang	30
Gambar 4.15	<i>Font Comic Sans MS</i>	31
Gambar 4.16	<i>Font Calibri</i>	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	16

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

ANISSA AGNESIA AND SINTA MARINA. *Twibbon Design and Infographics Using Motion Graphic Techniques for New Student Admissions for SMK PGRI 1 Palembang*

SMK PGRI 1 Palembang is a private vocational school located on Jl. Parameswara No. 18 Provinces of South Sumatra and has 4 majors including: Accounting, Marketing, Administration and Hospitality. The government issued a new policy that teaching and learning activities should be carried out through online media (online), this aims to break the chain of spread of the Covid-19 virus that has occurred since 2020. So that more information is accessed through digital platforms.

In the current condition, SMK PGRI 1 Palembang has difficulty in sharing information regarding the registration of prospective new students, due to the lack of visual identity and clear and detailed information media on the facebook platform of SMK PGRI 1 Palembang. The author designed twibbon and infographics with motion graphic techniques as a form of solution to these problems. This research method uses a qualitative approach with an effort to present complete and interesting information. The author also created an online questionnaire to support the design of this twibbon and infographic.

As for what the author did in this design, starting a vector design then it was designed with motion graphic techniques and added complementary elements. Then this design will be published on the facebook page of SMK PGRI 1 Palembang. The results of this work can be a solution and help schools in sharing their information as well as supporting research in the field of Visual Communication Design in Indonesia, especially in the city of Palembang.

Keywords: Motion Graphic, Covid-19, Design, Information Media.

ABSTRAK

ANISSA AGNESIA DAN SINTA MARINA. Perancangan Twibbon dan Infografis Dengan Teknik *Motion Graphic* Untuk Penerimaan Siswa Baru SMK PGRI 1 Palembang

SMK PGRI 1 Palembang adalah SMK Swasta yang berada di Jl. Parameswara No. 18 Provinsi Sumatra Selatan dan memiliki 4 jurusan diantaranya: Akuntansi, Pemasaran, Administrasi dan Perhotelan. Pemerintah mengeluarkan kebijakan baru bahwa kegiatan belajar mengajar sebaiknya dilakukan melalui media dalam jaringan (*daring online*), hal ini bertujuan untuk memutus rantai penyebaran virus *Covid-19* yang terjadi sejak tahun 2020 lalu. Sehingga informasi lebih banyak diakses melalui *platform* digital.

Pada kondisi saat ini SMK PGRI 1 Palembang kesulitan dalam membagikan informasi mengenai pendaftaran calon siswa baru, dikarenakan kurangnya identitas visual dan media informasi yang jelas dan rinci pada *platform facebook* SMK PGRI 1 Palembang. Penulis merancang twibbon dan infografis dengan teknik *motion graphic* sebagai bentuk solusi atas permasalahan tersebut. Metode penelitian ini, menggunakan pendekatan kualitatif dengan upaya menyajikan informasi lengkap dan menarik. Penulis juga membuat kuisisioner *online* untuk mendukung perancangan twibbon dan infografis ini.

Adapun yang penulis lakukan dalam rancangan ini, memulai desain vektor kemudian dirancang dengan teknik *motion graphic* dan ditambahkan elemen pelengkap. Lalu rancangan ini akan dipublikasikan ke halaman *facebook* SMK PGRI 1 Palembang. Hasil karya ini dapat menjadi solusi dan membantu pihak sekolah dalam membagikan informasinya serta menjadi pendukung riset di bidang Desain Komunikasi Visual di Indonesia khususnya di kota Palembang.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, Covid-19, Perancangan, Media Informasi.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bentuk aspek penting bagi kehidupan manusia. Di Indonesia menjadi hal yang wajib sebagai hak asasi manusia yang berbangsa dan bernegara. Hal ini didasarkan pada UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi: Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Pengetahuan bisa didapatkan dari mana saja salah satu caranya adalah melalui pendidikan. Pengetahuan menurut Coakes, Elayne, dan Stave Clarke (2006: 44) adalah kebiasaan, keahlian, atau kepakaran, keterampilan, pemahaman, atau pengertian yang diperoleh melalui usaha dan bakat tertentu seseorang.

Salah satu bentuk pendidikan formal adalah SMK. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, SMK adalah pendidikan formal sebagai bentuk lanjutan sekolah lulusan SMP/MTs. Sekolah menengah kejuruan ini bertujuan untuk membentuk tenaga muda yang terampil, kompetitif dan berkarakter sehingga peserta didik lulusan SMK siap bekerja sesuai bidang keahliannya.

SMK PGRI 1 Palembang adalah SMK Swasta yang berlokasi di Jl. Parameswara No. 18 Palembang provinsi Sumatra Selatan, dan SMK PGRI 1 Palembang ini memiliki 4 (empat) jurusan:

1. Akutansi dan Keuangan Lembaga (AK)
2. Bisnis Daring dan Pemasaran (PS)
3. Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (ADM)

4. Perhotelan (PH)

SMK PGRI 1 Palembang saat ini juga membuka penerimaan calon siswa baru tahun ajaran 2020/2021 dalam sistem belajar dengan kondisi yang tak biasa. Siswa diharapkan untuk tetap belajar dirumah melalui daring dan tetap menjalankan *social distancing*. Maka kondisi ini melatar belakangi penulis melakukan penelitian di SMK PGRI 1 Palembang.

Karena adanya kondisi belajar daring dan *social distancing* maka pihak sekolah SMK PGRI 1 Palembang mengalami kesulitan dalam membagikan informasi yang akan dipublikasikan di halaman *facebook* SMK PGRI 1 Palembang. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media informasi yang dibagikan secara rinci dan rapi sebagai sarana untuk memuat semua informasi, tanpa siswa harus berkunjung ke sekolah demi menghindari keramaian.

Untuk mendukung penelitian ini, penulis telah membuat sebuah kuisioner *online* awal yang ditujukan kepada calon siswa SMK PGRI 1 Palembang yang ingin mendaftar. Hasil dari kuisioner *online* yang kami dapat dari sebagian calon siswa baru SMK PGRI 1 Palembang itu menunjukkan bahwa, beberapa dari calon siswa baru mengalami permasalahan untuk mendapatkan informasi yang diantaranya sulit menerima informasi melalui media sosial khususnya *platform facebook* di SMK PGRI 1 Palembang, membutuhkan waktu untuk datang langsung ke SMK PGRI 1 Palembang dan beberapa calon siswa setuju apabila penulis menyediakan beberapa media informasi untuk membantu calon siswa baru

menerima informasi perihal penerimaan calon siswa baru SMK PGRI 1 Palembang.

