

**PERANCANGAN MOTION GRAFIS SEBAGAI BUMPER VIDEO
MODUL PEMBELAJARAN MATA KULIAH DKV
UNIVERSITAS HARKAT NEGERI**



TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program
Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Nama : Aditya Riski Dwinugroho

NIM : 23120012

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS HARKAT NEGERI**

2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aditya Riski Dwinugroho

NIM : 23120012

Saya adalah mahasiswa Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual di Universitas Harkat Negeri, dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul:

“Perancangan Motion Grafis Sebagai Bumper Video Modul Pembelajaran Mata Kuliah DKV Universitas Harkat Negeri”

Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil pemikiran orisinil saya yang disusun secara mandiri tanpa melanggar kode etik maupun hak cipta. Karya ini bukan merupakan hasil duplikasi atau adaptasi dari karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi manapun. Sepengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang digunakan tanpa mencantumkan sumbernya secara tertulis dalam naskah maupun daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa Laporan Tugas Akhir ini melanggar kode etik hak cipta atau mengandung unsur plagiarisme, maka saya siap untuk melakukan penelitian ulang dan penyusunan laporan baru sebagai Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 27 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Aditya Riski Dwinugroho

23120012

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai Civitas akademika Universitas Harkat Negeri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Aditya Riski Dwinugroho
NIM : 23120012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Harkat Negeri Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (None Exclusive Royalty Free Right) atas tugas akhir saya yang berjudul:

“Perancangan Motion Grafis Sebagai Bumper Video Modul Pembelajaran Mata Kuliah DKV Universitas Harkat Negeri”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Harkat Negeri berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola Tugas Akhir ini dapat digunakan selama nama saya tetap dicantumkan sebagai penulis, pencipta, dan pemegang hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 16 September 2026

Yang membuat pernyataan,



Aditya Riski Dwinugroho

23120012

UNIVERSITAS HARKAT NEGERI	Kode/No :
	Tanggal :
FORMULIR LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	Revisi :
	SEKOLAH VOKASI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MOTION GRAFIS SEBAGAI BUMPER VIDEO
MODUL PEMBELAJARAN MATA KULIAH DKV UNIVERSITAS
HARKAT NEGERI**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Melaksanakan Tugas Akhir

Oleh:

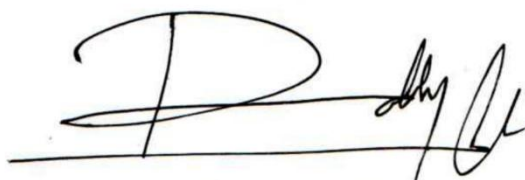
Nama : Aditya Riski Dwinugroho
NIM : 23120012

Tegal, 10 September 2026

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.416



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.

NIPY. 05.015.272

UNIVERSITAS HARKAT NEGERI	Kode/No :
	Tanggal :
FORMULIR LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	Revisi :
	SEKOLAH VOKASI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR (TA)

PERANCANGAN MOTION GRAFIS SEBAGAI BUMPER VIDEO MODUL PEMBELAJARAN MATA KULIAH DKV UNIVERSITAS HARKAT NEGERI

Oleh:

Nama : Aditya Riski Dwinugroho

NIM : 23120012

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahi Madya Desain Komunikasi Visual pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Universitas Harkat Negeri.

Tim Penguji

Ketua Penguji NIDN.	: Mutiarawati, S.ST., M.Kes 9906966968	(.....)
Anggota Penguji I NIDN.	: Adi Kuntoro, M.Pd 9990633164	(.....)
Anggota Penguji II NIDN.	: Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds 0615039201	(.....)

Tegal, 10 September 2026

Menyetujui,

Sekolah Vokasi

Dekan

 **Universitas
Harkat Negeri**
Sekolah Vokasi

Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc.

NIPY. 10.007.038

Program Studi Diploma III

Desain Komunikasi Visual

Ketua Program Studi

 **Universitas
Harkat Negeri**
DIII Desain Komunikasi Visual

Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.416

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Maka sudahilah sedihmu yang belum sudah, segera mulailah syukurmu yang pasti indah, berbahagialah, berbahagialah..”

(Menantang Rasi Bintang - FSTVLST)

“Tidak ada mimpi yang gagal,yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuman sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi, jangan khawatir mimpi-mimpi lain bisa diciptakan”

(Windah Basudara)

Persembahan:

Dengan segala bentuk rasa syukur ke hadirat Allah SWT ku persembahkan Tugas Akhir ini untuk:

1. Untuk kedua Orang tua tercinta yang selalu memberikan doa dan motivasi sepenuhnya.
2. Untuk diri saya sendiri yang sudah bertahan sampai sekarang.
3. Untuk sahabat-sahabat yang selalu memberi semangat dan motivasi.
4. Dosen pembimbing dan semua dosen prodi DKV yang telah membagikan ilmunya dengan penuh kesabaran.

