

# **PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK SISWA SMA-SMK**



## **LAPORAN PENELITIAN**

Sebagai Salah Satu Bentuk Pengamalan Tri Dharma Perguruan Tinggi

Oleh :

Nama	NIDN/NIM
1. Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds	0611107506
2. Robby Hardian, S.IP, M.Ds.	0606098402
3. Arizki Maulana Fajar	19121042

**PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA  
AGUSTUS 2021**

---

**SK Direktur Nomor : 098.05/PHB/V/2021 (31 Mei 2021)**

**Surat Perjanjian PKM Nomor : 010.16/P3M.PHB/V/2021 (05 Mei 2021)**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**LAPORAN PENELITIAN**

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN DESAIN  
KOMUNIKASI VISUAL UNTUK SISWA SMA-SMK**

Sebagai Salah Satu Bentuk Pengamalan Tri Dharma Perguruan Tinggi

Oleh :

Nama	NIDN / NIM
1. Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds.	1. 0615039201
2. Robby Hardian, S.IP, M.Ds.	2. 0606098402
3. Arizki Maulana Fajar	3. 19121042

Tegal, 15 Agustus 2021

Menyetujui,

Ka. Prodi DIII Desain Komunikasi Visual  
Politeknik Harapan Bersama

Ka. P3M  
Politeknik Harapan Bersama

Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds,  
NIPY. 05.015.272

Kusnadi, M.Pd.  
NIPY. 04.015.217

HALAMAN PENGESAHAN  
LAPORAN PENELITIAN

<b>1. Judul</b>	: Pembuatan Motion Graphic Pengenalan Desain Komunikasi Visual Untuk SMA-SMK
<b>2. Ketua Peneliti</b>	
a. Nama Lengkap	: Ahmad Ramdhani, S. Kom, M.Ds
b. NIDN	: 0615039201
c. NIPY	: 05.015.272
d. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
e. Program Studi	: DIII Desain Komunikasi Visual
f. Alamat e-mail	:
<b>3. Jumlah Anggota</b>	: 3
Nama Anggota 1	: Robby Hardian, S.IP, M. Ds
Nama Mahasiswa 1	: Arizki Maulana Fajar
Nama Mahasiswa 2	: Arizki Maulana Fajar
<b>Biaya Penelitian</b>	: Rp. 3,085,500

Tegal, Agustus 2021

*Reviewer 1*

Arif Rakhman, SE, S.Pd, M.Kom

NIPY. 05.016.291

*Menyetujui,*

Ketua Prodi DIII Desain Komunikasi Visual

Politeknik Harapan Bersama

AHMAD RAMDHANI, S. Kom, M.Ds

NIPY. 05.015.272

*Mengetahui,*

Wakil Direktur 1

Politeknik Harapan Bersama

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

NIPY. 10.007.038

*Reviewer 2*

M. FIKRI HIDAYATTULLAH,

M.Kom

NIPY. 09.016.307

Ketua Tim Pelaksana

Penelitian

Ahmad Ramdhani, S. Kom, M.Ds

NIPY. 05.015.272

*Mengesahkan,*

Ketua P3M

Politeknik Harapan Bersama

Kusnadi, M.Pd

NIPY. 04.015.217

## HALAMAN PERNYATAAN LAPORAN PENELITIAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa :

1. Penelitian ini tidak pernah dibuat oleh peneliti lain dengan tema, judul, isi, metode, objek penelitian yang sama.
2. Penelitian ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi.
3. Dalam penelitian ini juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Tegal, 15 Agustus 2021

Ketua Tim Peneliti



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.  
NIPY. 05.015.272

Anggota Tim Peneliti

Robby Hardian, S.I.P., M.Ds.  
NIPY. 07.019.416

Anggota Tim Peneliti

Arizki Maulana Fajar  
NIM. 19121042

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada kami Tim Penelitian Dosen Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal untuk melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk pengamalan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Penelitian yang telah dilaksanakan berjudul “Pembuatan Motion Graphic Pengenalan Desain Komunikasi Visual Untuk Siswa SMA-SMK” adalah sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dan pengetahuan tentang tepat guna.

Kegiatan Penelitian tersebut tidak akan terlaksana berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankan kami menyampaikan terima kasih kepada :

1. Nizar Suhendra, S.E., MPP selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Kusnadi, M.Pd selaku ketua Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Kegiatan penelitian ini masih belum tercapai target ideal, dan untuk mencapai tujuan yang lebih luas dalam bidang pendidikan, menurut kami perlu kiranya dilakukan kegiatan penelitian lanjutan dilain waktu sebagai pengembangan kegiatan penelitian tersebut.

Tegal, 15 Agustus 2021  
Ketua Peneliti

**Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.**  
**NIPY. 05.015.272**

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	4
1.3. Pembatasan Masalah .....	4
1.4. Tujuan .....	4
1.5. Manfaat .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1. Penelitian Terkait .....	6
2.2. Motion Graphics .....	6
2.3. Prinsip & Tahapan Motion Graphic .....	7
2.4. Psikologi Typografi .....	11
2.5. Psikologi Warna .....	13
BAB III METODE PENELITIAN .....	18
3.1. Metode Penelitian .....	18
3.2. Metode Perancangan .....	20
3.3. Kerangka Berpikir .....	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	23
4.1. Hasil Penelitian .....	23
4.2. Luaran Yang Dicapai .....	23

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	23
4.1. Kesimpulan .....	23
4.2. Saran .....	23
DAFTAR PUSTAKA .....	24

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Slow In and Slow Out .....	10
Gambar 3.1 Tahapan Pembuatan Motion Graphic.....	17
Gambar 4.1 Kerangka Berfikir.....	19
Gambar 4.2 Hasil Penelitian .....	20

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Identitas dan Organisasi Peneliti .....	25
Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas .....	26
Lampiran 3 Realisasi Anggaran Penelitian .....	27

## ABSTRAK

Penelitian ini menfokuskan pada pembuatan *motion graphic* pengenalan desain komunikasi visual (DKV) untuk SMA-SMK yang berada di wilayah Tegal dan sekitarnya dengan tujuan sebagai media promosi program studi D-III DKV Politeknik Harapan Bersama. *Motion graphic* memiliki keunggulan jika digunakan pada periklanan yaitu hemat biaya dan waktu dalam penggerjaan, dengan animasi yang edukatif dan komunikatif membuat target *audiens* mudah memahami gambar dan ide yang disajikan sederhana dan menarik pada suatu animasi, *audiens* dalam hal ini siswa dan siswi SMA-SMK yang lebih tertarik menonton sebuah video dibandingkan dengan membaca teks, hal ini membuat konten dapat dibagikan di seluruh jejaring media sosial. *Motion graphic* dibuat dengan menggunakan teknik dan beberapa tahapan mencakup konsep awal, penulisan naskah atau narasi, *storyboard*, *sound (voiceover, music dan sound effects)* dan *animation*. Serta informasi pengenalan DKV yang disampaikan berupa definisi DKV, cakupan bidang ilmu DKV, peranan dan penerapan DKV, perguruan tinggi DKV dan keunggulan program studi D-III DKV Politeknik Harapan Bersama. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur bagi perkembangan animasi dan komunikasi visual periklanan di prodi D-III DKV dan disamping sebagai media promosi penelitian ini juga sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa pada mata kuliah *motion graphic*. Sehingga mahasiswa dapat memahami alur, konsep dan teknik atau tahapan dalam pembuatan video iklan *motion graphic*.

Kata Kunci : DKV, Motion Graphic, Siswa SMK-SMA, Video Iklan.