Penulis memberikan solusi dengan menciptakan suatu karya yang kreatif sebagai media informasi yaitu merancang twibbon dan infografis dengan teknik *motion graphic*. Yang dimana twibbon akan memuat informasi dengan tujuan sebagai identitas pengenalan siswa baru yang sudah diterima di SMK PGRI 1 Palembang. Sedangkan infografis merupakan media yang berisikan semua informasi perihal penerimaan siswa baru SMK PGRI 1 Palembang baik mengenai pendaftaran, profil sekolah serta keunggulan sekolah.

Oleh karena itu, penulis ingin membuat rancangan sebagai media informasi dengan teknik *motion graphic* di SMK PGRI 1 Palembang dengan judul : “PERANCANGAN TWIBBON DAN INFOGRAFIS DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* UNTUK PENERIMAAN SISWA BARU SMK PGRI 1 PALEMBANG ” dengan perancangan strategi kreatif teknik *motion graphic* SMK PGRI 1 Palembang, penulis diharapkan dapat memperkenalkan kepada masyarakat agar masyarakat tetap dapat menerima informasi secara rinci meski dalam keadaan jarak jauh maupun *social distancing*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan bagaimana merancang twibbon dan infografis dalam teknik *motion graphic* untuk membantu penyampaian informasi di SMK PGRI 1 Palembang. Dan

bagaimana penerapan karya twibbon dan infografis dalam hal penerimaan siswa baru di SMK PGRI 1 Palembang.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan kegiatan penelitian ini adalah merancang twibbon dan infografis dengan teknik *motion graphic* agar calon siswa baru bisa mendapatkan informasi lebih rinci tentang pendaftaran calon siswa baru di SMK PGRI 1 Palembang, serta media informasi yang dibuat dalam bentuk twibbon dan infografis akan dipublikasikan dihalaman *facebook* SMK PGRI 1 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Untuk Mahasiswa

1. Menjadikan suatu bahan pembelajaran bagi penulis dalam menghasilkan karya desain yang kreatif dan menarik.
2. Mendapatkan pengetahuan dan wawasan lebih luas tentang proses dan tahapan perancangan *motion graphic* dalam bentuk twibbon dan infografis.
3. Sebagai salah satu kegiatan untuk dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat ketika belajar di Politeknik PalComTech prodi Desain Komunikasi Visual.

1.4.2 Manfaat Untuk Akademik

Menjadi panduan arah bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penulisan karya ilmiah dan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual pada Politeknik PalComTech.

1.4.3 Manfaat Untuk Instansi Tempat Penelitian

1. Sebagai sarana memperkenalkan diri dan mengembangkan keahlian di bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Menjalin kerja sama dengan pihak Politeknik PalComTech.
3. Dengan diciptakan karya twibbon dan infografis dalam teknik *motion graphic* dapat menjadi sarana dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

1.5 Sistematika Penulisan

Demi terwujudnya hasil yang baik dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan.

1.5.1 BAB I Pendahuluan

Menguraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

1.5.2 BAB II Landasan Teori

Menguraikan mengenai landasan teori dan hasil penelitian terdahulu yang mendukung dalam penulisan laporan tugas akhir.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Menguraikan mengenai objek penelitian, waktu penelitian, jenis- jenis

data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan tahap pengerjaan.

1.5.4 BAB IV Hasil dan Pembahasan

Menguraikan mengenai hasil visual, huruf, warna, perancangan dan pembahasan.

1.5.5 BAB V Penutup

Menguraikan mengenai hasil dari simpulan dan saran dalam penulisan laporan tugas akhir.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Motion Graphics*

Menurut Umam (2016: 8) *motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion*, elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat didalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. Sedangkan menurut Gallagher dan Paldy (2006: 03) *motion graphics* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Berdasarkan penjelasan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *motion graphic* adalah bentuk desain grafis bercerita dimana pada elemen-elemen desainnya terdapat unsur yang digerakkan seperti pada teks dan gambar yang dibuat dalam ruang dan waktu.

2.1.2 Infografis

Infografis merupakan singkatan dari grafis informasi. Menurut Smiciklas (2012: 3) infografis adalah sebuah gambar yang merupakan perpaduan antara data atau informasi dengan desain, membantu individu maupun organisasi secara ringkas berkomunikasi dengan khalayak sarannya. Sedangkan menurut Newsom dan Haynes (2004: 236) infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data atau pengetahuan yang dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan

jelas.

Berdasarkan penjelasan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa infografis adalah penyajian informasi yang dibuat dalam bentuk grafis dimana didalamnya terdapat perpaduan antara gambar, suara, maupun teks sebagai media komunikasi dan dapat diterima dengan jelas oleh khalayak.

2.1.3 Twibbon

Twibbon adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dengan bingkai menarik. Twibbon sendiri merupakan sebuah media promosi, dukungan, pamflet atau *banner* berupa foto yang dikombinasikan dengan bentuk *frame* atau *border* yang diedit dan didesain sedemikian rupa hingga terlihat bagus dan menarik. Menurut Mas Mahardi (2021) twibbon adalah sebuah aplikasi kecil yang diciptakan untuk meningkatkan dukungan, untuk organisasi, perusahaan, gerakan, atau apapun sebagai daya tarik, dan kegunaan media sosial.

2.1.4 Layout

Menurut Rustan dalam Soedarso (2014: 565), *layout* adalah peletakan elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Sedangkan menurut Tinarbuko (2015: 70) *layout* adalah tata letak atau tata kelola elemen desain grafis seperti gambar, huruf, warna dan bentuk, ruang, bidang seluruh unsur desain grafis tersebut dikomposisikan sedemikian rupa. Berdasarkan penjelasan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *layout*

adalah susunan tata letak suatu bidang untuk media tertentu dalam mendukung konsep suatu desain.

2.1.5 Warna

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005: 17-19) menurut asal kejadian warna terbagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya disebut spektrum sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Menurut Ali Nugraha (2008: 35) mengemukakan teori Brewster tentang pengelompokan warna yaitu warna primer, sekunder, tersier dan netral.