KATA PENGANTAR

Peneliti mengucapkan rasa syukur dan puji kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Motion Grafis Sebagai Bumper Video Modul Pembelajaran Mata Kuliah DKV Universitas Harkat Negeri”. Tugas akhir ini disusun sebagai bagian dari syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Harkat Negeri. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, Peneliti menyadari bahwa keberhasilan yang diraih tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, Peneliti ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada:

1. Bapak Sudirman Said, Ak., M.B.A. selaku Rektor Universitas Harkat Negeri.
2. Bapak Dr.apr Heru Nur Cahyo, S.Farm., M.Sc. selaku Dekan Vokasi Universitas Harkat Negeri.
3. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri Tegal.
4. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds selaku narasumber.
7. Seluruh dosen Prodi DIII Desain Komunikasi Universitas Harkat Negeri Tegal yang telah memberikan ilmu selama di bangku kuliah.
8. Orang tua tercinta, yang selalu memberikan cinta, doa, dukungan, dan semangat tanpa henti. Tanpa restu dan pengorbanan mereka, pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud.
9. Teman-teman dan sahabat terdekat, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, berdiskusi, memberi semangat, dan menemani di setiap proses baik dalam suka maupun duka selama penyusunan Tugas Akhir ini.

10. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 27 Juli 2026

Peneliti



Aditya Riski Dwinugroho

23120012

PERANCANGAN MOTION GRAFIS SEBAGAI BUMPER VIDEO MODUL PEMBELAJARAN MATA KULIAH DKV UNIVERSITAS HARKAT NEGERI

ABSTRAK

Pembelajaran mata kuliah Desain Komunikasi Visual di Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri sampai saat ini belum menggunakan media video sebagai bahan pendukung dalam perkuliahan. Selain itu, elemen identitas visual yang telah dibuat dalam Graphic Standard Manual (GSM) oleh Slamet Irawan (2025) belum diterapkan dalam bentuk medium audiovisual. Kondisi ini menyebabkan kurangnya identitas audiovisual yang tetap sebagai pembuka konten video pembelajaran mata kuliah DKV. Perancangan ini bertujuan membuat *motion graphic* sebagai video pendahuluan modul pembelajaran mata kuliah Desain Komunikasi Visual, dengan menerapkan elemen identitas visual dari GSM Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri secara konsisten dan wajar. Metode yang digunakan adalah metode perancangan kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, observasi, dan wawancara sebagai cara mendapatkan data, serta analisis visual dan analisis 5W+1H sebagai cara menganalisis data. Proses perancangan dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pra produksi yang mencakup membuat moodboard, storyboard, serta desain 37 ikon mata kuliah menggunakan *Adobe Illustrator*, produksi yang berisi animasi *motion graphic* di *Adobe After Effects* dengan menerapkan teknik *Squash and Stretch*, *Timing*, *Text Animator*, dan efek parallax, serta pasca produksi yang meliputi rendering, mengevaluasi, dan memperbaiki karya secara keseluruhan. Hasil perancangan adalah bumper video mata kuliah yang dibagi menjadi dua kategori, yaitu mata kuliah dari Prodi DKV dan mata kuliah Wajib Nasional, masing-masing memiliki gaya animasi yang berbeda, tetapi tetap menggunakan satu sistem identitas visual yang kohesif sesuai dengan *Graphic Standard Manual* Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.

Kata Kunci: *bumper video*, *motion graphic*, identitas visual, *Graphic Standard Manual*, Desain Komunikasi Visual

MOTION GRAPHICS DESIGN AS A VIDEO BUMPER FOR THE DKV COURSE LEARNING MODULE AT HARKAT NEGERI UNIVERSITY

ABSTRACT

Visual Communication Design courses in the Diploma III Visual Communication Design Study Program at Harkat Negeri University have not utilized video media as supporting lecture materials. Furthermore, the visual identity elements established in the Graphic Standard Manual (GSM) by Slamet Irawan (2025) have not yet been implemented in an audiovisual format. This situation has led to a lack of a consistent audiovisual identity to serve as an opener for instructional video content in the DKV courses. This design project aims to create motion graphics as introductory video bumpers for Visual Communication Design course learning modules, consistently and appropriately incorporating the visual identity elements from the D-III DKV Study Program's GSM. The design utilizes a qualitative methodology, employing literature reviews, observations, and interviews for data collection, alongside visual analysis and the 5W+1H framework for data analysis. The design process spans three stages: pre-production, which involves creating moodboards, storyboards, and designing 37 course icons using Adobe Illustrator; production, which encompasses animating the motion graphics in Adobe After Effects through techniques such as Squash and Stretch, Timing, Text Animators, and parallax effects; and post-production, which consists of rendering, evaluating, and refining the overall work. The final output is a series of course video bumpers categorized into two groups: DKV Study Program courses and National Compulsory courses. While each category features a distinct animation style, both maintain a cohesive visual identity system aligned with the Graphic Standard Manual of the D-III DKV Study Program at Harkat Negeri University.