## **ABSTRACT**

*This study focuses on making motion graphics for the introduction of visual communication design (VCD) for high schools in Tegal and surrounding areas with the aim of being a promotional medium for the D-III VCD study program at the Harapan Bersama Polytechnic. Motion graphics have advantages when used in advertising, which are cost-effective and time-consuming, with educative and communicative animations that make it easy for the target audience to understand the images and ideas that are presented in a simple and attractive way in an animation, the audience in this case is high school and vocational high school students. more interested in watching a video than reading text, this makes the content shareable across social media networks. Motion graphics are made using techniques and in several stages including initial concepts, script or narration writing, storyboarding, sound (voiceover, music and sound effects) and animation. As well as information on the introduction of VCD that was conveyed in the form of the definition of VCD, the scope of the VCD field of science, the role and application of VCD, VCD universities and the advantages of the D-III VCD study program at the Harapan Bersama Polytechnic. Through this research, it is hoped that it can become a benchmark for the development of animation and visual advertising communication in the D-III VCD study program and in addition to being a promotional media for this research, it is also a learning medium for students in motion graphics courses. So that students can understand the flow, concepts and techniques or stages in making motion graphic advertising videos.*

*Keywords : VCD, Motion Graphic, Students, Advertising Videos*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan vokasional atau disebut juga pendidikan kejuruan pada jenjang perguruan tinggi merupakan hal yang mempunyai prioritas penting saat ini, pendidikan vokasi tidak sebatas pada pendidikan yang hanya berfokus pada ketrampilan atau bersifat khusus (terspesialisasi) pada jenis dan jenjang pekerjaan tertentu yang membutuhkan kualifikasi atau kompetensi SDM tapi pendidikan vokasi memiliki fokus dan peran penting dalam membangun *attitude* bermasyarakat serta *value* yang secara tersirat di dalamnya terkandung unsur-unsur berfikir (*cognitive*), berbuat (*psychomotor*) dan rasa (*affective*), oleh karena itu perguruan tinggi vokasi yang baik dan berkualitas bisa dijadikan modal investasi masa depan serta dapat menentukan karir mahasiswa dalam dunia kerja sehingga menjadi lebih professional (Sugestiyadi, B., 2011:8).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media informasi dan komunikasi, perguruan tinggi vokasi juga banyak membuka program studi baru yang relevan dengan tuntutan industri kreatif dan kebutuhan profesi saat ini, salah satunya adalah program studi desain komunikasi visual (DKV) yang merupakan bagian dari subdisiplin ilmu desain yang berfokus pada komunikasi melalui elemen visual. DKV dalam perjalanannya senantiasa dinamis mengikuti perkembangan zaman dan memiliki cakupan yang luas karena dalam penggeraanya terkait dengan jasa seringkali bersinggungan dengan bidang ilmu lainnya seperti bisnis dan manajemen, teknologi informasi, ekonomi, pendidikan dan sosial, dalam hal ini ruang lingkup ilmu yang dipelajari DKV mencakup desain grafis, multimedia dan komunikasi visual periklanan. Lebih lanjut menurut Sumbo Tinarbuko (2013:23) menjelaskan DKV adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi

visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan *lay-out*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan atau audio visual kepada target sasaran yang dituju.

Melihat fenomena yang ada jumlah perguruan tinggi yang membuka program studi DKV baik jenjang vokasi maupun non vokasi saat ini semakin banyak, menyebabkan terjadinya persaingan yang ketat dalam mendapatkan calon mahasiswa, berbagai potensi dan keunggulan yang dimiliki perguruan tinggi akan dikerahkan semaksimal mungkin, untuk menghadapi persaingan tersebut, sehingga sangat penting bagi perguruan tinggi melakukan sosialisasi pengenalan program studi yang inovatif dan bersifat edukatif untuk mengenalkan kampus maupun program studi untuk menarik minat calon mahasiswa. Oleh karena itu perguruan tinggi harus memiliki citra yang baik untuk tetap eksis menghadapi persaingan antar perguruan tinggi lainnya.

Politeknik Harapan Bersama merupakan perguruan tinggi vokasi swasta di kota Tegal yang berada dalam naungan Kemristek Dikti Wilayah Kopertis VI Jawa Tengah. Program pendidikan yang diselenggarakan Politeknik Harapan Bersama dirancang secara khusus untuk menghasilkan tenaga ahli yang mandiri dan professional pada jenjang diploma 3 (D-III) dan sarjana terapan dengan sistem pendidikan vokasional, sehingga lulusanya dapat diserap oleh pasar kerja dan dapat menciptakan lapangan kerja bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Selain mengajarkan ilmu kesehatan, ekonomi dan teknik, pada tahun 2019 Politeknik Harapan Bersama juga membuka program studi baru jenjang D-III DKV. Sebagai prodi baru dan satu-satunya prodi D-III DKV yang ada di Sekarisidenan Pekalongan dibutuhkan perbaikan-perbaikan untuk meningkatkan kualitas sistem pembelajaran dan perlunya media promosi untuk mengenalkan DKV pada masyarakat di Tegal dan sekitarnya serta sosialisasi siswa dan siswi SMA-SMK yang minat terhadap DKV.

Melihat potensi demikian promosi berupa iklan yang tepat menjadi salah satu solusi untuk membantu meningkatkan animo pada penerimaan mahasiswa baru, pemilihan media promosi iklan dalam mengenalkan DKV dan memberikan informasi program studi dibuat berdasarkan pengamatan peneliti terhadap media periklnanan yang sedang trend dan menjadi pasar subsektor industri kreatif saat ini yaitu dengan menggunakan *motion graphic* yang dikemas secara efektif dan komunikatif sebagai media penyampaian dalam bentuk video *motion graphic* animasi. Disamping itu, *motion graphic* memiliki keunggulan jika digunakan pada periklanan yaitu hemat biaya dan waktu dalam pengerjaan, dengan animasi yang bagus membuat target *audiens* mudah memahami gambar dan ide yang disajikan sederhana dan menarik pada suatu animasi, *audiens* dalam hal ini siswa dan siswi SMA-SMK lebih tertarik menonton sebuah video dibandingkan dengan membaca teks, hal ini membuat konten dapat dibagikan di seluruh jejaring media sosial.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka penelitian ini memfokuskan pembuatan pada media promosi berupa video *motion graphic* pengenalan DKV untuk siswa SMA-SMK. *Motion graphic* dalam bentuk iklan merupakan kebaharuan dari penelitian sebelumnya iklan menggunakan sinematografi yang membutuhkan biaya, alat dan waktu pengerjaan dalam proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Urgensitas dalam pembuatan *motion graphic* karena belum adanya iklan di program studi DKV yang menggunakan *motion graphic*, dan umumnya masih menggunakan media digital berupa website kampus dan media konvensional berupa cetak seperti spanduk, poster dan brosur. Selain itu dengan adanya iklan *motion graphic* dinilai dapat memberikan informasi kepada khalayak masyarakat kota Tegal dan sekitarnya, dalam hal ini perguruan tinggi vokasi Politeknik Harapan Bersama memiliki wadah pendidikan DKV pada jenjang D-III. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur bagi perkembangan animasi dan komunikasi visual periklanan di prodi D-III DKV

dan penelitian ini juga sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa pada mata kuliah *motion graphic*. Sehingga mahasiswa dapat memahami alur, konsep dan Teknik atau tahapan dalam pembuatan video iklan *motion graphic*.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pembuatan konsep awal, penulisan naskah, *storyboard*, proses *sound* dan *animation* pada *motion graphic*.
2. Bagaimana penerapan *motion graphic* sebagai media periklanan atau promosi pengenalan DKV untuk SMA-SMK.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Konsep awal diawali dengan ide berupa informasi konten yang akan disampaikan ke *audiens* dan dituangkan melalui naskah atau narasi.
2. *Storyboard* dibuat dalam bentuk point-point gambar sederhana yang mengacu pada naskah atau narasi yang telah dibuat.
3. Penggunaan *sound* mencakup *voiceover*, *music* dan *sound effects* didapat dari proses recording dan beberapa *file audio* yang sudah ada.
4. Pembuatan objek atau vektor *animation* dilakukan dengan menggunakan *software adobe illustrator* dan pembuatan gerak *animation* menggunakan *adobe after effect* untuk memberikan efek khusus.