2.1.6 Tipografi

Menurut Tinarbuko (2015: 148) tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersial. Sedangkan menurut Hendratman (2015: 151) tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang penempatan, penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca mendapatkan informasi secara maksimal.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tipografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari, memilih dan menata huruf untuk menyampaikan pesan secara baik dan menarik.

2.1.7 Suara (*Voice Over, Backsound dan Sound Effects*)

Menurut Morissan (2010: 33) *voice over* adalah format berita televisi yang *lead in* dan tubuh beritanya dibacakan penyiar seluruhnya. Sementara

penyiar tengah membacakan isi tubuh berita, gambar pun menyertai sesuai konteks naskah. disamping itu terdapat *backsound* dan *sound effect* dalam pengiring suatu film atau video dan sebagainya. *Backsound* adalah rangkaian suara atau musik dari awal sampai akhir dari sebuah video atau film sedangkan *sound effect* adalah suara tiruan atau aslinya yang menampilkan tentang situasi yang ditampilkan dalam adegan.

2.1.8 Ejaan yang Disempurnakan

Menurut Badudu (1991: 91) Penggambaran bunyi bahasa dengan kaidah tulis-menulis yang distandarisasikan yang lazimnya mempunyai 3 aspek yakni aspek fonologis, morfologis, dan sintaksis. Pada aspek fonologis, bunyi bahasa menyangkut penggambaran fonem dengan huruf dan penyusunan abjad. pada aspek morfologis, bunyi bahasa menyangkut penggambaran satuan-satuan morfemis. Pada aspek sintaksis, bunyi bahasa menyangkut penanda ujaran berupa tanda baca. Pada kaidah penulisan tanda seru digunakan untuk ungkapan atau pernyataan yang berupa seruan atau perintah yang menggambarkan kesungguhan, ketidakpercayaan, atau emosi yang kuat.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penulis memperoleh beberapa hasil peneliti terdahulu berkaitan dengan perancangan *motion graphic* yang akan dijadikan referensi oleh penulis:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
1	Achmad Sidik (Tahun 2017)	Pembuatan Video <i>Motion Graphic</i> Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta	Pendekatan dan pengembangan penelitian ini menggunakan <i>Research and Development</i> serta pengembangan suatu produk dengan model pengembangan Luther. Hasil yang didapatkan sesuai akurat dari beberapa ahli materi bahwa video yang dibuat memiliki respon positif dari berbagai pihak atas pengembangan produknya.
2	Acep Nurrohmatuddin (Tahun 2020)	Perancangan <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Promosi CV Ardata Media	Mendalami suatu penciptaan sebuah karya animasi guna menarik khalayak sasaran dengan dilandasi pengetahuan dan keterampilan hasilnya memberikan tampilan <i>motion graphic</i> menarik dan <i>representative</i> sehingga mudah dipahami oleh khalayak.

3	RM Chairil Andri (Tahun 2017)	Video Profil dengan pendekatan <i>Motion Graphic</i> Sebagai sarana Promosi dan Media Informatif pada Program Studi Teknik Telekomunikasi Politeknik Negeri Sriwijaya	Berisikan mengenai video profil Program Studi Teknik Telekomunikasi Politeknik Sriwijaya dengan pendekatan <i>motion graphic</i> dan menggunakan metode <i>live shot</i> sebagai media informasi kepada masyarakat.
---	----------------------------------	---	---

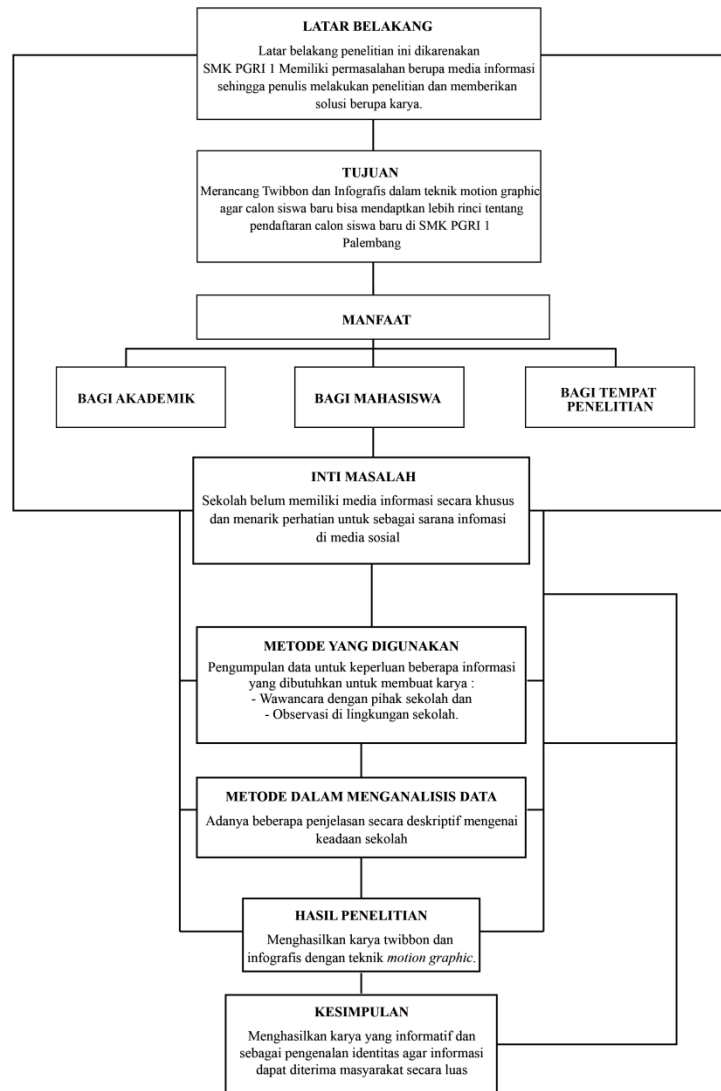
Judul penelitian Pembuatan Video *Motion Graphic* Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta (2017) dengan penelitiannya dalam membuat video *motion graphic* data penerimaa mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta ini pendekatan dan pengembangan penelitian ini menggunakan *Research and Development* serta pengembangan suatu produk dengan model pengembangan Luther. Hasil yang didapatkan sesuai akurat dari beberapa ahli materi bahwa video yang dibuat memiliki respon positif dari berbagai pihak atas pengembangan produknya.

