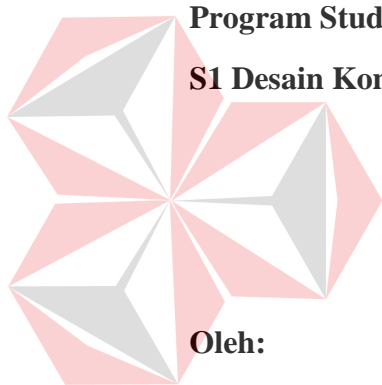




**PERANCANGAN ANIMASI FEED INSTAGRAM BERJUDUL
“AUTODEBET” SEBAGAI MEDIA PROMOSI PT. VASCOMM SOLUSI
TEKNOLOGI**

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

MAULANA ARROYAN

17420100075

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**PERANCANGAN ANIMASI FEED INSTAGRAM BERJUDUL
“AUTODEBET” SEBAGAI MEDIA PROMOSI PT VASCOMM SOLUSI
TEKNOLOGI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik:



UNIVERSITAS

Disusun oleh:

Nama : MAULANA ARROYAN

NIM : 17420100075

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN ANIMASI FEED INSTAGRAM BERJUDUL
“AUTODEBET” SEBAGAI MEDIA PROMOSI PT VASCOMM SOLUSI
TEKNOLOGI**

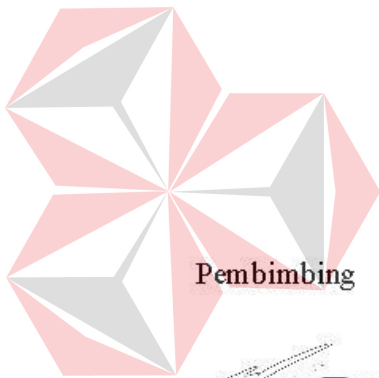
Laporan Kerja Praktik oleh

MAULANA ARROYAN

NIM : 17420100075

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 20 Juli 2020



Pembimbing

Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.

NIDN. 0714118806

Digitally signed
by Ardian Jaya
Prasetya, S.T.,
M.Ds.
Adobe Acrobat
Reader version:

Disetujui

Penyelia

Ginanjar Prabowo

NIP. 190304377

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

**Siswo
Martono**

Digitally signed
by Siswo Martono
Date: 2020.07.27
08:56:01 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Maulana Arroyan
NIM : 17420100075
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN ANIMASI *FEED* INSTAGRAM
BERJUDUL “AUTODEBET” SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PT. VASCOMM SOLUSI TEKNOLOGI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juli 2020

Yang menyatakan



Maulana Arroyan
NIM : 17420100075

ABSTRAK

Saat ini akses masyarakat pada sektor keuangan dan perbankan terus meningkat. Selain itu, pemerintah juga terus mengupayakan penyaluran dana menggunakan non tunai yang bertujuan untuk mempercepat proses penyaluran sekaligus meminimalisir penyalahgunaan oknum tertentu. PT Vascomm Solusi Teknologi merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang IT *solution* yang berfokus pada *digital banking solution* dan *smart ecosystem* yang salah satunya mengerjakan sistem pembayaran berupa *autodebet* yang merupakan inovasi pembayaran digital atau *cashless*. Sebagai perusahaan dengan bidang IT *solution*, maka wajar bila tiap kegiatan yang dilakukan menggunakan dan memanfaatkan IT, salah satunya menggunakan media instagram sebagai media promosi digital. Konten instagram yang saat ini cukup menarik perhatian adalah konten animasi, sehingga dirancanglah video animasi tentang *autodebet* dan keunggulannya yang dimiliki PT Vascomm Solusi Teknologi. Dengan adanya konten ini diharapkan lebih banyak orang yang memahami keunggulan dan pentingnya *autodebet* di dunia industri saat ini sehingga bersama – sama memanfaatkannya dengan baik.

Kata kunci : Video Animasi, *Autodebet*, *Digital Banking Solution*, Vascomm

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan ini tepat waktu dengan judul “Perancangan Animasi *Feed* Instagram Berjudul “Autodebet” Sebagai Media Promosi PT Vascomm Solusi Teknologi”.

Laporan ini disusun dalam rangka penulisan laporan kerja praktik untuk menyelesaikan mata kuliah “Kerja Praktik” yang dibimbing oleh Bapak Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.

Melalui kesempatan yang berharga ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama kerja praktik serta membantu dalam proses penyelesaian laporan kerja praktik ini, terutama kepada:

1. Yang terhormat **Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika
2. Yang terhormat **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
3. Yang terhormat **Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.** selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan dukungan hingga laporan kerja praktik ini dapat terselesaikan dengan baik
4. Yang terhormat **Ginanjari Prabowo** selaku Design Manager dan juga pembimbing kerja praktik di PT. Vascomm Solusi Teknologi yang telah

membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan dukungan guna terselesaikannya semua tugas yang telah diberikan

5. Seluruh tim divisi desain dan juga seluruh karyawan dari PT. Vascomm Solusi Teknologi yang telah mendukung kelancaran kerja praktik serta kelancaran terselesaikannya laporan kerja praktik ini
6. Seluruh keluarga dan teman – teman, terutama kedua orang tua yang selalu mendoakan ketuntasan serta hasil terbaik dalam kerja praktik ini dan memberikan semangat demi segala hal yang berhubungan dengan kerja praktik ini

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal atas bantuan dan semangat yang telah diberikan.



UNIVERSITAS
Dinamika

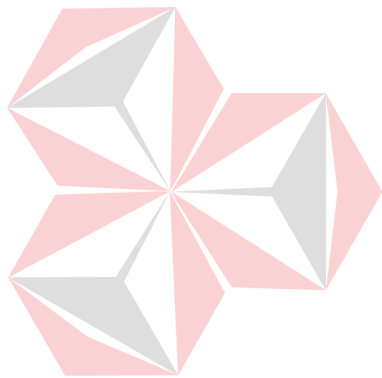
Surabaya, Juni 2020

Maulana Arroyan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	III
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	IV
ABSTRAK	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah dan Perkembangan PT Vascomm Solusi Teknologi	5
2.2 Visi dan Misi PT Vascomm Solusi Teknologi	6
2.3 Alamat dan Kontak Perusahaan	6
2.4 Lokasi Kerja	7
2.5 Fokus Bidang Kerja	7
2.6 Struktur Organisasi PT Vascomm Solusi Teknologi	8
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1 <i>Motion Graphic</i>	9
3.2 <i>Flat Design</i>	9
3.3 <i>Storyboard</i>	10
3.4 Tipografi	11
3.5 Warna	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	13
4.1 Penjelasan Pekerjaan	13
4.2 Konsep Video Animasi	13
4.3 Penggunaan <i>Voice Over</i>	14
4.4 Perancangan <i>Storyboard</i>	15

4.5	Tipografi yang Digunakan.....	17
4.6	Penggunaan Warna.....	18
4.7	<i>Software</i> yang Digunakan.....	18
4.8	Implementasi Karya	21
BAB V PENUTUP.....		28
5.1	Kesimpulan.....	28
5.2	Saran	28
DAFTAR PUSTAKA		30
LAMPIRAN.....		32
BIODATA PENULIS		38