## **1.4. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat *motion graphic* pengenalan desain komunikasi visual sebagai media promosi prodi D-III DKV kepada siswa SMA-SMK.
2. Menerapkan prinsip *motion graphic* mencakup *composition*, *frame*, *flow*, *transition*, *texture*, *sound*, *emotion* dan *inspiration* sehingga alur audio visual menjadi tersusun baik dan tersampaikan dengan menarik.

## 1.5. Manfaat

Manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai media informasi dan promosi untuk memperkenalkan desain komunikasi visual kepada masyarakat kota Tegal dan sekitarnya, dalam hal ini Politeknik Harapan Bersama memiliki wadah pendidikan DKV pada jenjang D-III serta dapat membantu siswa SMA-SMK yang minat terhadap DKV.
2. Sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa dalam memahami pembuatan video iklan menggunakan teknik dan prinsip *motion graphic* mencakup *composition, frame, flow, transition, texture, sound, emotion dan inspiration*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Penelitian Terkait**

Penelitian terkait dengan tema *motion graphic* oleh Setiabudi, G. R. pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media *Motion Graphic* Animation untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Pendidikan Seni” membahas mengenai pendidikan seni sebagai bentuk untuk membentuk sikap dan kepribadian yang mempunyai fungsi-fungsi jiwa yang meliputi fantasi, sensitivitas, kreativitas dan ekspresi. Pendidikan seni budaya terdiri dari pendidikan seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama, dengan gaya pemaparan berupa penjelasan gambar dan tulisan bergerak serta adanya narator suara menggunakan aplikasi adobe audition dengan visualisasi *full color* menggunakan aplikasi adobe ilustrator, adobe after effect dan blender. Urgensitas pembuatan *motion graphic* animation untuk meningkatkan pemahaman mengenai pendidikan seni dibuat karena dalam dunia pendidikan banyak pengajar atau pendidik khususnya pendidik non seni budaya yang belum mengerti mengenai apa isi dan konsep pendidikan seni. Maka dibutuhkan media yang menarik dan mudah dimengerti untuk membantu pendidik agar lebih paham mengenai pendidikan seni dengan media *motion graphic animation*. Adapun unsur dan karakter yang di tampilkan adalah fungsi utama sebagai media untuk meningkatkan pemahaman mengenai pendidikan seni yang mudah di pahami oleh pendidik seni budaya yang pemahaman mengenai pendidikan seninya masih minim.

#### **2.2. Motion Graphic**

Kata *motion graphic* berasan dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu “*motion*” yang memiliki arti gerak, dan “*graphic*” yang memiliki arti grafis. Dengan demikian dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, *motion graphic* dapat diartikan secara sederhana sebagai gambar grafis yang bergerak. *Motion graphics* adalah percabangan dari seni desain grafis yang

merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi.

Menurut Sukarno (2008:2), *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web dan lainnya. Sementara Wardhani (2014:3) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa *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*”.

### **2.3. Prinsip dan Tahapan Motion Graphic**

Dalam buku “*Eksploring Motion Graphic*”, Gallagher & Paldy (2007) mengatakan bahwa setiap desain memiliki susunan visual yang digunakan untuk mengarahkan audiens pada suatu pesan dan membantu mereka untuk memahami informasi terpenting yang ingin disampaikan desain tersebut. Pembeda yang jelas antara informasi primer dan informasi lainnya merupakan indikasi adanya susunan visual yang kuat. Pentingnya informasi akan menentukan elemen mana yang akan ditonjolkan dan bagaimana informasi tersebut akan dituliskan dalam suatu desain. Adapun prinsip dalam membuat *Motion Graphic* mencakup *Composition, Frame, Flow, Transition, Texture, Sound, Emotion* dan *Inspiration*. Sementara menurut Slembrouck (2012), ada beberapa tahapan dalam pembuatan *motion graphics* sebagai berikut :

## 1. Konsep Awal

Konsep awal merupakan apa yang akan diceritakan video tersebut dan mengidentifikasi sebuah ide yang akan ditonton oleh penonton dengan menggambarkan point-point yang membantu.

## 2. Penulisan Naskah

Dimulai dari gambaran kasar dari narasi cerita, yang dimana kemudian akan diterjemahkan secara objek visual dan pergerakan, *voiceover*, efek suara, dan music. Dalam sebuah video, waktu sangatlah terbatas. Semakin singkat semakin baik. Lebih baik dapat menyampaikan pesan dalam waktu 30 detik, sedangkan 60 detik masih bisa diterima dan 90 detik merupakan rekomendasi maksimum dalam penyampaian pesan, yang mesti diingat dimana waktu yang sangat terbatas di video yaitu semakin singkat semakin baik. Bila dapat menyampaikan pesan dalam waktu 30 detik itu fantastis, 60 detik masih di terima sedangkan 90 detik rekomendasi maksimum dalam penyampaian pesan.

## 3. Storyboard

*Storyboard* merupakan langkah awal untuk membuat visual dan suara dimana berdasarkan koresponden dari skrip. Gambaran dari semua momen yang diperlukan dalam skrip, yang dikenal sebagai “*Style Frame*”. Lalu tuliskan deskripsi singkat dari *scene* dan semua narasi, suara, atau teks yang diperlukan dalam moment tersebut.

## 4. Sound (Voiceover, Musik dan Sound Effects)

*Voiceover* melibatkan proses casting sama seperti memilih aktor untuk pertunjukan TV, dimana akan diaudisi dengan merekam suara saat mereka membaca skripnya. Suara aktor tersebut mungkin akan berulang kali melalui pembacaan yang berulang-ulang karena perubahan intonasi, mood, dan ketebalan suaranya.

## 5. Animation

Proses animasi ini, dimana semua bagian-bagian mulai digabungkan bersama. Animator akan mencoba melakukan animasi secara satu atau dua gaya gambar dalam melalui gaya visual yang ditentukan. Ini merupakan

draft kasar dan kesempatan untuk mendapat *feedback* sebelum pekerjaan animasi sebenarnya dikerjakan dan untuk meminimalisir juga banyaknya revisi nantinya. Setelah itu barulah animasi dibuat secara penuh.

Lebih lanjut Slembrout (2012) menjelaskan untuk membuat animasi yang baik dan benar sehingga dapat memberi kesan bahwa animasi itu terlihat hidup, terlihat realistik dan memiliki “jiwa” maka animasi tersebut harus mengacu pada dua belas prinsip animasi yang dikembangkan oleh studio animasi *Walt Disney* dalam buku *The Illusion of Life : Disney Animation (Johnston, 1982)*. Sampai sekarang ke dua belas prinsip ini masih banyak dipakai di banyak studi animasi di dunia, dalam pembuatan *motion graphic* ini mengacu pada 12 prinsip animasi sebagai berikut :

a. **Squash and Stretch**

Prinsip ini akan memberikan kesan gambar yang *fleksibel* atau lentur tapi sekaligus mempunyai berat objek dan volume. Contoh *squash and stretch* ialah *bouncing ball*. Dengan bentuk bola yang sama-sama bulat, saat bola tersebut terpelanting, maka akan terlihat perubahan mengkerut dan merenggang. Apabila bola tersebut terbuat dari bahan yang berbeda, maka perubahan bentuknya akan terlihat berbeda sehingga penonton mengerti bola tersebut terbuat dari bahan apa.

b. **Anticipation**

Prinsip ini akan mengantarkan pada gerak utama yang siap diterima penonton yaitu gerak ancang-ancang sebelum aksi terjadi. Contoh paling umum adalah menganimasi gerakan melompat. Seseorang yang akan melompat, akan dimulai dengan gerakan berjongkok dahulu baru melompat. Contoh lain adalah gerakan orang sedang meninju, saat seseorang akan meninju lawannya akan dimulai dengan menarik siku saat tangan mengepal baru menghantam.

c. **Staging**

Prinsip ini paling lazim dipakai dalam perfilman dan show pertunjukan di panggung, yang tujuannya menarik perhatian permisa sekaligus

menjelaskan tentang adegan apa yang tengah terjadi termasuk *action*, *reaction*, *attitude*, *personality* dan *mood*.