Kemudian penelitian selanjutnya yang berjudul Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi CV Ardata Media (2020) Mendalami suatu penciptaan sebuah karya animasi guna menarik khalayak sasaran dengan dilandasi pengetahuan dan keterampilan hasilnya memberikan tampilan *motion graphic* menarik dan *representative* sehingga mudah dipahami oleh khalayak.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang berjudul Video Profil dengan

pendekatan *Motion Graphic* sebagai sarana Promosi dan Media Informatif pada Program Studi Teknik Telekomunikasi Politeknik Negeri Sriwijaya (2017) berisikan mengenai video profil Program Studi Teknik Telekomunikasi Politeknik Sriwijaya dengan pendekatan *motion graphic* dan menggunakan metode *live shot* sebagai media informasi kepada masyarakat.

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian



Berdasarkan latar belakang yang tertulis, penulis memberikan informasi yang akan diteliti berikut sebagai bahan penelitian:

1. Tidak adanya media informasi seperti *motion graphic*, *flyer* dan lain-lain.
2. Minimnya pengenalan identitas visual di media sosial.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek

Objek penelitian ini dilakukan di SMK PGRI 1 Palembang yang berlokasi di Jl. Parameswara No. 18 provinsi Sumatra Selatan. SMK PGRI 1 Palembang ini adalah salah satu SMK Swasta yang sudah berdiri sejak tahun 2016. Penulis memilih SMK PGRI 1 Palembang sebagai objek penelitian karena disana kurang adanya media informasi menarik secara rinci dan lemahnya identitas visual sehingga pada masa pandemi yang dialami saat ini diharuskan untuk jaga jarak dan belajar daring, sehingga media informasi khususnya pada media sosial sangat diperlukan bagi calon siswa baru yang ingin mendaftarkan diri agar mendapatkan informasi secara rinci maupun khusus tanpa harus datang langsung ke sekolah.

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2018: 213) data primer adalah sumber data yang didapatkan langsung kepada pengumpul data. Data tersebut diperoleh peneliti melalui metode pengumpulan data yang telah ditetapkan, yaitu dengan wawancara dan observasi.

3.2.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2018: 213) data sekunder merupakan data yang tidak diberikan secara langsung kepada pengumpul data, biasanya dalam bentuk file dokumen atau melalui orang lain. Data ini didapatkan dari sumber-sumber elektronik (internet) dan lain sebagainya.

3.3 Teknik Perancangan

Penulis merancang *motion graphic* dimulai terlebih dahulu dengan membuat sketsa dalam bentuk *storyboard*. Setelah adanya sketsa dilanjutkan ke tahap pembuatan vektor (*tracing*) dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator* kemudian hasil desain vektor tersebut di ekspor ke perangkat lunak *Adobe After Effect* untuk dijadikan *animasi motion graphic*. Lalu hasil *motion graphic* tersebut akan diberikan dengan unsur pelengkap seperti audio dan efek suara. Adapun yang akan penulis lakukan untuk hasil akhir yaitu membagikan rancangan teknik *motion graphic* twibbon dan infografis sebagai media informasi dan mengenalkan identitas visual kepada masyarakat luas yang akan dibagikan melalui media sosial di halaman *facebook SMK PGRI 1 Palembang*.

3.3.1 Konsep Visual

1. Pertama penulis akan merancang desain twibbon dan infografis dengan teknik *motion graphic* dengan menggunakan konsep sederhana, jelas, menarik serta didalamnya mengandung ilustrasi. Menggunakan *font* serta warna utama biru dan warna pendukung jingga, putih, merah.
2. Setelah twibbon dan infografis selesai dirancang dengan teknik *motion graphic*, penulis akan membagikan infografis ke halaman *facebook* SMK PGRI 1 Palembang dan memberikan twibbon kepada calon siswa SMK PGRI 1 Palembang untuk digunakan oleh semua calon siswa. kemudian media pendukung lainnya, penulis akan membuat infografis pada media cetak tripod *banner* dan twibbon pada media cetak *id card* sebagai tanda pengenal bagi siswa. Yang pastinya karya ini menggunakan konsep warna, *font*, dan ukuran yang telah dipilih penulis.

3.3.2 Konsep Huruf

Pada karya twibbon dan infografis yang diciptakan, penulis memilih untuk memakai tipografi dengan jenis *font san serif* yaitu *Calibri* dan *Comic Sans MS*. *Font* tersebut mempunyai kesan lebih efisien dikarenakan karya ini dibuat sebagai media informasi, maka dengan adanya kesan tersebut pada tipografi yang dipilih akan dapat lebih mendukung keberhasilan tujuan dari karya ini. Pada karya infografis penulisan judul menggunakan jenis *font Calibri* yang memiliki ukuran 36, kemudian setelah judul, pada *frame* selanjutnya menggunakan jenis font *Comic Sans MS* yang memiliki ukuran *font* 20 kemudian di *frame* penutup menggunakan *font Comic Sans MS*

Dengan ukuran *font* 25. Dan untuk karya twibbon menggunakan *font* jenis *Calibri* dengan ukuran *font* 25.

3.3.3 Konsep Warna

Menurut Dharsono dalam bukunya yang berjudul seni rupa modern (2004: 49) demikian eratnya hubungan warna dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai peran yang sangat penting yaitu warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang atau simbol, warna sebagai simbol ekspresi. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis memakai beberapa warna pada dua karya yang di rancang tersebut yaitu:

1. Warna biru: warna biru ini dipakai untuk warna dominan *background* pada rancangan twibbon dan infografis. Persentasi pemakaian warna ini pada setiap karya mencapai 50%.
2. Warna jingga: warna jingga/*orange* dipakai untuk beberapa objek pelengkap atau tambahan seperti, bentuk lingkaran pada twibbon dan beberapa simbol pada infografis. Persentasi pemakaian warna ini pada setiap karya mencapai 20%.
3. Warna putih: warna putih merupakan warna netral yang dipakai pada setiap *font*, baik pada rancangan twibbon maupun infografis. Persentasi pemakaian warna ini pada setiap karya mencapai 20%.
4. Warna merah: warna merah dipakai untuk beberapa objek sebagai pelengkap saja. Persentasi pemakaian warna ini pada setiap karya mencapai 10%.