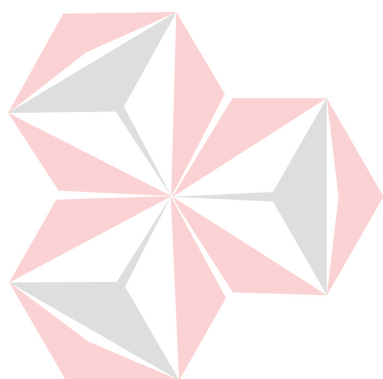
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagian Luar Perusahaan.....	7
Gambar 2. 2 Bagian Dalam Perusahaan.....	7
Gambar 2. 4 Struktur Organisasi PT Vascomm Solusi Teknologi	8
Gambar 3. 1 Contoh Gambar Flat Design.....	10
Gambar 3. 2 Contoh Storyboard Karya Walt Disney	11
Gambar 3. 3 Lingkaran Warna.....	12
Gambar 4. 1 Sketsa Storyboard.....	16
Gambar 4. 2 Storyboard Digital	16
Gambar 4. 3 Bentuk Font SF Pro Display Bold.....	18
Gambar 4. 4 Pemilihan Warna Berdasarkan Branding	18
Gambar 4. 5 Proses Pengerjaan di Software Adobe Illustrator.....	19
Gambar 4. 6 Proses motion di Software Adobe After Effect.....	20
Gambar 4. 7 Proses compositing di Software Adobe Premiere Pro.....	20
Gambar 4. 8 Realisasi Scene 1	21
Gambar 4. 9 Realisasi Scene 2	22
Gambar 4. 10 Realisasi Scene 3	22
Gambar 4. 11 Realisasi Scene 4	23
Gambar 4. 12 Realisasi Scene 5	23
Gambar 4. 13 Realisasi Scene 6	24
Gambar 4. 14 Realisasi Scene 7	24
Gambar 4. 15 Realisasi Scene 8	25
Gambar 4. 16 Realisasi Scene 9	25
Gambar 4. 17 Ralisasi Scene 10.....	26
Gambar 4. 18 Realisasi Scene 11	26
Gambar 4. 19 Realisasi Scene 12	27
Gambar 4. 20 Implementasi Langsung Pada Instagram Perusahaan	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Instasi.....	32
Lampiran 2 Form KP-5 Halaman 1.....	33
Lampiran 3 Form KP-5 Halaman 2.....	34
Lampiran 4 Form KP-6	35
Lampiran 5 Form KP-7	36
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	37



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini akses masyarakat pada sektor keuangan dan perbankan terus meningkat. Selain itu, pemerintah juga terus mengupayakan penyaluran dana menggunakan non tunai yang bertujuan untuk mempercepat proses penyaluran sekaligus meminimalisir penyalahgunaan oleh oknum tertentu. Tetapi dalam praktiknya masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaan uang non tunai, baik bagi bank penyedia layanan maupun *end user* sebagai penikmat akhir dari layanan tersebut. PT Vascomm Solusi Teknologi sebagai jasa penyedia layanan *fintech IT Solution*, mengembangkan pembayaran non tunai (*autodebet*) yang memiliki keunggulan, memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi bank maupun *end user*. *Autodebet* termasuk inovasi pembayaran digital atau *cashless* yang dipakai untuk sistem pembayaran berkala. Menurut Maria Ratu, SE. M.Si, *autodebet* berarti adanya pemotongan uang pada rekening tiap bulannya sesuai dengan kesepakatan antara nasabah dan pihak bank.

Masyarakat moderen saat ini mengutamakan kemudahan, kepraktisan, dan kenyamanan dalam segala aspek kehidupan, termasuk pembayaran berkala. Maka dari itu, saat ini sistem *autodebet* menjadi daya tarik dan solusi tersendiri bagi mereka yang membutuhkan pembayaran berkala. Sehingga banyak *biller* atau penyedia jasa yang mulai menggunakan *autodebet* dalam bisnisnya.

Guna menarik minat calon konsumen, meningkatkan *insight* dimasyarakat, dan sebagai *brand awareness* perusahaan sendiri, maka dirancanglah video animasi *motion graphic*.

Kinnear dan Taylor menjelaskan bahwa minat membeli merupakan bagian dari perilaku konsumen dalam sikap mengkonsumsi. Minat beli calon konsumen memiliki beberapa indikator seperti yang dijelaskan oleh Churchill dalam Suwandari (2005), yaitu (1) *Attention*, yaitu perhatian konsumen terhadap produk yang ditawarkan, (2) *interest*, yaitu ketertarikan konsumen terhadap produk yang ditawarkan, (3) *desire*, keinginan calon konsumen untuk memiliki produk yang ditawarkan, dan (4) *action*, calon konsumen membeli produk.

Dalam penerapannya nanti, video animasi *motion graphic* ini akan dijadikan *feed* instagram. Hal ini merupakan *online marketing* sesuai yang dijelaskan oleh Bajpai, Pandey, dan Shriwas (2012) bahwa media sosial merupakan sarana yang mudah diakses dan berguna sebagai jembatan komunikasi dalam meningkatkan *brand awareness*, seringkali untuk memperkuat *customer service*. Selain itu, media online marketing menggunakan media sosial saat ini terbilang cukup murah dalam penggunaannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang didapat adalah “bagaimana cara merancang animasi *feed* instagram berjudul “*autodebet*” sebagai media promosi PT Vascomm Solusi Teknologi?”

1.3 Batasan Masalah

Agar rumusan masalah dapat lebih terfokus, maka dirancang batasan masalah sebagai berikut :

1. Penjelasan tentang *autodebet*
2. Keunggulan fitur *autodebet* yang dikembangkan oleh PT Vascomm Solusi Teknologi
3. Gaya visual menggunakan *flat design*
4. Animasi yang digunakan adalah jenis *motion graphic explainer*

1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut :

1. Menarik minat calon konsumen melalui media sosial
2. Memberikan edukasi mengenai manfaat menggunakan *autodebet* yang dikembangkan vascomm
3. Sebagai salah satu bentuk *brand awareness* perusahaan

1.5 Manfaat

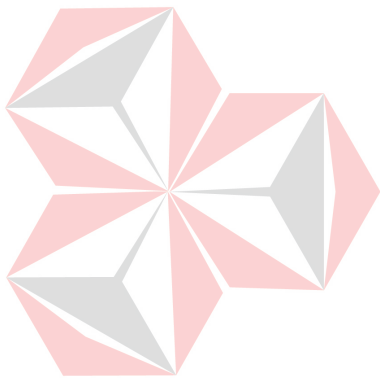
Laporan kerja praktik ini diharapkan mampu memberi manfaat kepada banyak pihak yang membutuhkan, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah dan tambahan informasi bagi penulisan laporan kerja praktik sejenis pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, diharapkan dapat menjadi pengalaman kerja dan sebagai sarana yang bermanfaat untuk membentuk sifat kerja yang profesional, mampu bekerja sebagai tim, kritis dan paham akan *deadline* kerja.
- b. Bagi PT Vascomm SolusiTeknologi, diharapkan dapat menjadi video promosi yang berdampak pada meningkatnya *insight* masyarakat umum tentang autodebet sehingga meningkatkan *brand awareness* perusahaan sendiri.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah dan Perkembangan PT Vascomm Solusi Teknologi

PT Vascomm Solusi Teknologi secara resmi berdiri pada tahun 2016. Kita hadir sebagai respon atas segala perubahan yang terjadi begitu cepat dalam tatanan masyarakat, khususnya dunia usaha. Dengan bekal pengetahuan dan pengalaman sebelumnya, kita berbenah diri memperbaiki struktur dan manajemen perusahaan. Di 5 tahun pertama ini adalah masa peletakan pondasi yang kita lakukan diantaranya dengan membentuk tim hebat (*Build Human Capital Management*), mengenalkan identitas perusahaan ke publik agar diketahui identitasnya (*Build Brand Awareness*), membuat *Minimum Viable Product lines* pada bidang *Fintech*, dan membuat ekosistem komunitas. Vascomm sendiri hadir memberikan solusi untuk permasalahan pada sektor keuangan dan perbankan yang bergerak dalam bidang *IT solution* yang berfokus pada *digital banking solution* dan *smart ecosystem*.