d. Straight Ahead Action and Pose to Pose

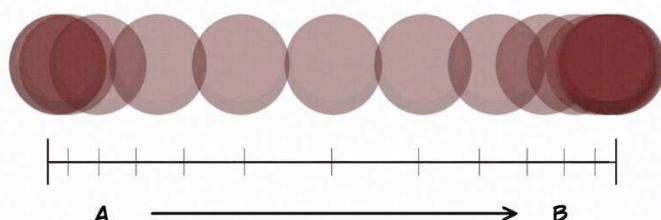
*Straight ahead action* artinya gambar *frame* awal sampai dengan gambar *frame* akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas maksud dan tujuannya. Sedangkan *pose to pose* adalah rangkaian animasi yang sudah direncanakan secara matang dengan beberapa *key drawing* sehingga perubahan volume, ukuran dan proporsi akan lebih terencana dengan baik.

e. Follow Through and Overlapping Action

Adalah gerakan yang mengikuti gerakan utama. Sebagai contoh umumnya gerakan utama manusia akan selesai lebih dahulu, baru gerakan rambut dan roknya. Overlap adalah gerakan animasi tumpang tindih antara satu dengan yang lain.

f. Slow In and Slow Out

Percepatan dan perlambatan dalam suatu pergerakan animasi.



**Gambar 2.1** Slow In and Slow Out

g. Arc Action

Pada saat kita menggelengkan kepala, gerakan yang dihasilkan adalah gerakan yang sedikit melengkung ke arah atas atau bawah yang membentuk lingkaran. Gerakan inilah yang disebut gerakan melengkung (*arc*) yang merupakan prinsip yang diterapkan pada animasi.

h. Secondary Action

Gerakan sekunder adalah gerakan yang terjadi akibat gerakan yang lain dan merupakan satu kesatuan sistem yang tidak terpisahkan dari gerakan utama.

i. Exaggeration

Dramatisasi gerakan adalah tindakan mempertegas apa yang sedang dilakukan.

j. Timing

Timing atau perhitungan waktu ini tergantung dari banyaknya jumlah lembaran frame gambar animasi. Mengatur timing yang salah menjadikan gerakan animasi yang salah juga. Prinsipnya, makin banyak frame gerakan menganimasi akan semakin lambat dan sebaliknya makin sedikit frame gerakannya pasti akan lebih cepat. Artinya untuk membuat *scene slow motion* berarti jumlah framenya akan berlipat ganda.

k. Solid Drawing

Walaupun pada awal belajar animasi masih menggunakan 2 dimensi, namun kita sudah harus membayangkan bentuk karakter dalam ruangan 3 dimensi. Pada saat menggambar karakter diusahakan tidak tampak gepeng, tetapi mempunyai dimensi (ada bentuk, volume / berat tubuh dan *solidity*) bahwa karakter ini dadanya bidang atau dengan perut dan bokongnya yang padat dan lainnya.

l. Appeal

*Appeal* dimaksudkan sebagai karisma yang ada pada seseorang *actor live*, berarti dalam film kartun animasi adalah karisma karakternya. Yang berarti harus mempunyai jiwa atau personaliti yang terpancar hanya dengan melihat gambar karakter desainnya. Setiap tokoh jahat maupun tokoh baik seharusnya memiliki *appeal*.

## 2.4. Psikologi Tipografi

Dalam jurnal *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual* (Yunita, 1999) menjelaskan bahwa, desain komunikasi visual tipografi sebagai ‘*visual language*’, yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut kepengamat. Secara tidak sadar manusia

selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita gunakan, koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif.

Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf; dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain. Menurut James Craig pada bukunya yang berjudul *“Designing With Type”* tipografi terdiri dari empat klasifikasi besar yaitu :

#### 1. Serif

Pada huruf ini adalam memiliki sirip atau kaki yang berbentuk lancip atau persegi pada ujungnya. Kesan yang di timbulkan adalah mengekspresikan intelektua, klasi, anggun.

#### 2. Sans Serif

Pada huruf ini tidak memiliki sirip atau seri, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang di timbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

#### 3. Script

Huruf script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang di timbulkan adalah kemewahan, sifat pribad dan akrab.

#### 4. Miscellaneous

Huruf ini merupakan pengembangan dari bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

## 2.5. Psikologi Warna

Menurut Leatrice Eisemann dalam buku “*Pantone: Guide to Communication with Color*” (2000) warna merupakan metode paling tepat untuk menyampaikan pesan dan tujuan. Selain itu, warna juga mendorong dan bekerja sama dengan seluruh arti, simbol, dan konsep pemikiran secara abstrak. Warna mengekspresikan fantasi, *mood*, waktu, tempat dan menghasilkan suatu keindahan secara emosional.

Menurut Marial L. David dalam bukunya “*Visual Design in Dress*” menggolongkan warna menjadi dua bagian yaitu warna eksternal dan warna internal. Warna eksternal merupakan warna yang memiliki sifat fisika dan valid, sedangkan warna internal merupakan warna atas persepsi manusia, bagaimana manusia melihat warna kemudian diolah dalam otak diteruskan dengan cara mengekspresikan warna tersebut. Berikut adalah psikologi warna atau efek yang di timbulkan warna :

### 1. Merah

Havelock Elis mengatakan di dalam artikelnya *phicology of red* dalam “*popolar sciency*” bahwa pada spectrum warna, merah merupakan timbul yang paling bawah akan tetapi munculnya dalam penglihatan manusia paling cepat dan kuat. Beberapa hasil penelitian menurut Maitland Graves dari bukunya *The Art of Color and Design* warna merah termasuk alam warna panas yang memiliki sifat positif, agresif, aktif dan merangsang.

### 2. Biru

Warna biru seringkali mewakili warna dari langit dan laut, warna biru termasuk dalam warna dingin. Warna biru banyak di sukai oleh pria menurut studi yang telah dilakukan oleh F.S Breeds dan S.E Katz. Warna biru memiliki sifat ketenangan, kesejahteraan, keamanan, kesetiaan, martabat, kecerdasan, dan perdamaian.

### 3. Kuning

Warna kuning banyak di identikkan dengan warna matahari, dan termasuk dalam kategori warna-warna panas. Sifat dari kuning yaitu optimis, kemewahan, kecepatan, cerdan dan jujur.

#### 4. Ungu

Ungu sering disamakan dengan warna violet akan tetapi warna ungu lebih dekat dengan purple, warna cenderung kemerahasedangkan violet cenderung kebiruan. Sifat yang dimiliki oleh warna ungu yaitu kebesara, kekayaan, berani, spiritua dan kebangsaan.

#### 5. Coklat

Coklat merupakan simbol warna dari alam dan kayu. Warna coklat sering dituangkan juga dengan warna yang memiliki dominan alam. Warna coklat memberikan rasa kesederhanaan dan kerendahan hati.

#### 6. Hitam

Warna hitam merupakan warna yang memiliki otoritas yang kuat, hitam seringkali melambangkan kekuatan, formal dan kebijaksanaan. Akan tetapi warna hitam merupakan warna yang berdiri sendiri yang memiliki watak kesedihan, kegelapan dan kematian.

#### 7. Putih

Warna putih merupakan warna yang menggambarkan kepolosan, kemurnian, kesederhanaan dan kebenaran. Warna putih memiliki netralitas sehingga dapat dikombinasikan dengan warna apapun. Warna putih seringkali digunakan dalam acara-acara keagamaan dikarenakan memiliki sifat jujur dan tulus.

#### 8. Abu-abu

Warna abu-abu diasosiasikan sebagai warna diantara hitam dan putih, warna abu-abu dapat mempertegas warna lain. Abu-abu juga melambangkan sifat ketenangan, kebijaksanaan, mengakah dan kerendahan hati.

#### 9. Hijau

Warna hijau merupakan warna lembut representasi dari warna alam dan kesuburan, melambangkan kesegaran, ketenangan, natural dan kesehatan. Warna hijau banyak dipergunakan dalam bidang kesehatan, ekologi, konverensi alam.