3.3.4 Konsep Efek Suara

Penulis menempatkan efek suara pada tiap teks pada rancangan karya twibbon dan infografis, penulis menambahkan efek suara *button*, yang

dimana efek suara ini akan muncul bersamaan pada setiap *frame* yang memunculkan teks.

3.3.5 Konsep *Backsound*

Penulis akan menerapkan *backsound* yang berjudul *dear autumn* pada karya infografis. *Backsound* ini mengandung irama santai dan bersemangat.

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul penelitian, maka ruang lingkup permasalahan hanya dibatasi pada perancangan *motion graphic* twibbon dan infografis di lingkup SMK PGRI 1 Palembang.

3.5 Alat dan Bahan

3.5.1 Alat

- a) Laptop
- b) Perangkat Lunak Berbasis Vektor / Ilustrasi
- c) Perangkat Lunak Berbasis Video / Animasi

3.5.2 Bahan

1. Tripod *Banner* ukuran 50x70cm
2. Kertas Konstruk ukuran A4
3. Kertas Konstruk ukuran A3
4. Kertas Konstruk ukuran A2
5. *Id Card Printing*
6. Mug

3.6 Tahap Pengerjaan

3.6.1 Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis akan melakukan proses tahap pengerjaan berdasarkan konsep dan data yang telah dikumpulkan. Tahapan ini penulis membutuhkan beberapa alat dalam mendukung proses pengerjaan yaitu laptop, dan beberapa perangkat lunak berbasis ilustrasi atau vektor dan perangkat lunak berbasis video atau animasi.

3.6.2 Produksi

3.6.2.1 *Storyboard*

Proses tahapan pertama produksi yaitu membuat sketsa dalam bentuk *storyboard* terlebih dahulu dengan konsep dan data yang telah ditetapkan sebelumnya.

3.6.2.2 *Ukuran Artboard*

Penulis menentukan ukuran desain yang akan ditampilkan dalam bentuk *motion graphic* dan media cetak.

3.6.2.3. *Tipografi*

Tipografi yang digunakan penulis dibagi menjadi 2 jenis *font*: *font* pertama yang dipilih yaitu *font Comic Sans MS* yang digunakan untuk judul, dan *font* yang kedua yaitu *Calibri* digunakan untuk isi dari judul atau kalimat keterangan.

3.6.2.4 *Proses Desain*

Pada tahapan ini, penulis memulai proses *tracing* yang lebih terperinci pada pembuatan ilustrasi dan vektor yang dibuat di perangkat lunak ilustrasi vektor untuk setiap *scene* infografis dan twibbon.

3.6.2.5 Proses *Motion Graphic*

Pada tahapan ini, penulis melakukan impor desain infografis dan twibbon yang telah dibuat di *Adobe Illustrator* sebelumnya ke *Adobe After Effect* untuk dirancang menjadi *motion graphic*.

3.6.2.6 Proses *Editing*

Pada tahapan ini penulis melanjutkan untuk mengedit *motion graphic* agar hasilnya menjadi lebih menarik dengan memberikan salah satu bagian dari *effect distort* yaitu *tuurbulance displace* pada rancangan *motion graphic* infografis dan memberikan *effect opacity* pada twibbon.

Adanya penambahan *backsound* dan *sound effect* yang diberikan pada rancangan infografis, yaitu *backsound* yang berjudul *dear autumn* dan *sound effect blump*.

3.6.3. Pasca Produksi

Adapun aktifitas perancangan *motion graphic* yang akan kita lakukan pasca produksi yaitu, infografis sebagai sarana memberikan informasi penerimaan calon siswa SMK PGRI 1 Palembang di halaman *facebook* dan twibbon sebagai sarana identitas yang digunakan calon siswa SMK PGRI 1 Palembang yang telah resmi diterima sebagai siswa SMK PGRI 1 Palembang. Twibbon ini akan dibagikan kepada setiap calon siswa SMK PGRI 1 Palembang yang akan dipublikasikan di media sosialnya masing-masing.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil adalah proses untuk memaparkan masalah yang ada guna mendapatkan hasil gambaran dari objek secara menyeluruh, dalam hal ini diperlukan dapat memperoleh kesimpulan dari hasil permasalahan yang dilewati. Hasil dibagi menjadi tiga yaitu, hasil visual, huruf dan warna yang dipakai dalam hasil proyek yang telah disusun atau dirancang.

4.1.1 Hasil Visual

Hasil yang dilakukan dalam membuat rancangan ini nantinya akan di *review*, evaluasi, dan direvisi agar sesuai bentuk, dan fungsinya dengan baik. Setelah semua proses dilakukan maka hasil akhir nantinya sesuai dengan tema dan konsep yang telah direncanakan untuk pembuatan proyek LTA, proyek ini dibuat agar dapat berguna sebagai media informasi dan identitas visual SMK PGRI 1 Palembang di media sosial.

1. *Motion Graphic* Infografis

Perancangan ini dibuat dengan ukuran *artboard* 1280 x 720 pixel, serta menggunakan dua jenis *font* yaitu, *Comic Sans Ms* dan *Calibri*. Terdapat juga rancangan ilustrasi vektor yang dirancang dengan menggunakan perangkat lunak berbasis ilustrasi dan kemudian di *import* ke perangkat lunak berbasis animasi untuk proses dijadikan *motion graphic*.



Gambar 4.1. scene 1

Gambar 4.1. merupakan *scene* pertama yang dirancang dengan judul dari tema infografis yang dibuat.



Gambar 4.2 scene 2

Gambar 4.2. merupakan *scene* kedua yang dirancang sebagai konsep awal ajakan kepada calon siswa SMK PGRI 1 Palembang dengan adanya pertanyaan yang diajukan pada *scene* ini.



Gambar 4.3 scene 3

Gambar 4.3. merupakan *scene* ketiga yang dirancang sebagai konsep ajakan kepada calon siswa SMK PGRI 1 Palembang dengan reaksi ide yang diekspresikan dengan kalimat "AHA!!!!". pada *scene* ini, agar terkesan tidak kaku. Adanya juga tanda seru pada *scene* ini adalah sebagai ungkapan yang menggambarkan kesungguhan dan emosi yang kuat.