Digital banking solution disini memiliki beberapa produk yang ditawarkan, yaitu autodebet, *branchless banking*, *virtual account*, dan *e – wallet*. Sedangkan untuk *smart ecosystem* sendiri memiliki produk berupa sitamoto, ceklok, dan commjunction.

2.2 Visi dan Misi PT Vascomm Solusi Teknologi

2.2.1 Visi PT Vascomm Solusi Teknologi

Deliver Bright Solution to Everyone.

2.2.2 Misi PT Vascomm Solusi Teknologi

Adapun misi dari PT Vascomm Solusi Teknologi yaitu, *Enhance people's life experience, by providing simple-safe and smart services*. Selain itu juga ada slogan Bright yang memiliki arti sebagai berikut :

1. B yang berarti *Benefit to community*
2. R yang berarti *Running effectively*
3. I yang berarti *Innovation and Integrity*
4. G yang berarti *Give the best*
5. H yang berarti *High Performance*
6. T yang berarti *Trusted Partner*

2.3 Alamat dan Kontak Perusahaan

Nama Instansi : PT Vascomm Solusi Teknologi

Alamat Instansi : Perkantoran Gateway A12 Jl. Raya Waru Sidoarjo

Telepon : 03185589763 / 081333383331

E-mail : hrd@vascomm.co.id

Website : <https://www.vascomm.co.id>

2.4 Lokasi Kerja



Gambar 2. 1 Bagian Luar Perusahaan
(Sumber: google.com)



Gambar 2. 2 Bagian Dalam Perusahaan
(Sumer: google.com)

2.5 Fokus Bidang Kerja

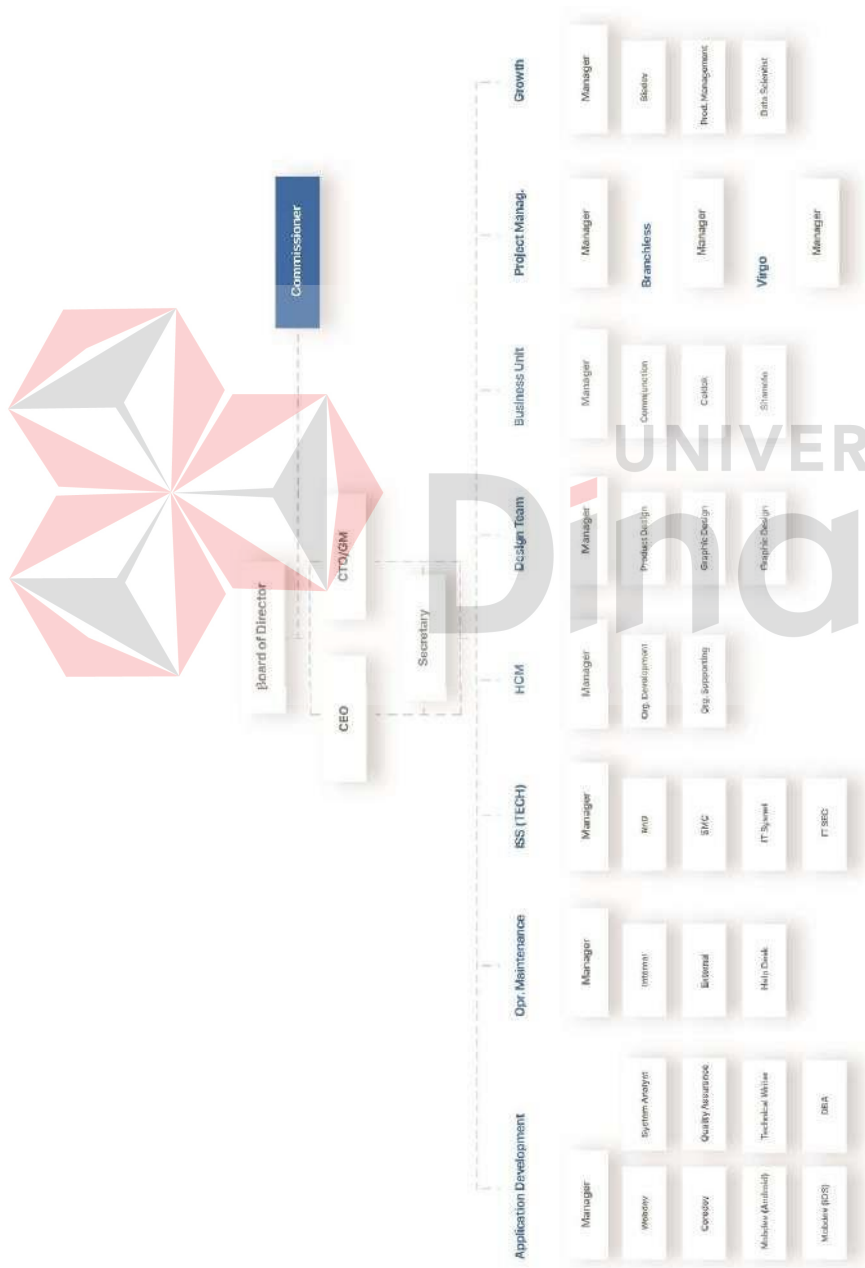
Divisi *design* memiliki sub divisi yang bernama *graphic design*. Disini penulis menjadi bagian dari anggota tim *graphic design* dengan fokus pekerjaan sebagai animator untuk konten instagram PT Vascomm Solusi Teknologi, dengan rincian tugas, (1) membuat *storyboard* dari naskah atau *script* yang diterima, (2) membuat desain manual maupun digital dari aset desain yang dibutuhkan untuk animasi, (3) memberikan *motion* pada aset sehingga gambar dapat bergerak, (4) melakukan

penggabungan dan penyesuaian antara gambar bergerak dan *voice over* sehingga dapat dirender menjadi video animasi yang siap diupload.

2.6 Struktur Organisasi PT Vascomm Solusi Teknologi

Berikut ini adalah struktur organisasi secara menyeluruh dari PT.

Vascomm Solusi Teknologi



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi PT Vascomm Solusi Teknologi
(Sumber: Vascomm Annual Report 2019)

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Motion Graphic*

Motion graphic sedikit banyak menyerupai animasi, dimana memanfaatkan gambar bergerak untuk menjelaskan sesuatu, memberi edukasi, ataupun mensosialisasikan sesuatu namun tidak terikat adanya prinsip tertentu dan gerakan kompleks yang harus diikuti layaknya animasi. *Motion graphic* saat ini menjadi salah satu media penyebar informasi yang cukup berpengaruh karena memiliki audio dan visualisasi yang *fresh* dan tidak membuat *audience* atau penonton bosan.

Dijelaskan juga bahwa *motion graphic* merupakan cabang ilmu desain grafis dimana semua komponen desainnya secara sengaja digerakkan agar tampak hidup.

Dijelaskan oleh Imam Satriaputra Sukarno dalam Tugas Akhirnya yang berjudul Perancangan *Motion graphic* Ilustratif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi bahwa *motion graphic* merupakan bagian dari multimedia yang menggunakan elemen dan prinsip desain dalam konteks pembuatan film atau produksi video. Dengan kemajuan teknologi yang pesat ini membuat *motion graphic* mengalami kemajuan dan pembaruan dalam konteks teknis.

3.2 *Flat Design*

Flat design atau desain datar merupakan gaya desain yang terpengaruh dari *the swiss style* dengan mengutamakan gaya minimalis. Menciptakan objek

dengan gaya *flat design* memiliki tantangan tersendiri karena objek yang dihasilkan harus sederhana namun tetap memiliki keindahan dan fungsional.



Gambar 3. 1 Contoh Gambar *Flat Design*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Ciri khas dalam gaya *flat design* diantaranya menghilangkan penggunaan bayangan secara berlebihan, *bevel*, tekstur, dan ornamen lain yang tidak diperlukan, menggunakan warna yang cerah ataupun pastel, *type face* menggunakan jenis *sans serif* yang bersih dan jelas.