## 10. Oranye

Warna oranye merupakan warna matahari dan senja yang melambangkan energi, antusiasme dan perhatian.

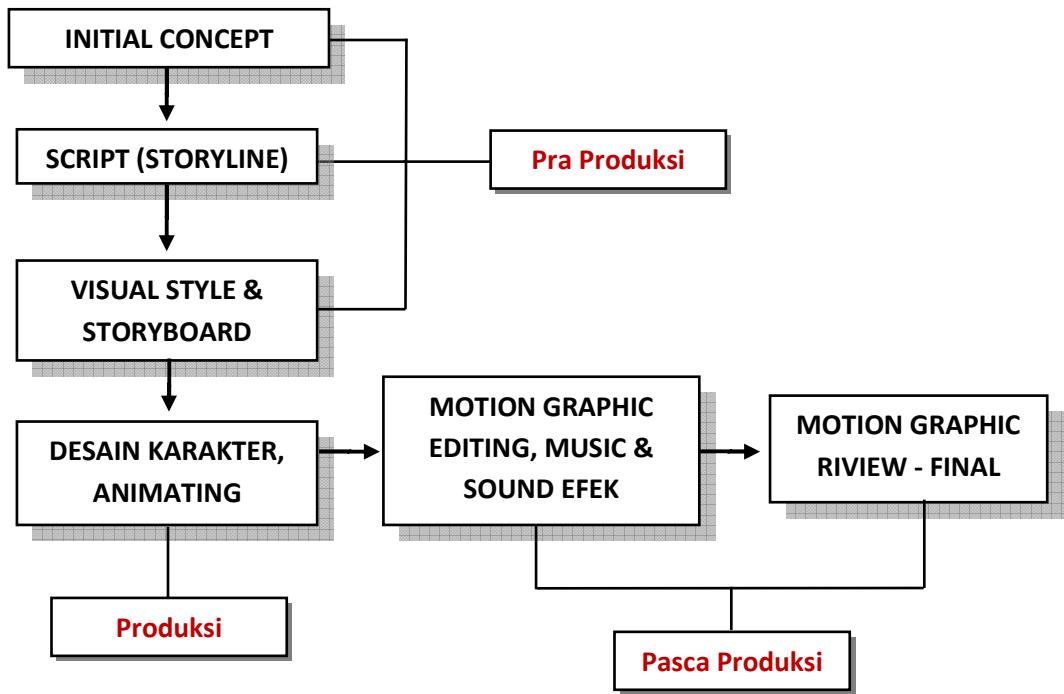
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kualitatif yang didalamnya terdapat penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut padang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek. Alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci. (Sugiyono, 2005). Hasil dari analisis diskriptif kemudian di proses dengan teknik pengumpulan data studi literatur, observasi dan FGD (*Focus Discussion Grup*) melalui diskusi dengan melibatkan kru atau anggota dan tahapan analisis yang nantinya menjadi sebuah konsep ide visual dari penciptaan ***motion graphic***. Hasil FGD dilakukan produksi berupa tahapan perancangan ***motion graphic*** (Slembrouck, Paul Van, 2012).

Adapun tahapan atau prosedur penelitian merupakan alur penelitian atau skema pembuatan ***motion graphic*** pengenalan desain komunikasi visual mencakup pra produksi, produksi dan pasca produksi, yang dijelaskan sebagai berikut :



**Gambar 3.1** Tahapan Pembuatan Motion Graphic

a. Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap dimana tim mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum *motion graphic* diproduksi secara nyata. Pra produksi merupakan tahapan awal dalam pembuatan film animasi. Tahapan ini terdapat langkah-langkah awal dan mendasar sebelum melakukan proses produksi. Penelitian ini mengambil tahapan dalam pra produksi diantaranya ide dan konsep, *script*, *storyline*, dan *storyboard*.

1. Initial Concept

*Initial concept* merupakan pembahasan tentang isi *motion graphic* yang akan dibuat, identifikasi sebuah ide dan menjelaskan poin pendukung materi video *motion graphic* yang akan dibuat.

2. Script

*Script* merupakan cerita rekaan tentang *motion graphic* yang dibuat. *Script* juga suatu gambar kerja keseluruhan dalam memproduksi *motion graphic*, jadi pekerjaan akan lebih terarah. *Script* berfungsi sebagai alat

*structural* dan *organizing* yang dapat dijadikan referensi pembuatan *motion graphic*.

### 3. Storyboard

*Storyboard* merupakan naskah yang dibuat dalam bentuk serangkaian gambar, yang seakan-akan memberikan gambarannya tentang naskah tersebut dan digunakan sebagai panduan pembuatan motion graphic. Dan biasanya dilengkapi dengan waktu durasi dan teknik pengambilan gambarnya. *Storyboard* merupakan cerita utuh dalam rancangan *motion graphic* yang diceritakan dalam bentuk gambar.

### b. Produksi

Produksi adalah periode selama *motion graphic* diproduksi secara komersial. Produksi *motion graphic* merupakan proses *animating* / *animation* yaitu mulai menggabungkan beberapa objek atau gambar menjadi satu. Setelah itu barulah animator akan menghidupkannya satu atau dua frame sesuai dengan style visual yang digunakan. setelah animasi selesai langkah berikutnya yaitu editing seperti menambahkan efek suara music dan sebagainya untuk mendukung penyampaian pesan.

### c. Paska Produksi

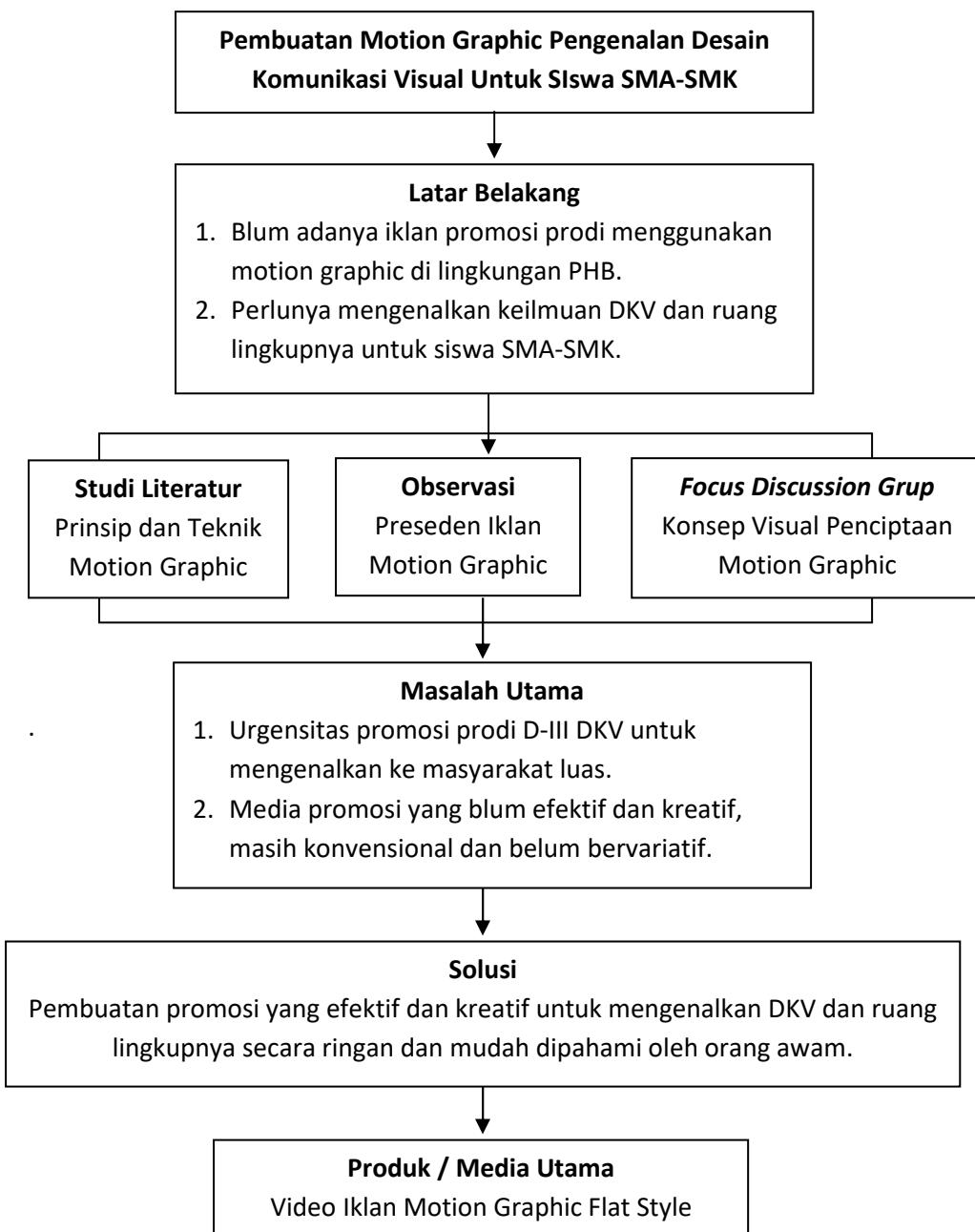
Paska produksi merupakan semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi setelah *motion graphic* diproduksi secara nyata. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah seperti pengeditan *motion graphic*, pengambilan suara dengan cara melakukan rekaman langsung dari object karakter yang bersangkutan, pemberian efek khusus, pengoreksian desain, pemberian musik latar, hingga penambahan animasi. Setelah semuai selesai selanjutnya akan masuk tahapan distribusi.