Gambar 4.4. scene 4

Gambar 4.4. merupakan *scene* ke-empat yang dirancang sebagai konsep ajakan terakhir dengan adanya kalimat persuasif.



Gambar 4.5 scene 5

Gambar 4.5. merupakan *scene* ke-lima, yang dimana pada awal *scene* ini merupakan tahap awal untuk memberitahukan kepada target audiens bahwa mereka telah sampai pada tahap profil sekolah.



Gambar 4.6. scene 6

Gambar 4.6. merupakan *scene* ke-enam, yang dimana pada awal *scene* ini merupakan informasi awal untuk memberitahukan kepada target audiens terhadap profil sekolah, yaitu lokasi SMK PGRI 1 Palembang yang disertai dengan adanya ikon lokasi.



Gambar 4.7. scene 7

Gambar 4.7. merupakan *scene* ke-tujuh, yang dimana pada *scene* ini menyebutkan tentang beberapa jurusan yang tersedia di SMK PGRI 1 Palembang.



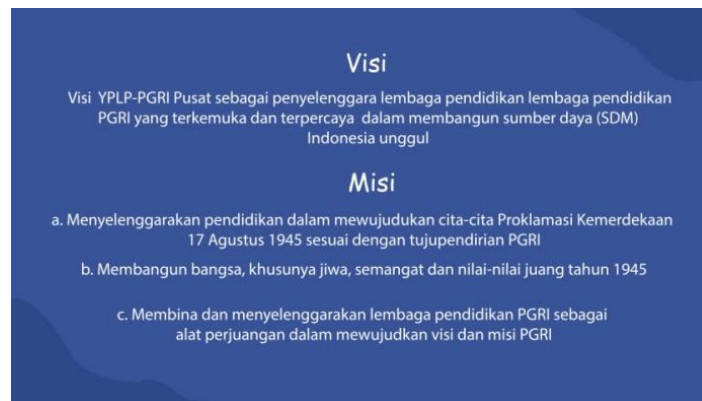
Gambar 4.8. scene 8

Gambar 4.8. merupakan *scene* ke-delapan, yang dimana pada *scene* ini menyebutkan tentang beberapa fasilitas yang ada di SMK PGRI 1 Palembang yaitu; mushola, perpustakaan, lab komputer, lapangan basket, ruang uks, ruang praktek, ruang ekskul, koperasi, serta menampilkan ikon vektor pada setiap fasilitas tersebut.



Gambar 4.9. scene 9

Gambar 4.9. merupakan *scene* ke-sembilan, yang dimana pada *scene* ini menyebutkan tentang beberapa ekstrakurikuler yang ada di SMK PGRI 1 Palembang yaitu; tari, rohis, paskib, dan paduan suara. Pada *scene* ini, menggunakan beberapa ikon atau lambang dari salah satu perwakilan dari beberapa ekstrakurikuler tersebut.



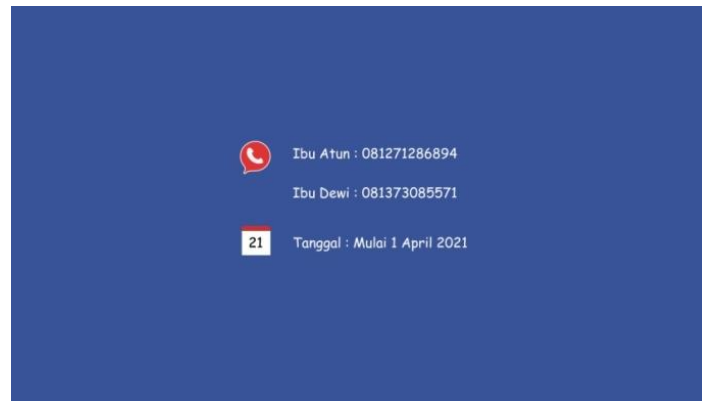
Gambar 4.10. scene 10

Gambar 4.10. merupakan *scene* ke-sepuluh, yang dimana pada *scene* ini hanya menampilkan beberapa teks yang menjelaskan visi dan misi yang ada di SMK PGRI 1 Palembang.



Gambar 4.11 scene 11

Gambar 4.11. merupakan *scene* ke-sebelas, yang dimana pada *scene* ini menampilkan ikon centang yang di atur muncul setelah informasi syarat pendaftaran satu persatu disebutkan.



Gambar 4.12 scene 12

Gambar 4.12. merupakan *scene* ke-dua belas, yang dimana pada *scene* ini menampilkan dua ikon telepon dan kalender, yang dimana telepon menjelaskan informasi kontak pihak SMK PGRI 1 Palembang yang dapat dihubungi sebagai informasi dan ikon kalender yang menjelaskan tanggal dan bulan mulainya pendaftaran.



Gambar 4.13. scene 13

Gambar 4.13. merupakan *scene* ke-tiga belas, yang dimana pada *scene* ini merupakan *scene* ajakan terakhir dan juga merupakan penutup dari *scene* infografis.

2. *Motion Graphic* Twibbon

Perancangan ini dibuat dengan ukuran *artboard* 1080 x 1080 pixel,

serta menggunakan satu jenis *font* yaitu, *Calibri*. Terdapat juga rancangan ilustrasi seperti vektor, yang dirancang dengan menggunakan perangkat lunak berbasis ilustrasi kemudian di *import* ke perangkat lunak berbasis animasi untuk proses dijadikan *motion graphic*. Penulis juga menyisipkan logo identitas dari SMK PGRI 1 Palembang pada tampilan twibbon ini yaitu, logo PGRI. Pada tampilan yang dikonsepskan ini juga terdapat pergerakan atau *speed* pada *background* twibbon ini yang diatur dengan kecepatan 1.00.



Gambar 4.14. Desain Twibbon SMK PGRI 1 Palembang

Gambar 4.14. merupakan tampilan desain untuk twibbon SMK PGRI 1 Palembang. Pada tampilan twibbon ini terdapat unsur teks, vektor, dan bentuk.

4.1.2 Hasil Huruf

Pada proses ini pemilihan huruf seperti konsep sebelumnya, huruf yang digunakan pada *motion graphic* infografis dan twibbon ini

menggunakan huruf *sans serif*, jenis font *Comis Sans Ms* dan *Calibri*.