3.3 *Storyboard*

Secara umum *storyboard* adalah gambar atau ilustrasi dari sebuah cerita yang ditampilkan secara berurutan dan nantinya akan digerakkan dengan tujuan visualisasi grafik bergerak, urutan media interaktif, hingga interaktifitas website.

Sebuah *storyboard* dalam dunia perfilman sangat penting guna visualisasi *scene*, menyajikan tampilan dari kejadian yang akan terlihat dari tiap *angle*.

Dalam buku berjudul *The Illusion of Life* Disney Animation, Studio Walt Disney sebagai pengembang *storyboard* menjelaskan bahwa tidak ada standar pembuatan *storyboard* secara resmi, sehingga dalam penerapannya tidak ada batasan pasti ketika membuat *storyboard*, yang terpenting adalah urutan dan kesinambungannya, ilustrasi yang dapat dipahami oleh semua rekan tim, dan penulisan note sebagai pelengkap apabila diperlukan.



Gambar 3. 2 Contoh *Storyboard* Karya Walt Disney
(Sumber: *The Illusion of Life Disney Animation*)

3.4 Tipografi

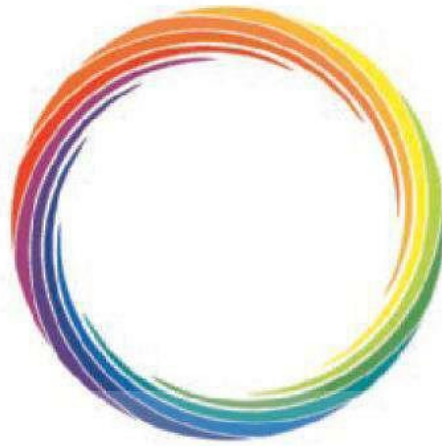
Tipografi adalah salah satu bidang ilmu yang mempelajari mengenai huruf. Tipografi mempunyai dua fungsi yakni, fungsi estetis dan fungsi komunikasi. Dapat digunakan untuk menunjang penampilan agar lebih menarik hingga sebagai penyampaian pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat. (Danton, 2001: 21).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dalam video animasi *autodebet*, tipografi yang ada berfungsi sebagai komunikasi untuk menyampaikan pesan secara jelas dan tepat. Pada umumnya font yang digunakan untuk penyampaian informasi pada sebuah video adalah font berjenis *sans – serif* dengan ciri tanpa kait dan memiliki ketebalan huruf yang sama sehingga mudah terlihat dan terbaca.

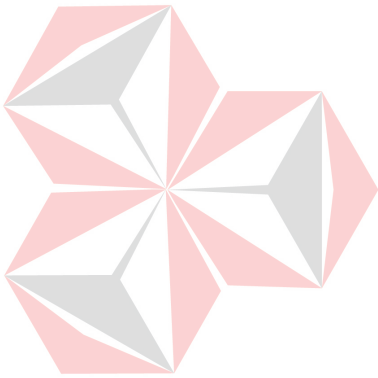
3.5 Warna

Dalam Buku *Contemporary Color Theory and Use* dijelaskan bahwa warna adalah hasil respon pengelihatan terhadap rangsangan cahaya yang kemudian menghasilkan sebuah sensasi dan membentuk sebuah persepsi. Sehingga pemilihan warna yang tepat dalam pembuatan video animasi ini berpengaruh terhadap daya tarik orang untuk melihat video hingga selesai.

Pemilihan warna yang tepat dalam pembuatan karya dapat menggunakan teori lingkaran warna, dimana dengan model lingkaran ini memungkinkan untuk melihat hubungan antar warna sehingga terlihat kecocokan antara warna yang satu dengan warna yang lain.



Gambar 3. 3 Lingkaran Warna
(Sumber: *Contemporary Color Theory & Use*)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Pada tahap awal dalam pengerjaan animasi *feed* instagram ini, penulis mendapat *brief* tentang pekerjaan yang akan dikerjakan selama periode magang. Pekerjaan yang didapatkan penulis dari tim adalah membuat video animasi berdurasi cepat guna *feed* instagram. Tahapan pengerjaan animasi feed ini adalah, 1) penulis mendapatkan naskah *voice over*/konsep dasar dari animasinya, 2) mendapatkan rekaman voice over dalam format audio, 3)mulai merancang detail konsep dan adegan yang ada dalam video animasi, 4) menggambar storyboard, 5) membuat desain asset secara digital, 6) mulai memberikan *motion* pada objek animasi, 7) dilakukan *compositing* dari motion yang telah dibuat, *voice over*, *timing* sehingga menghasilkan video animasi yang sesuai konsep, 8) terakhir melakukan *rendering* dan *exporting* guna menghasilkan file format video.

4.2 Konsep Video Animasi

Video animasi yang digunakan untuk *feed* instagram termasuk kategori *motion graphic explainer*. *Motion graphic* sendiri adalah media untuk menyebarluaskan informasi yang dikemas melalui ilusi gerak dan dikombinasikan dengan audio baik *back sound*, *sound effect*, ataupun *voice over*. Motion graphic dipilih karena dapat memberikan daya pikat visual dan emosional yang dapat membujuk *audience*, hal ini sesuai dengan penjelasan dalam buku Ross Crooks dkk, 2014 halaman 74 – 75. Sedangkan video *explainer* adalah video yang memberikan

pengertian tentang suatu hal, kondisi, tutorial, atau lainnya yang berfungsi sebagai penjelasan.

Gaya desain yang digunakan adalah *flat design* dengan menambahkan sedikit *shading* dan *deep* sehingga *flat design* yang dihasilkan nampak lebih hidup dan memiliki ciri khas. *Flat design* dipilih karena warna yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga dapat memberikan focus pada materi utama dari video tersebut, gaya desain ini juga masih cukup populer dikalangan anak muda hingga orang dewasa, penyimbolan terhadap sebuah bentuk pada *flat design* juga jelas sesuai bentuk asli sehingga mudah dipahami orang pada umumnya.

4.3 Penggunaan Voice Over

Umumnya *motion graphic* lebih banyak menggunakan *voice over* narasi daripada *dubbing* per karakter. Pada animasi *feed* instagram berjudul autodebet ini juga menggunakan narasi sebagai *voice over*-nya. Berikut narasi yang digunakan,