Keyword: bumper video, motion graphic, visual identity, Graphic Standard Manual, Visual Communication Design

DAFTAR ISI

PERANCANGAN MOTION GRAFIS SEBAGAI BUMPER VIDEO MODUL PEMBELAJARAN MATA KULIAH DKV UNIVERSITAS HARKAT NEGERI	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Bagi Mahasiswa (Peneliti)	5
1.6.2 Bagi Program Studi	5
1.6.3 Hasil Produk Terkait	6
1.7 Sistematika Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Sejenis	10
2.1.1 Judul: Perancangan Graphic Standard Manual Sebagai Strategi Penguatan Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama	11
2.1.2 Judul: Perancangan Motion Graphic Series Sebagai Media Edukasi Tentang Depresi Bagi Para Remaja	12

2.1.3	Judul: Parallax Motion Effect Generation Through Instance Segmentation and Depth Estimation.....	13
2.2	Landasan Teori	13
2.2.1	Desain Komunikasi Visual	14
2.2.2	Identitas Visual	14
2.2.3	Graphic Standard Manual.....	15
2.2.4	Motion Graphic	15
2.2.5	Parallax.....	16
2.2.6	Bumper Video	17
2.2.7	Ikon Logo	17
2.2.8	Tracing Gambar	18
2.2.9	Media Pembelajaran Audio Visual.....	18
BAB III	METODE PENELITIAN	20
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	20
3.1.1	Waktu Penelitian	20
3.1.2	Tempat Penelitian.....	21
3.2	Bahan Penelitian	21
3.2.1	Data Primer	21
3.2.2	Data Sekunder	22
3.3	Alat Penelitian	23
3.3.1	Perangkat Keras	23
3.3.2	Perangkat Lunak	23
3.4	Prosedur Penelitian.....	23
3.4.1	Identifikasi Masalah	23
3.4.2	Pengumpulan Data.....	24
3.4.3	Analisis Data	24
3.4.4	Perumusan konsep Perancangan.....	24
3.4.5	Perancangan dan Produksi Karya	25
3.4.6	Evaluasi dan Penyempurnaan	27
3.5	Kerangka Berfikir.....	28
BAB IV	PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL	29
4.1	Objek Penelitian.....	29
4.1.1	Target Penelitian.....	29

4.1.2 Hasil Penelitian	29
4.2 Konsep Dasar Perancangan	31
4.2.1 Gaya Visual Ikon Logo	31
4.2.2 Gaya Visual Bumper	32
4.2.3 Pemilihan Tipografi.....	34
4.2.4 Pemilihan Warna	35
4.2.5 Mindmapping.....	36
4.3 Proses Perancangan	38
4.3.1 Perancangan Ikon Logo	38
4.3.2 Perancangan Background Video	41
4.3.3 Perancangan Animasi Motion Graphic	43
4.3.4 Pembuatan Desain Poster	49
4.4 Hasil Perancangan	50
4.4.1 Ikon Logo.....	50
4.4.2 Render Video.....	51
4.4.3 Hasil Desain Poster	51
4.4.4 Media Pendukung	51
4.5 Feedback Produk	55
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis	10
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	21
Tabel 3. 2 Tempat Penelitian	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Flat desain	32
Gambar 4. 2 Flat Desain Gradien.....	34
Gambar 4. 3 Font Tipografi.....	35
Gambar 4. 4 Palet Warna.....	36
Gambar 4. 5 Mindmapping	38
Gambar 4. 6 Ikon Logo Mata Kuliah	39
Gambar 4. 7 Warna Doutune.....	40
Gambar 4. 8 Warna Luar GSM	40
Gambar 4. 9 Sketsa Background.....	41
Gambar 4. 10 Digitalisasi Background	42
Gambar 4. 11 Layering Adobe Illustrator	42
Gambar 4. 12 Import file.....	43
Gambar 4. 13 3D layer	44
Gambar 4. 14 Alur Mengatiskan Camera	44
Gambar 4. 15 Custom View 1	45
Gambar 4. 16 Parallax.....	45
Gambar 4. 17 Light	46
Gambar 4. 18 Penempatan Light.....	46
Gambar 4. 19 Setting Efek Shatter.....	47
Gambar 4. 20 Animasi Objek.....	48
Gambar 4. 21 Rendering Setting Video	49
Gambar 4. 22 Poster.....	49
Gambar 4. 23 Ikon Logo Mata Kuliah	50
Gambar 4. 24 Render Video	51
Gambar 4. 25 Desain Poster.....	51
Gambar 4. 26 Poster.....	52
Gambar 4. 27 Stiker dan Gantungan Kunci	53
Gambar 4. 28 Kartu Nama	53
Gambar 4. 29 Brosur	54
Gambar 4. 30 Konsep Display Pameran	55
Gambar 4. 31 Dokumentasi Pameran 1.....	56
Gambar 4. 32 Dokumentasi Pamaeran 2.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I.....	64
Lampiran 2: Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I	65
Lampiran 3: Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II.....	66
Lampiran 4: Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II	67
Lampiran 5: Dokumentasi Pameran.....	68
Lampiran 6: Gambar Hasil Cek Plagiarisme	69