## 3.2. Metode Perancangan

Proses perancangan, penciptaan dan motion graphic yang dilakukan dalam lingkup Prodi D-III DKV ini bermula dari pemahaman, pengumpulan data dalam penelitian yang terkait dengan belum adanya promosi iklan Pendidikan menggunakan motion graphic di lingkungan Politeknik Harapan Bersama dan perlunya mengenalkan keilmuan DKV dan ruang lingkupnya kepada masyarakat khususnya siswa SMA-SMK.

### 3.3. Kerangka Berfikir

Pada perancangan ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui untuk menghasilkan produk yang nantinya bisa sesuai dengan kebutuhan dan mudah dimengerti, karena data dan informasinya yang jelas, sesuai dengan keadaan sesungguhnya. Tahapan yang dimaksud ialah seperti yang digambarkan pada kerangka berfikir berikut ini :



**Gambar 4.1** Kerangka Berfikir

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

Hasil akhir produk video motion graphic dengan gaya grafis flat style, simple dengan 2 dimensional elemen dan kecerahan warna. Berdurasi 2.50 menit, beresolusi 1280 x 720 pixels, berformat h.264 dan .mp4 agar mudah dibuka di berbagai media, untuk keperluan promosi diharapkan dapat memberikan informasi menarik Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama.



**Gambar 4.2 Hasil Motion Graphic**

## 4.2 Luaran Yang Dicapai

Luaran yang dicapai dalam penelitian pembuatan *motion graphic* pengenalan desain komunikasi visual untuk SMK-MA sebagai berikut :

1. Jurnal Publikasi

Pengiriman jurnal publikasi sesuai bidang ilmu DKV terindeks sinta atau penerbitan jurnal publikasi Paravisual Studio pada bulan April / Oktober.

2. HKI (Hak Kekayaan Intelektual)

Pendaftaran dan pengiriman HKI dalam hal ini sebagai hak cipta mencakup pencipta dan pemegang hak cipta dengan spesifikasi pengajuan ciptaan HKI di karya audio visual berupa film iklan atau film kartun.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Urgensitas pembuatan motion graphic pengenalan DKV dinilai dapat memberikan informasi dan menarik minat siswa SMK/SMA yang belum mengetahui adanya prodi DKV di Politeknik Harapan Bersama. Serta memberikan warna baru bagi media promosi di bidang pendidikan, dengan target media sosial yang diharapkan tercapai karena mengingat mayoritas pengguna media sosial adalah remaja.

#### **5.2 Saran**

Dalam membuat motion graphic perlunya persiapan yang matang dengan memperhatikan efektifitas sebuah iklan sebagai tujuan untuk promosi pendidikan serta motion graphic masih bisa dikembangkan lagi pada poin-poin apa saja yang ingin disampaikan melalui tampilan grafis yang komunikatif dan memiliki daya tarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adobe Creative Team.* (2013). *Adobe After Effects Help and Tutorials : Adobe Blog.*
- Craig, James. (2006). *Designing with Type : The Essential Guide to Typography.* Watson Gutpill Publications.
- David, Marian L. 1987. *Visual Design in Dress.* USA : Printed in The United States of America.
- Eiseman, Leatrice (2000). *Pantone : Guide to Communication with Color.* Ohio Grafix Press, Ohio.
- Gallagber, Rebacca., Andrea Moore Paldy. (2007). *Exploring Motion Graphics.* Clifton Park, NY: Thompson Delmar Learning, a Division of Thomson Learning Inc.
- Graves, Maitland (2009). *The Art of Color and Design.* Britania Raya : McGraw Hill.
- Johnston, O., & Thomas, F. (1984). *The Illusion of Life Disney Animation.* New York : Walt Disney Production.
- Setiabudi, G. R. (2018). *Pengembangan Media Motion Graphic Animation untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Pendidikan Seni.* (Jurnal). Seminar Antar Bangsa : Seni Budaya dan Desain - STANSA, Universitas Negeri Padang.
- Sugestiyadi, Bambang (2011). *Pendidikan Vokasional Sebagai Investasi.* (Paper Competition ASC). Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Sukarno, I. S. (2008). *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai majapahit Untuk Pemuda-pemudi.* (Jurnal). Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Tinarbuko, Sumbo. (2014): *Semiotika Komunikasi Visual.* Yogyakarta : Jalasutra.
- Suyanto, M. 2005, *Strategi Perancangan Iklan Televisi,* Yogyakarta: ANDI.
- Wardhani, Rahmi Kesuma. 2014. *Perancangan Video Dokumenter Autisme.* (Jurnal). Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Wijaya, Pricilia Yunita. (1999). *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual.* (Jurnal). Nirmana Vol. 1 No. 1, Universitas Kristen Petra.

**Daftar Pustaka dari Situs Internet (Website) :**

Anonim. (2016). *Pengertian Motion Graphic dan Cara Membuatnya*, (Online). Diakses pada tanggal 17 Maret 2021 dari <http://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html>

Boardman, Al. *What is Motion Graphic ?*, (Online). Diakses pada 17 Maret 2021 dari <http://www.alboardman.com/what-is-motion-graphics/>

John, Dickinson. (2010). *What is Motion Graphics ?*, (Online). Diakses pada tanggal 19 Maret 2021 dari <http://motionworks.net/what-is-motion-graphics/>

Slembrouck, Paul Van. (2012). *How to Produce Motion Graphic*, (Online). Diakses pada tanggal 19 Maret 2021 dari <http://blog.visual.ly/how-to-produce-motion-graphics/>

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. SK Kegiatan Penelitian



Yayasan Pendidikan Harapan Bersama  
**PoliTeknik Harapan Bersama**  
Kampus I : Jl. Mataram No.9 Tegal 52142 Telp. 0283-352000 Fax. 0283-353353  
Kampus II : Jl. Dewi Sartika No. 71 Tegal 52117 Telp. 0283-350567  
Website : [www.poltektegal.ac.id](http://www.poltektegal.ac.id) | Email : [sekretariat@poltektegal.ac.id](mailto:sekretariat@poltektegal.ac.id)

**SURAT KEPUTUSAN  
DIREKTUR POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA  
NOMOR: 098 .05/PHB/V/2021**  
**TENTANG  
PENERIMA PENDANAAN HIBAH KOMPETITIF PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN MASYARAKAT OLEH INSTITUSI  
BAGI DOSEN POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA  
TAHUN ANGGARAN 2020/2021 SEMESTER GENAP**

- Menimbang : a. bahwa untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pelaksanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat bagi Dosen di Politeknik Harapan Bersama, maka perlu menetapkan kebijakan dalam bidang pendanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat;  
b. bahwa untuk tertib administrasi keuangan dalam pendanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, maka perlu ditetapkan tahapan penyerahan pendanaan oleh institusi untuk hibah kompetitif penelitian dan pengabdian masyarakat kepada Dosen Politeknik Harapan Bersama;  
c. bahwa nama-nama yang tercantum dalam lampiran telah lolos kualifikasi untuk menerima pendanaan hibah kompetitif dari Institusi;  
d. berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a dan b, dipandang perlu menetapkan Surat Keputusan Direktur Politeknik Harapan Bersama;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301);  
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2004 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2001 tentang Yayasan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 115, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 4430);  
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 4586);  
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 5336);  
5. Peraturan Pemerintah..