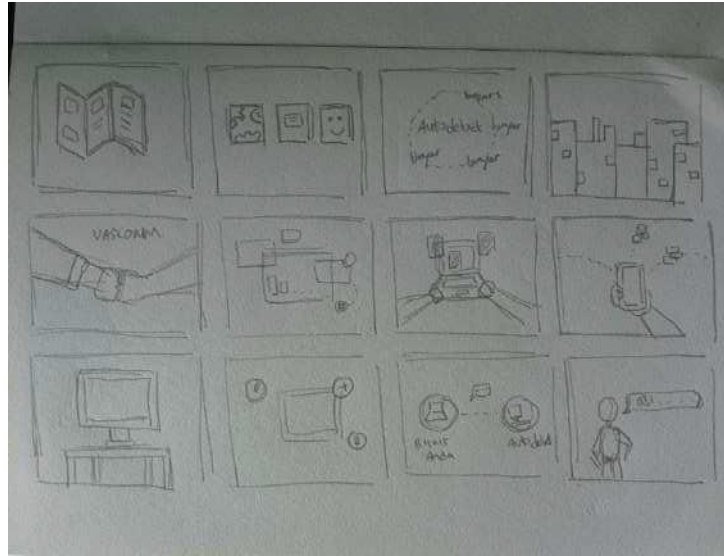
Voice Over	Action
Apakah bisnis Anda bergerak di bidang pendidikan, investasi, asuransi, properti, atau kategori lain yang perlu pembayaran tagihan rutin?/	Muncul brosur dengan ikon pendidikan, investasi, asuransi, properti,
Jika iya, kami mengenalkan Anda system pembayaran otomatis, terjadwal, dan pasti memudahkan pelanggan Anda//	Muncul ikon gear, kalender, dan senyum
Autodebet! Iya, Autodebet termasuk inovasi pembayaran digital atau <i>cashless</i> yang dipakai untuk sistem pembayaran berkala//	Muncul tulisan autodebet dan balon kata angsuran
Sejak awal berdiri, Vascomm menjadi mitra bisnis perbankan untuk mengembangkan sistem manajemen Autodebet//	Berurutan muncul gedung, orang jabat tangan, dan grafik digital
Proses pendebetan berlangsung otomatis melalui sistem/	Muncul tablet dengan berbagai grafik
Pertama, <i>biller</i> atau penyedia jasa yang mengeluarkan tagihan meng-input data pelanggan ke sistem//	Muncul laptop dan data data
Proses registrasinya bisa dilakukan satu per satu dan kolektif (<i>bulk</i>)//	Data pada laptop berubah menjadi pop up registrasi
Admin menjadwalkan pendebetan dengan nominal dan tanggal tempo yang sudah ditentukan//	Pop up registrasi berubah menjadi pop up pengisian nominal
Berikutnya, sistem akan mendebet rekening pelanggan secara otomatis//	Muncul HP dan pop up uang

Setelah itu, sistem akan melimpahkan dana ke rekening <i>biller</i> H+1 setelah proses pendebetan berhasil//	Muncul komputer dengan data nominal pembayaran
Terakhir, <i>biller</i> akan mendapat dana transaksi <i>Autodebet</i> dari pelanggan//	Muncul pop up transaksi berhasil
Di sistem <i>Autodebet</i> , kami menyediakan fitur manajemen portal web. Enaknya di fitur ini, admin <i>biller</i> bisa menambahkan pelanggan baru, edit data, dan download laporan transaksi/	Muncul notepad dengan ikon tambah akun, edit, dan download
Semuanya dilakukan secara otomatis dan <i>real time</i> , tanpa lewat bank//	Grafik pada notepad bergerak
Selain itu, kami bisa membantu bisnis Anda terhubung langsung dengan sistem <i>Autodebet</i> bank dengan integrasi API//	Muncul ikon laptop dan komputer
Pelanggan atau nasabah akan dapat notifikasi otomatis sebelum tanggal jatuh tempo dan sesudah proses pendebetan berhasil//	Muncul HP dan pop up balon kata
Jadi, untuk kemudahan dan menjamin semua tagihan terbayar, mulailah gunakan sistem pembayaran <i>Autodebet</i> /	Muncul customer service
Ingin melakukan simulasi manajemen sistem <i>Autodebet</i> ? Langsung hubungi tim bisnis kami di 031 85589763//	Customer service dan balon kata nomor telpon

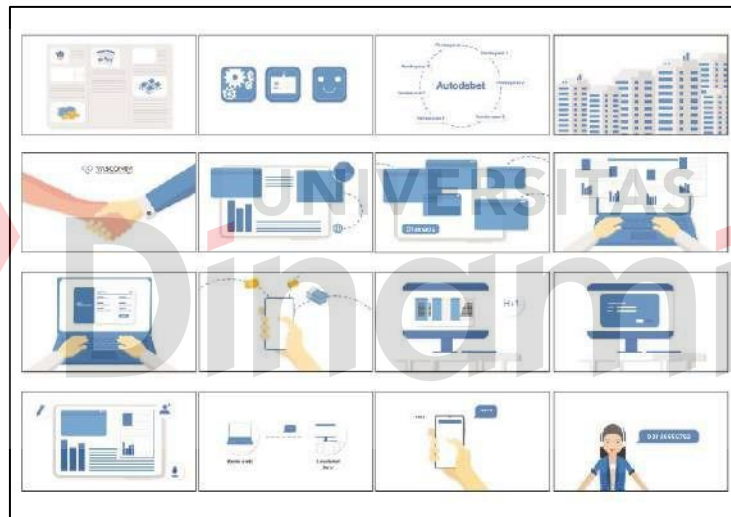
4.4 Perancangan Storyboard

Dalam pembuatan video baik animasi maupun *live shoot*, *storyboard* sangat diperlukan sebagai acuan kerja agar video yang dihasilkan sesuai dengan keinginan. Seperti yang dijelaskan oleh Cristiano (2005) bahwa *storyboard* adalah sebuah outline atau draft dari sebuah produksi berupa gambar-gambar yang beruntun.

Sketsa *storyboard* dibuat berdasarkan konsep dan narasi dari *voice over* yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut merupakan *storyboard* dari video animasi autodebet



Gambar 4. 1 Sketsa Storyboard
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)



Gambar 4. 2 Storyboard Digital
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Berikut merupakan penjelasan dari tiap *scene* yang ada pada *storyboard* animasi autidebet

1. Memperlihatkan majalah yang didalamnya ada beberapa bidang yang umumnya menggunakan pembayaran rutin seperti bidang pendidikan, investasi, asuransi, properti, dan sebagainya.
2. Menjelaskan tentang sistem pembayaran otomatis, terjadwal, dan memudahkan pelanggan.

3. Berisi penjelasan bahwa autodebet digunakan untuk pembayaran berkala.
4. Memperlihatkan gendung – gedung sebagai lambang berdirinya vascomm.
5. Berisi penjelasan perkembangan vascomm bersama mitra – mitranya.
6. Menjelaskan bahwa proses pendebetan berlangsung secara otomatis.
7. Mulai memperlihatkan tahapan cara menggunakan sistem autodebet, pertama mengenai penyedia jasa (penagih) menginput data tagihan pelanggan ke sistem, proses registrasi, hingga admin menjadwalkan pendebetan dengan nominal dan tanggal tempo.
8. Menjelaskan bahwa sistem dapat langsung mendebet rekening pelanggan secara otomatis.
9. Berisi penjelasan cara pelimpahan dana ke rekening biller hingga berhasil.
10. Menjelaskan keunggulan sistem autodebet yang dikembangkan vascomm, seperti menambahkan pelanggan baru, edit data, dan download laporan transaksi.
11. Memperlihatkan bahwa vascomm dapat membantu bisnis penyedia jasa (penagih) terhubung dengan sistem autodebet bank dengan integrasi API.
12. Penutup yang memperlihatkan *customer service* dari vascomm yang siap membantu masalah autodebet dari perusahaan manapun.

4.5 Tipografi yang Digunakan

Pemilihan tipografi mempengaruhi daya tarik *audience*, sehingga perlu diperhatikan. Salah satu jenis *font* yang cocok menyebarkan informasi adalah *font sans – serif*. *Sans – serif* sendiri merupakan jenis *font* dengan ciri tanpa kait dan memiliki ketebalan huruf yang sama sehingga memiliki tingkat keterbacaan cukup tinggi. *Font* berjenis *sans – serif* seperti ini memiliki sifat tegas, fungsional, profesional, dan moderen.

Penggunaan huruf dalam setiap teks yang ada pada animasi *feed* instagram berjudul autodebet menggunakan *font* SF Pro Display Bold.

SF Pro Display Bold
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 4. 3 Bentuk *Font* SF Pro Display Bold
 (Sumber: Hasil Olahan Penulis)

4.6 Penggunaan Warna

Warna yang digunakan dalam desain animasi *feed* instagram ini mengacu pada warna branding dari PT Vascomm Solusi Teknologi, yaitu biru dan putih.