A B C D E F G H I J K L M N
 O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n
 o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 4.15 *Font Comic Sans Ms*

A B C D E F G H I J K L M N
 O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n
 o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 4.16 *Font Calibri*

4.1.3 Hasil Warna

Hasil warna yang digunakan merupakan warna dasar dari infografis dan twibbon yang ditambahkan beberapa warna agar lebih menarik yaitu merah, hijau dan beberapa warna turunan. Kemudian untuk memperjelas beberapa tulisan dan informasi verbal, penulis juga menggunakan warna hitam dan putih sebagai penjelas dan adanya unsur keseimbangan pada warna netral tersebut.

Secara visual, warna memiliki kekuatan yang dapat mempengaruhi citra orang yang terhadap visualnya, masing-masing warna mampu

memberikan respon secara psikologis.

a. Warna yang digunakan pada desain twibbon:

1. Biru Gelap



#153E50

R:21

G:62

B:6

Secara psikologis warna biru merupakan warna yang tegas akan tetapi mempunyai kesan yang dingin, kesan dingin inilah yang membuat ramah untuk dipandang dan umumnya disukai pria.

2. Jingga



#F39B1C

R:243

G:155

B:28

Secara psikologis warna jingga memiliki kesan yang hangat, kesan hangat inilah yang memberikan kesan ketertarikan secara lebih dalam.

3. Merah



#E51323

R:229

G:19

B:35

Sama seperti biru yang banyak dipopularkan pria, warna merah lebih sensitif dengan wanita, yang memiliki sifat positif dan aktif, serta

merangsang. Dengan adanya warna merah pada desain ini akan membuat rangsangan visual target audiens untuk memperhatikan visual pada tampilan desain yang ada.

b. Warna yang digunakan pada desain infografis:

1. Biru



#385298

R:56

G:82

B:152

Secara psikologis warna biru merupakan warna yang tegas akan tetapi mempunyai kesan yang dingin. Dengan adanya kesan yang dingin maka informasi yang disampaikan pada visual desain infografis ini akan terkesan ramah.

2. Jingga



E84633

R:232

G:70

C:51

Secara psikologis warna jingga memiliki kesan yang hangat, kesan hangat inilah yang memberikan kesan ketertarikan secara lebih dalam maka sangat dibutuhkan warna jingga dalam rancangan desain infografis ini agar target audiens merasa tidak bosan terhadap pilihan warna visual yang ditampilkan.

3. Turunan Merah



#F44E5B

R: 244 G: 78 B: 91

Sama seperti biru yang banyak dipopularkan pria, warna merah lebih sensitif dengan wanita, yang memiliki sifat positif, aktif serta merangsang. Pada desain infografis ini ada beberapa elemen pendukung seperti ikon memakai warna turunan merah atau sering disebut merah pastel. Adanya warna merah pada desain ini akan memunculkan rangsangan visual target audiens untuk memperhatikan visual pada tampilan desain yang ada, akan tetapi warna pastel yang dihadirkan akan menciptakan kesan yang luas atau tidak membosankan.

4. Hijau



#3EAAA1

R: 62 G: 170 B: 160

Secara psikologi warna hijau mempunyai kesan yang tenang dan sejuk. Pada desain infografis ini juga menggunakan warna hijau pada beberapa elemen pendukung, seperti ikon.

4.1.4 Hasil *Sound Effect*

Sound effect yang dihasilkan menggunakan *effect button* yang tersedia

pada aplikasi *InShot* dan dapat digunakan secara bebas maupun umum. Pada *sound effect* ini digunakan pada desain infografis.

4.1.5. Hasil Voice Over

Voice over digunakan pada rancangan infografis, pada pengisi suara atau *voice over* ini adalah Anissa Agnesia. Pada proses *voice over* ini dilakukan melalui aplikasi *InShot*.

4.1.6 Hasil Backsound

Hasil *backsound* yaitu menggunakan *backsound* yang berjudul *dear autumn*, *backsound* ini tersedia pada aplikasi *Inshot* dan digunakan pada rancangan infografis.

4.2 Perancangan

Perancangan pembuatan twibbon & media informasi infografis dengan teknik *motion graphic*.

4.2.1 Infografis

Infografis dirancang dengan durasi 1-3 menit, dengan konsep yang sederhana, jelas dan menarik. Pada karya infografis yang di rancang tersedia ilustrasi, *font Comic Sans Ms* dan *Calibri*. Adanya penambahan *voice over*, *sound effect button*, serta *backsound dear autumn*. Warna utama yang dipilih adalah warna biru dan warna pendukung menggunakan warna jingga, merah, hijau, dan warna turunan lainnya yang tersedia pada ilustrasi. Sedangkan warna untuk *font* sendiri dipilih warna putih dikarenakan tingkat keterbacaannya lebih jelas pada *background* yang ada pada konsep rancangan. Adapun isi dari infografis ini merupakan informasi yang dicakup dari pihak sekolah dari SMK PGRI 1 Palembang, melalui wawancara dan

observasi.

4.2.2 Twibbon

Twibbon dirancang dengan menggunakan warna biru sebagai warna dominan pada *background* dan warna pendukung menggunakan warna merah dan kuning serta penambahan ilustrasi dan logo SMK PGRI 1 Palembang. Twibbon ini berdurasi 10 detik, lalu pada *background* yang bergerak pada karya twibbon ini memiliki kecepatan standard 1.00. dan *font* yang digunakan adalah *font Calibri*. Adapun isi dari twibbon ini adalah sebagai keterangan identitas pihak sekolah SMK PGRI 1 Palembang dan foto bagi siswa baru SMK PGRI 1 Palembang.

4.3 Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir rancangan projek LTA ini yaitu dalam media informasi dan juga sebagai media identitas visual yang dirancang dalam bentuk *motion graphic*.