5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 5500);
  6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 47);
  7. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 128/D/0/2002 tentang Pemberian Ijin Penyelenggaraan Program-Program Studi dan Pendirian Politeknik Harapan Bersama di Tegal yang Diselenggarakan oleh Yayasan Pendidikan Harapan Bersama di Tegal;
  8. Keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: AHU-2674.AH.01.04 Tahun 2012 tentang pengesahan Yayasan Pendidikan Harapan Bersama (Tambahan Berita Negara Republik Indonesia Tanggal 20/6/2014 No. 49);
  9. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor: 231/KPT/I/2018 tentang Yayasan Pendidikan Harapan Bersama sebagai Badan Penyelenggara Politeknik Harapan Bersama;
  10. Surat Keputusan Yayasan Pendidikan Harapan Bersama Nomor 114.05/YPHB/XII/2020 tentang Statuta Politeknik Harapan Bersama;
- Memperhatikan :** Surat Pemberitahuan Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Nomor: 064.03/P3M.PHB/III/2021 tentang pengajuan dan penerimaan proposal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Harapan Bersama Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021.

**MEMUTUSKAN:**

- |            |  |
|------------|--|
| Menetapkan | : Surat Keputusan Direktur Politeknik Harapan Bersama tentang Penerima Pendanaan Oleh Institusi Untuk Hibah Kompetitif Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bagi Dosen Politeknik Harapan Bersama Tahun Anggaran 2020/2021.  |
| Pertama    | : Menetapkan nama yang tercantum dalam lampiran Keputusan ini sebagai Penerima Pendanaan Oleh Institusi Untuk Hibah Kompetitif Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bagi Dosen Politeknik Harapan Bersama Tahun Anggaran 2020/2021.  |
| Kedua      | : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemberian bantuan dana penelitian minimal Rp. 2.000.000,- (Dua juta rupiah) per judul;</li> <li>2. Pemberian bantuan dana pengabdian kepada masyarakat minimal Rp. 2.000.000,- (Dua juta rupiah) per judul);</li> <li>3. Pembayaran dilakukan dengan 2 (dua) tahap, yaitu:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pembayaran tahap I sebesar 60% dari total dana yang didapatkan setelah menyerahkan proposal dan perjanjian yang telah ditandatangani oleh Direktur Politeknik Harapan Bersama;</li> <li>b. Pembayaran Tahap II sebesar 30% dari total dana yang didapatkan setelah menyerahkan laporan hasil; dan</li> <li>c. 10% dari total dana yang didapatkan diserahkan kepada P3M.</li> </ol> </li> </ol> |



Surat Edaran Kepada Mahasiswa

- Ketiga** : Dosen yang melaksanakan Penelitian dan/atau Pengabdian Kepada Masyarakat wajib menyerahkan laporan hasil kepada Direktur dan Wakil Direktur I melalui Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M), meliputi:
- a. Laporan penelitian sebanyak 2 (dua) eksemplar;
  - b. Softcopy Jurnal;
  - c. Softcopy.
- Keempat** : Semua produk hasil penelitian dan pengabdian masyarakat termasuk Paten menjadi hak milik Politeknik Harapan Bersama.
- Kelima** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Tegal

Pada tanggal: 31 Mei 2021

Direktur

*Nizar Suhendra, S.E., MPP*

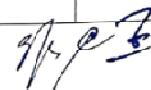
NIPY.08.020.008

Surat Keputusan ini dibuat dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Surat Keputusan ini dibuat dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Lampiran: Surat Keputusan Direktur Politeknik  
 Harapan Bersama  
 Tentang : Penerima Pendanaan Oleh Institusi  
 Untuk Hibah Kompetitif Penelitian dan  
 Pengabdian Masyarakat Bagi Dosen  
 Politeknik Harapan Bersama Tahun  
 Anggaran 2020/2021 Semester Genap  
 Nomor : 098 .05/PHB/V/2021  
 Tanggal : 31 Mei 2021

9	Dewi Kartika, S.E., M.Ak. Krisdiyawati, S.E., M.Ak. Azarine Sava Vania Slamet	Pengaruh Partisipasi Masyarakat Dan Sistem Keuangan Desa Terhadap Keberhasilan Pengelolaan Dana Desa Di Desa Krasak Kabupaten Brebes	DIII Akuntansi	Penelitian	Rp. 3,185,500
10	Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. Robby Hardian, S.I.P., M.Ds. Arizki Maulana Fajar	Pembuatan Motion Graphic Pengenalan Desain Komunikasi Visual Untuk SMA-SMK	DIII Desain Komunikasi Visual	Penelitian	Rp. 3,085,500
11	Dedit Priyono, S.Pd., M.Ds. Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum. Tiara Syifani Hokaido	Makna Simbolis Motif Batik Politeknik Harapan Bersama Sebagai Representasi Identitas Kota Tegal	DIII Desain Komunikasi Visual	Penelitian	Rp. 2,642,500
12	Aldi Budi Riyanta, S.Si., M.T. Joko Santoso, M.Farm. apt. Susiyarti, S.Farm., M.Farm.	Formulasi Sediaan <i>Gel Hand Sanitizer</i> Dengan Bahan Aktif Cuka Apel	DIII Farmasi	Penelitian	Rp. 3,228,500
13	apt. Rizki Febriyanti, M.Farm. apt. Muladi Putra Mahardika, M.Farm. Rahmat Ardiyanto	Skrining Fitokimia Pada Ekstrak Hasil Proses Infundasi Akar Bajakah	DIII Farmasi	Penelitian	Rp. 3,157,000
14	Inur Tivani, S.Si, M.Pd. Kusnadi, M.Pd. Umrotul Maulidiyah	Efektivitas Dan Uji Sifat Fisik Sabun Antiseptik Kombinasi Ekstrak Kulit Nanas Madu Dan Kulit Jeruk Peras Terhadap <i>Staphylococcus Aureus</i>	DIII Farmasi	Penelitian	Rp. 3,285,500
15	apt. Sari Prabandari, S.Farm., M.M. Amelia Zoraya, S.Psi.	Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Kepatuhan Swamedikasi Diare Di Masyarakat Kelurahan Pesurungan Lor Kota Tegal	DIII Farmasi	Penelitian	Rp. 2,742,500
16	apt. Heni Purwantiningrum, M.Farm. Dr. Agus Susanto, S.Th., M.Ikom.	Analisis Hubungan Komunikasi Inter Personal Petugas Farmasi Dengan Kepuasan Pasien Di Klinik Siti Hajar Kota Tegal	DIII Farmasi	Penelitian	Rp. 2,942,500
17	Wilda Amananti, S.Pd., M.Si. apt. Rosaria Ika Pratiwi, S.Farm., M.Sc. Eva Nur Kholifah	Formulasi Dan Uji Sifat Fisik Sediaan Suspensi Dari Ekstrak Daun Turi ( <i>Sesbania Grandiflora</i> ) Formulasi Bdan Uji Sifat Fisik Sediaan Suspensi Dari Ekstrak Daun Turi ( <i>Sesbania Grandiflora</i> )	DIII Farmasi	Penelitian	Rp. 3,214,000



Ditandai dengan Cetakan Stempel

## Lampiran 2. Identitas dan Organisasi Peneliti

<b>Identitas Diri</b>		<b>Keterangan</b>
1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds.
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki (L)
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIPY	05.015.272
6	Tempat Dan Tanggal Lahir	Tegal, 15 Maret 1992
7	Email	ahmad.ramdhani@poltektegal.ac.id
8	Nomor Telepon / HP	0888 0681 5978
9	Alamat Kantor	Jl Mataram No.9 Tegal 52142
10	Nomor Telepon / Faks kantor	0283-352000
11	Penelitian yang telah dilakukan	Pembuatan Video Iklan Desain Komunikasi Visual Menggunakan Teknik Blocking Camera ( <b>Penelitian Institusi 2020</b> ).

**Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas**

No	Nama	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu	Uraian Tugas
1	Ketua Tim Penelitian	Politeknik Harapan Bersama	DKV		<p>a. Mengkoordinasi proses pengambilan data, analisis data, penyusunan interpretasi data.</p> <p>b. Mengkoordinasi persiapan instrumen penelitian, perlengkapan penelitian, dan instrumen penunjang.</p> <p>c. Bertanggung jawab pada proses desain, produk dan pengembangan desain.</p>
2	Angota Tim Penelitian	Politeknik Harapan Bersama	DKV	3 Bulan	<p>a. Turut bertanggung jawab dalam proses pengambilan data, pengumpulan data, analisis data, penyusunan interpratasi data.</p> <p>b. Turut bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan penelitian mulai dari seminar laporan akhir dan penggunaan anggaran penelitian.</p> <p>c. Membantu pelaksanaan teknis proses penelitian.</p>

#### **Lampiran 4. Realisasi Anggaran Penelitian**

Rencana biaya penilitian dibagi berdasarkan kebutuhan peralatan dan pelaksanaan kegiatan penelitian sebagai berikut :

#### **PEMASUKAN :**

Anggaran Institusi	<u>Rp 3.085.500</u>
<b>Jumlah</b>	<b>Rp 3.085.500</b>

#### **PENGELUARAN**

1. Honor Ketua Peneliti	: Rp. 700.000,-
2. Honor Anggota Peneliti @ 1 Orang x 500.000	: Rp. 300.000,-
3. Pembuatan Narasi dan Konsep	: Rp. 300.000,-
4. Pembuatan Storyboard	: Rp. 300.000,-
5. Honor Animator & Editor	: Rp. 500.000,-
6. Honor Musik & Pengisi Suara	: Rp. 500.000,-
7. Publikasi Jurnal & HKI	: Rp. 300.000,-
8. Proposal dan Laporan Penelitian	: <u>Rp. 185.500,-</u> +
	<b>Rp. 3.085.500,-</b>

Tegal, 15 Agustus 2021

Ketua Tim Pelaksana  
Prodi DIII Desain Komunikasi Visual  
Politeknik Harapan Bersama

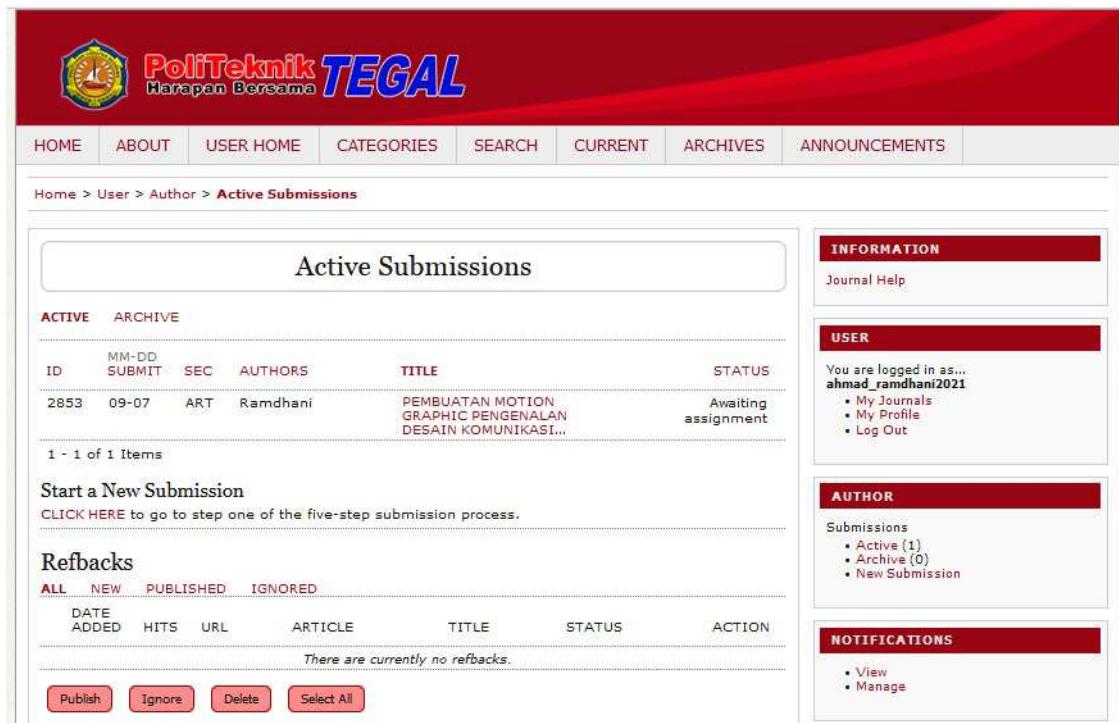
Mengetahui,  
Ka. P3M  
Politeknik Harapan Bersama

**Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds,**  
**NIPY. 05.015.272**

**Kusnadi, M.Pd.**  
**NIPY. 04.015.217**

## Lampiran 5. Bukti Luaran Submit Jurnal Paravisual

Jurnal Paravisual Volume 2 Terbit Oktober 2021



The screenshot shows the 'Active Submissions' page of the Politeknik Tegal website. The header features the university's logo and the text 'PoliTeknik Harapan Bersama TEGAL'. The navigation menu includes links for HOME, ABOUT, USER HOME, CATEGORIES, SEARCH, CURRENT, ARCHIVES, and ANNOUNCEMENTS. The breadcrumb navigation shows 'Home > User > Author > Active Submissions'. The main content area displays a table of active submissions with columns for ID, MM-DD SUBMIT, SEC, AUTHORS, TITLE, and STATUS. One entry is listed: '2853 09-07 ART Ramdhani PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN DESAIN KOMUNIKASI...' with a status of 'Awaiting assignment'. Below the table, a message says '1 - 1 of 1 Items'. A 'Start a New Submission' button and a link to 'CLICK HERE' are present. The 'Refbacks' section shows no results. On the right side, there are four panels: 'INFORMATION' (Journal Help), 'USER' (logged in as ahmad\_ramdhani2021 with links to My Journals, My Profile, and Log Out), 'AUTHOR' (Submissions: Active 1, Archive 0, New Submission), and 'NOTIFICATIONS' (links to View and Manage).

ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	STATUS
2853	09-07	ART	Ramdhani	PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN DESAIN KOMUNIKASI...	Awaiting assignment

1 - 1 of 1 Items

Start a New Submission

CLICK HERE to go to step one of the five-step submission process.

Refbacks

ALL	NEW	PUBLISHED	IGNORED			
DATE ADDED	HITS	URL	ARTICLE	TITLE	STATUS	ACTION

*There are currently no refbacks.*

[Publish](#) [Ignore](#) [Delete](#) [Select All](#)

**INFORMATION**  
Journal Help

**USER**  
You are logged in as...  
**ahmad\_ramdhani2021**

- My Journals
- My Profile
- Log Out

**AUTHOR**  
Submissions

- Active (1)
- Archive (0)
- New Submission

**NOTIFICATIONS**

- View
- Manage