Gambar 4. 4 Pemilihan Warna Berdasarkan Branding

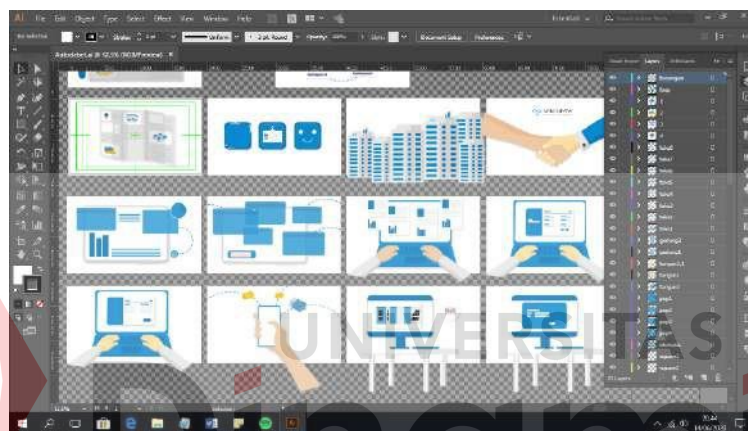
4.7 Software yang Digunakan

Perancangan video animasi ini memiliki 3 (tiga) tahapan penting yaitu tahap *design*, *animating*, dan *compositing*, yang mana tiap tahap membutuhkan *software* tersendiri dengan spesifikasi dan kemampuan tersendiri.

Disini penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk *design*, Adobe After Effect untuk *animating*, dan Adobe Premiere Pro untuk proses *compositing* hingga eksport.

4.7.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan software berbasis vektor yang nantinya akan digunakan untuk menciptakan desain karakter, asset, dan segala yang berhubungan dengan objek visual. Pada software ini, penulis membuat desain digital dengan cara *tracing* dari sketsa objek yang dibuat. Selain itu, tiap desain digital harus memiliki layer tersendiri untuk memudahkan proses *motion* atau penggerakan animasi pada *software* Adobe After Effect nantinya.

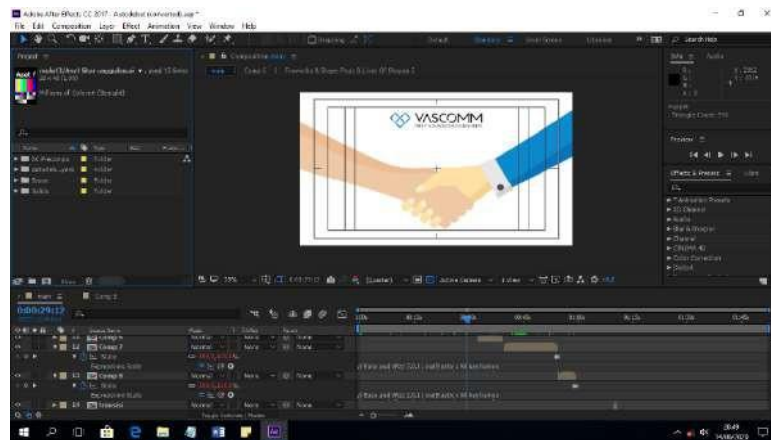


Gambar 4. 5 Proses Pengerjaan di Software Adobe Illustrator
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

4.7.2 Adobe After Effect

Adobe After Effect ini berbasis *motion*, *visual effect*, hingga editing video, sehingga nantinya akan digunakan untuk menciptakan gerakan dan menyusun video animasi. Disini penulis mulai membuat *motion* dari aset yang telah dibuat pada *software* Adobe Illustrator sebelumnya dengan teknik *puppet*, *scale*, *position*, *rotation*, dan *script*. Selain itu, pada *software* ini penulis juga memberi efek

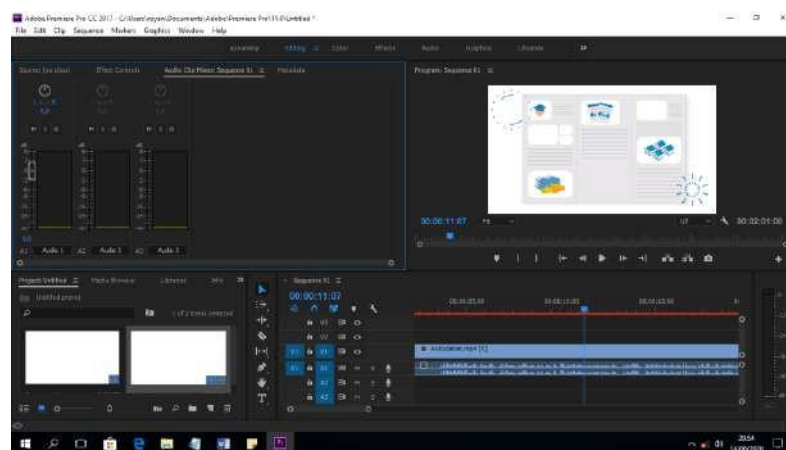
pemanis visual tambahan seperti *pop up*, gerakan garis lingkaran, kembang api dan sebagainya.



Gambar 4. 6 Proses motion di Software Adobe After Effect
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

4.7.3 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro merupakan *software* berbasis *editing video* yang nantinya akan digunakan oleh penulis untuk *compositing*, meliputi penambahan *voice over*, penyesuaian timing, penyesuaian *frame* video hingga pemilihan format video yang nantinya digunakan untuk disebarluaskan setelah proses *rendering* selesai.



Gambar 4. 7 Proses compositing di Software Adobe Premiere Pro
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

4.8 Implementasi Karya

Berdasarkan narasi yang diperoleh, *voice over*, *storyboard*, gaya desain, hingga *software* yang nantinya digunakan, maka diterapkan penggabungan sehingga menghasilkan video animasi yang sesuai harapan.

Berikut ini merupakan digitalisasi dari tiap *scene* berdasarkan konsep yang telah direncanakan sehingga tercipta video animasi yang cocok diupload pada instagram dan layak ditonton.

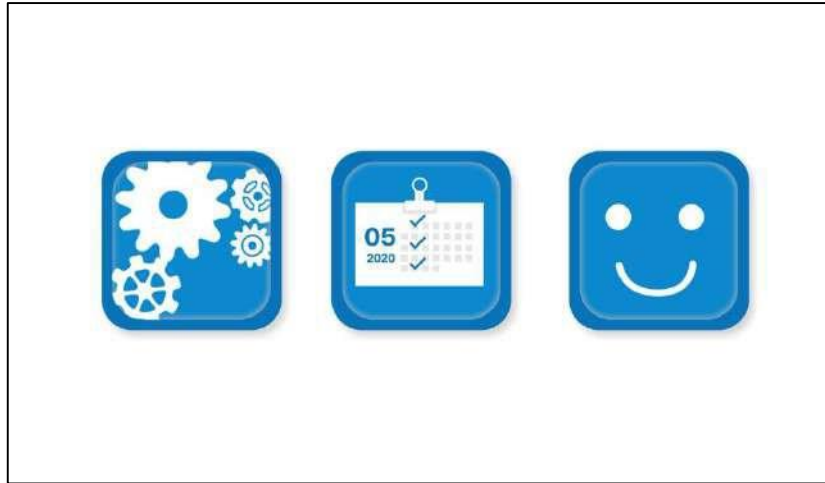
4.8.1 Scene Pertama



Gambar 4. 8 Realisasi *Scene* 1
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Pada realisasi *scene* 1 terdapat sedikit pengembangan dari *storyboard* yang telah dibuat. Hal ini dilakukan agar terdapat penekanan pada beberapa kata, yaitu bidang pendidikan, investasi, asuransi, properti.

4.8.2 Scene Kedua



Gambar 4. 9 Realisasi Scene 2
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Realisasi scene 2 sama dengan storyboard, menggambarkan gear sebagai simbol otomatis, kalender sebagai simbol terjadwal, dan senyuman yang melambangkan memudahkan pelanggan.