4.3.1. Hasil Desain *Motion Graphic* Infografis

Hasil desain *motion graphic* ini dirancang dengan konsep visual yang sederhana dan jelas dengan ukuran 1280 x 720 pixel dan berdurasi 1-3 menit. Warna yang digunakan pada desain ini lebih dominan biru dan jingga karena warna ini berlawanan, akan tetapi mempunyai keserasian pada visual dan secara psikologis juga dapat mempengaruhi visual target audiens secara benar. Kemudian adanya warna pendukung seperti warna turunan merah dan hijau, warna yang digunakan pada desain ini dipilih berdasarkan peran warna sebagai warna dan warna secara psikologis. Pada desain ini tidak terdapat unsur identitas sekolah pada warna, dikarenakan logo pada sekolah mempunyai warna terlalu kontras untuk mencakup informasi yang banyak apabila

digunakan dalam desain infografis.

Tipografi yang digunakan yaitu *Comic Sans Ms* dan *Calibri* kemudian *background* yang dipakai berjudul *dear autumn* dan *sound effect button*, kemudian penambahan *voice over* yang sumber suaranya adalah Anissa Agnesia.

4.3.2. Hasil Desain *Motion Graphic* Twibbon

Desain *motion graphic* twibbon berdurasi 10 detik dengan konsep *background* bergerak yang memiliki kecepatan atau *speed* 1.00. Dengan adanya kecepatan tersebut, visual pada target audiens tetap akan fokus terhadap identitas yang disampaikan. Namun, apabila dirancang dengan kecepatan yang lambat akan timbul membosankan dan apabila terlalu cepat akan membuat titik pecah terhadap penyampaian identitas yang ditampilkan.

Nilai *opacity* yang digunakan pada *background* yaitu 1-50%. Adapun unsur yang digunakan pada desain *motion graphic* twibbon ini yaitu beberapa bentuk lingkaran, garis lengkung, dan vektor. Untuk lokasi penempatan foto pada twibbon ini didesain dengan bentuk segi empat dikarenakan akan lebih mudah untuk calon siswa menambahkan fotonya dengan akurat.

4.3.3. Pembahasan

Desain *motion graphic* infografis dan twibbon yang dirancang ini akan digunakan sebagai sarana informasi dan identitas sekolah. Untuk desain *motion* infografis akan merangkup seluruh informasi pendaftaran calon siswa baru SMK PGRI 1 Palembang secara menyeluruh, yang informasi ini didapat dari hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah serta adanya juga hasil dari kuesioner yang diisi oleh para calon siswa baru yang akan dipublikasikan pada *platform facebook* SMK PGRI 1 Palembang. Sedangkan desain *motion*

graphic twibbon akan berfungsi sebagai identitas calon siswa SMK PGRI 1 Palembang yang telah resmi menjadi bagian dari SMK PGRI 1 Palembang. Lalu *twibbon* ini akan dibagikan oleh pihak sekolah kepada calon siswa baru, Kemudian siswa baru akan menggunakan *twibbon* ini di media sosial mereka masing-masing.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penyusunan Tugas Akhir, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mengembangkan ilmu khususnya pada program studi Desain Komunikasi Visual dibidang desain multimedia pada perancangan karya media twibbon dan infografis dengan teknik *motion graphic*.
2. Hasil akhir dari perancangan ini dapat membantu dan memudahkan pihak sekolah dalam membagikan informasi mengenai pendaftaran penerimaan calon siswa baru khususnya pada media sosial yang lebih banyak diakses dan digunakan saat ini.
3. Penulis telah membuat perancangan karya twibbon dan infografis dengan teknik *motion graphic* secara lengkap dan menarik. Perancangan ini nantinya akan digunakan oleh pihak sekolah sebagai sarana dalam membagikan informasi serta mengenalkan identitas visual SMK PGRI 1 Palembang pada *platform facebook* SMK PGRI 1 Palembang agar lebih banyak dikenal masyarakat secara luas.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan maka terdapat beberapa saran yang harus diperhatikan untuk merubah menjadi lebih baik, meliputi:

1. Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual hendaknya tugas akhir ini dijadikan sebagai sarana belajar dalam merancang konsep kemudian dikembangkan dan divisualisasikan dengan media-media yang sesuai dengan perancangan atau sasaran.
2. Bagi tempat penelitian hasil dari perancangan ini dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya demi menjalin kerjasama yang baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi dan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan, pengumpulan dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Morissan. 2010. *Periklanan komunikasi pemasaran terpadu*, Jakarta: Penerbit Kencana
- Arianto, B. 2015. Kampanye Kreatif dalam Kontestasi Presidensial 2014. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Vol. 19, No. 1, Juli 2015 hal. 16-39. ISSN 1410-4946 .
- Badudu, J.S. 1990. *Inilah Bahasa Indonesia yang Benar*. Jakarta: Gramedia
- Fachruddin, Andi 2012. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gallagher, R., Paldy, A. M. 2006. *Exploring Motion Graphics*. Birmingham: Delmar Cengage.
- Hendratman, Hendi. 2015. *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- Kartika, Darshono Sony, 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mahardi, M. 2021. Apa itu Twibbon. (<https://laciutang.com/twibbon/>. Diakses pada 30 Mei 2021. Jam 06.20 wib)
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-36, Bandung: PT. Rosdakarya Offset
- Newsom, Doug and Haynes, Jim. 2004. *Public Relations Writing: Form and Style*, Nelson Education, Ltd, Canada.

- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation
- Rahardjo, Susilo dan Gudnanto. 2011. *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Kudus: Nora Media Enterprise.
- Riyanto, S. 2018. “*analisis pengaruh lingkungan internal dan eksternal terhadap keunggulan bersaing dan kinerja usaha kecil menengah (ukm) di madiun*”, vol.5 no.3 November 2018, hal 159-168. *E-ISSN: 2621-2331*
- Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: C.V Arti Bumi Intara.
- Smiciklas, Mark. 2012. *The Power of Infographics Copyright, Penerbit: Pearson education, inc., USA.*
- Sriyanto, 2015. *Ejaan (Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.

Umam, N. C. 2016. “*Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Karya Khas Kabupaten Semarang*”. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa

Walgito, Bimo. 2010. “*Bimbingan dan Konseling (Studi & Kasus)*”. Yogyakarta: Penerbit Andi

Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

<https://www.yuksinau.id/tipografi>. Afiqa. *Yuksinau.id*. Diakses pada tanggal 07 Juni 2021. Situs Pendidikan.

<https://republika.co.id/berita/ommve5396/negara-wajib-membiayai-pondidikan>.

Yatmono. *Negara Wajib Membiayai Pendidikan*. Di akses pada tanggal 09 April 2021.