4.8.3 Scene ketiga



Gambar 4. 10 Realisasi Scene 3
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Pada scene ini menjelaskan bahwa autodebet digunakan untuk sistem pembayaran berkala. Scene 3 ini sesuai dengan storyboard tanpa ada penambahan apapun.

4.8.4 *Scene keempat*



Gambar 4. 11 Realisasi *Scene 4*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Scene 4 menunjukkan gedung – gedung sebagai lambang berdirinya vascomm. Scene ini juga sama dengan storyboard tanpa ada penambahan.

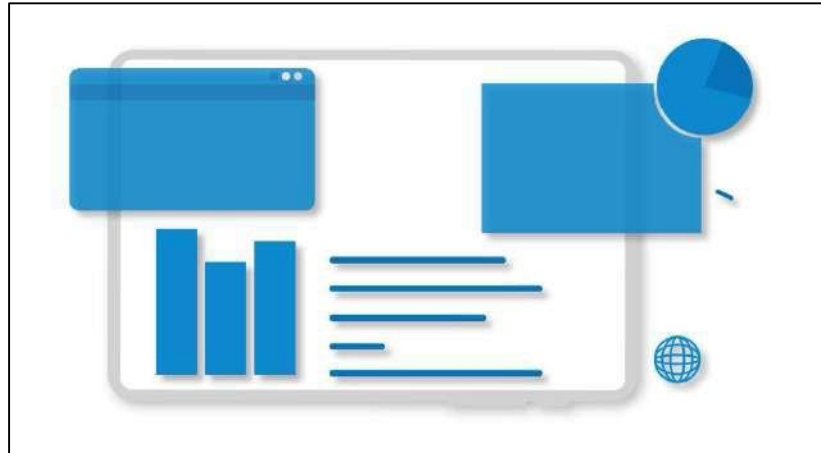
4.8.5 *Scene kelima*



Gambar 4. 12 Realisasi *Scene 5*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Vascomm menjalin kerjasama dengan berbagai mitra dalam bidang autodebet, *scene* ini menggunakan jabat tangan dan logo vascomm sebagai visualnya. Scene ini sama dengan storyboard, tanpa ada penambahan atau perubahan secara menyeluruh.

4.8.6 Scene keenam



Gambar 4. 13 Realisasi *Scene 6*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Kata proses pendebetan dilakukan secara otomatis digambarkan dengan gadget dan grafik, sebagaimana umumnya bahwa sistem otomatis dapat dilakukan melalui gadget.

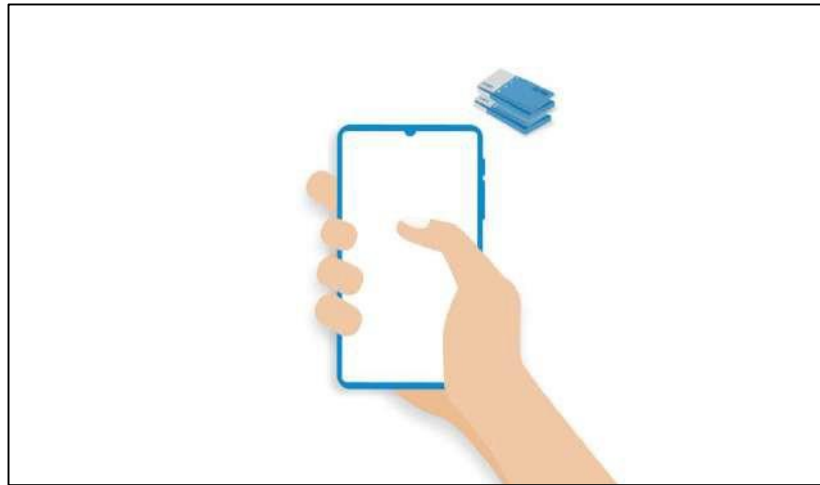
4.8.7 Scene ketujuh



Gambar 4. 14 Realisasi *Scene 7*
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Scene ini mulai menjelaskan tahapan menggunakan sistem autodebet, biller mulai memasukkan data dari nasabahnya, registrasi, hingga menentukan tanggal jatuh tempo pembayaran.

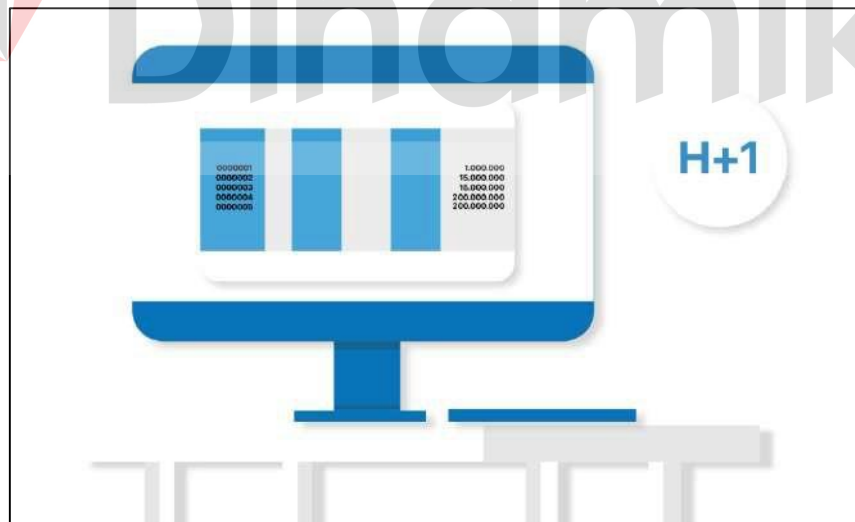
4.8.8 Scene kedelapan



Gambar 4. 15 Realisasi Scene 8
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Pada scene ini menjelaskan bahwa dengan sistem autodebet dapat mendebet rekening pelanggan secara otomatis. Handphone digunakan sebagai simbol dari m – banking yang umum digunakan orang – orang.

4.8.9 Scene kesembilan

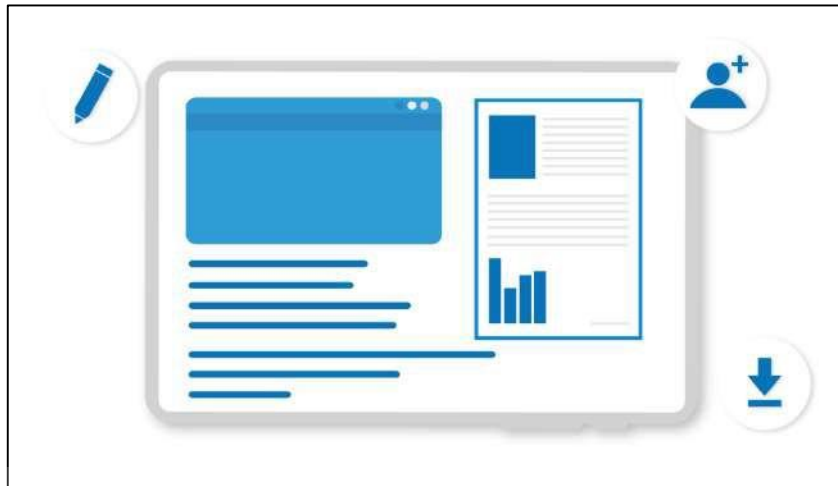


Gambar 4. 16 Realisasi Scene 9
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Scene ini menjelaskan tentang pelimpahan dana kerekening *biller* setelah H+1 pendebetan berhasil. Scene ini sedikit berbeda dengan *storyboard*, disini

terdapat sedikit penambahan, yaitu penambahan ikon H+1 sebagai penekanan dari narasi.

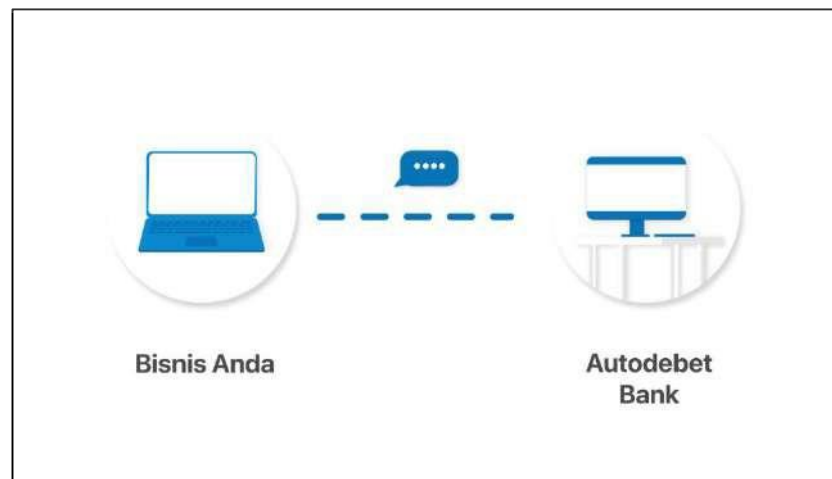
4.8.10 Scene kesepuluh



Gambar 4. 17 Ralisasi Scene 10
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Scene ini menjelaskan tiga keunggulan sistem autodebet yang dikembangkan vascomm, yaitu *web portal management* yang meliputi input data, edit data, dan download laporan transaksi.

4.8.11 Scene kesebelas



Gambar 4. 18 Realisasi Scene 11
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

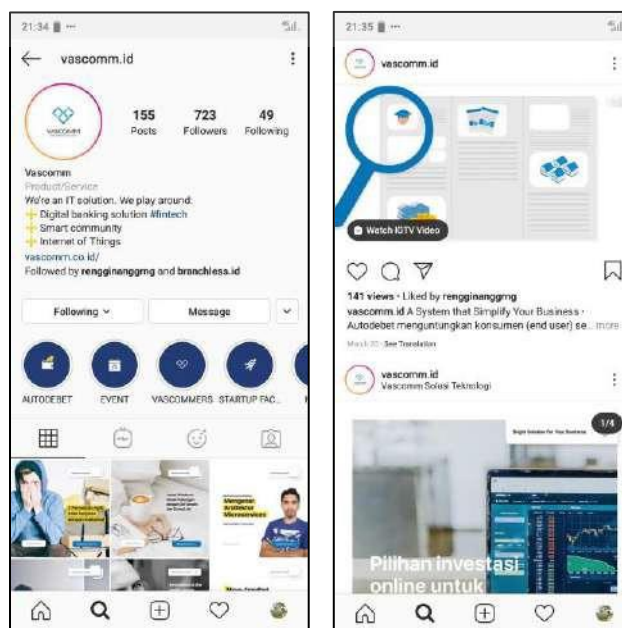
Pada *scene* ini menjelaskan bahwa vascomm dapat membantu bisnis yang sedang dijalankan kliennya sehingga terhubung langsung dengan sistem autodebet bank dengan integrasi API.

4.8.12 *Scene* kedua belas



Gambar 4. 19 Realisasi *Scene* 12
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Scene terakhir memperlihatkan *customer service* vascomm yang siap membantu penggunaan sistem autodebet untuk para klien dan *contact person* yang dapat dihubungi.



Gambar 4. 20 Implementasi Langsung Pada Instagram Perusahaan
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Animasi Feed Instagram Berjudul Autodebet Sebagai Media Promosi PT. Vascomm Solusi Teknologi” ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut,

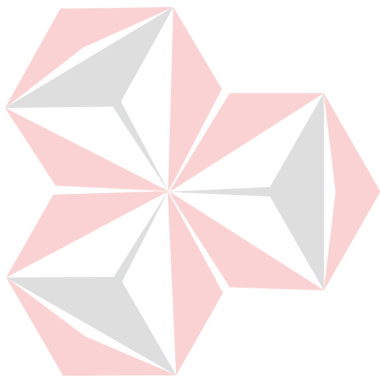
1. Tujuan perancangan ini adalah merancang video animasi berjudul autodebet guna meningkatkan *awareness* masyarakat tentang apa itu autodebet dan juga sebagai media promosi vascomm.
2. Animasi yang baik dalam prosesnya harus mempertimbangkan desain, *motion*, hingga *compositing* dan sesuai dengan konsep maupun *storyboard* yang ada.
3. Dalam perancangan video animasi diperlukan adanya *brief* yang jelas, konsep desain dan *motion* yang tepat, pemilihan suara untuk *voice over* disesuaikan dengan konsep, juga diperlukan *back sound* dan *sound effect* yang tepat agar video lebih menarik.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan laporan kerja praktik ini, maka penulis memiliki sedikit saran, diantaranya

1. Dalam kerja tim diperlukan kordinasi dan komunikasi yang baik guna mempermudah pengumpulan danta serta proses pengerjaan tugas yang diberikan.
2. Pemilihan pekerjaan, tugas, dan tanggungjawab sesuai dengan *skill* merupakan tindakan yang bijak guna mencapai hasil yang maksimal.

3. Evaluasi kerja bersama merupakan hal yang baik dan perlu ditingkatkan guna mendapat masukan, memperbaiki kekurangan, menambah solidaritas sehingga tim makin solid.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal dan Makalah

Anindhita, Marsha dan Menul Teguh Riyanti. "Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual", *Dimensi DKV*. April 2016, 1.

Siregar, Fairuz. "Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic Untuk Sosialisasi Job Family Pada Bank Indonesia", *Jurnal Desain*. Mei 2017.

Pamungkas, Abrian. "Perancangan Motion Graphic Developing Idea Sebagai Sarana Edukasi Karyawan PT Semen Indonesia (Persero) Tbk", *Laporan Kerja Praktik Universitas Dinamika*. Januari 2020.

Fajri, Rayhan Helsa. "Perancangan Motion Graphic Sebagai Iklan Layanan Masyarakat Pentingnya Imunisasi Bagi Anak Sejak Usia Dini di Kota Bukittinggi", *Jurnal UNP*. Januari 2018.

Effendy, Alvin Yeremia dan Yohanes Sondang Kunto."Pengaruh Customer Value Proposition Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Produk Consumer Pack Premium Baru Bogasari", *Jurnal Manajemen Pemasaran Petra*. 2013.

Putra, Aprizal."Pengaruh Promosi dan Pelayanan Terhadap Minat Konsumen Pada Produk Perabot", *JOM FISIP*. Oktober 2016

Buku

Thomas, Frank dan Ollie Jhonston. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. United States: Abbeville Press.

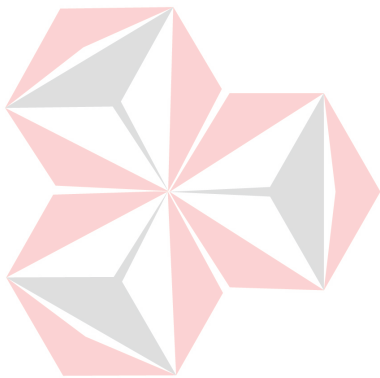
Bleicher, Steven. (2012). *Contemporary Color Theory & Use*. 2nd ed. United States: Cengage Learning.

Vascomm. (2019). *Vascomm Annual Report 2019*. Sidoarjo. PT. Vascomm Solusi Teknologi

Internet

<https://www.google.com/amp/kupang.tribunnews.com/amp/2019/12/05/apa-itu-autodebet-ini-penjelasan-marselina-ratu> (diakses pada Mei 2020)

https://www.researchgate.net/publication/312106683_SOCIAL_MEDIA_MARKETING_IN_EMERGING_MARKETS



UNIVERSITAS
Dinamika