

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERANCANGAN *COMPANY PROFILE MOTION GRAPHICS*
KOMUNITAS MUSISI MENGAJI INDONESIA (KOMUJI) DI DIVISI
JUNIOR GRAPHIC DESAIN PT KULTURA CREONESIA RESKAPEKTA
BANDUNG**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memperoleh Gelar Ahli
Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Periklanan**



Oleh:

Nur Komala Dewi S. P

2017/AD/5187

**PROGRAM STUDI PERIKLANAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

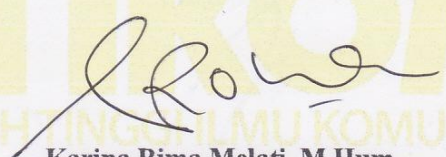
**Perancangan *Company Profile Motion Graphics* Komunitas Musisi Mengaji
Indonesia (KOMUJI) Di Divisi *Junior Graphic Desain* PT Kultura Creonesia
Reskapekta Bandung**

Tugas Akhir berupa Laporan Praktek Kerja Lapangan ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) dalam bidang komunikasi dengan spesialisasi Periklanan

Disusun Oleh :

**Nur Komala Dewi S. P
2017/AD/5187**

Disetujui Oleh


**Karina Rima Melati, M.Hum
Pembimbing**

HALAMAN PENEGASAN

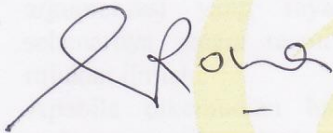
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Perancangan *Company Profile Motion Graphics* Komunitas Musisi Mengaji Indonesia (KOMUJI) Di Divisi *Junior Graphic Desain* PT Kultura Creonesia Reskapekta Bandung

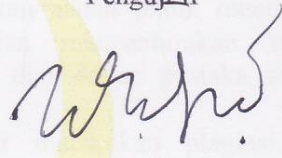
Telah dipresentasikan dihadapan tim penguji Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia Yogyakarta pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 6 Agustus 2020
Waktu : 12.30 s/d Selesai
Tempat : Ruang Presentasi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta


Pembimbing/Penguji I


(Karina Rima Melati, M.Hum)

Penguji II

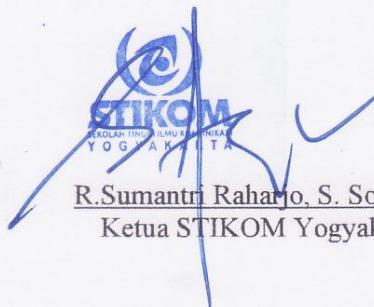

(Widya Sekar Dwisari, M.A)


Penguji III


(Rike Tias Permanis Sari, M.A)

Mengesahkan

Mengetahui


R. Sumantri Raharjo, S. Sos M.Si
Ketua STIKOM Yogyakarta


Rike Tias Permanis Sari, M.A
Ketua Jurusan

PERYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Nur Komala Dewi S.P
NIM : 2017/AD/5187
Judul Laporan : Perancangan *Company Profile Motion Graphics*
Komunitas Musisi Mengaji Indonesia (KOMUJI) Di Divisi
Junior Graphic Desain PT Kultura Kreonesia Reskapekta
Bandung

Dengan ini menatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya tulisan saya. Laporan ini merupakan deskripsi atas Praktek Kerja Lapangan (PKL) membuat karya di Industri Kreatif dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan hasil dari plagiasi (*copy paste*) karya orang lain. Adapun sumber kutipan yang saya baca merupakan acuan untuk mendukung argumentasi yang saya buat, kemudian mencantumkan sumber sebenarnya secara resmi dalam kutipan dan daftar pustaka sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan plagiasi serta melanggar etika akademik, yang secara sah dan dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang kuat atau sah oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka saya bersedia dengan sepenuh hati mencabut gelar yang telah di peroleh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 6 Agustus 2020



Nur Komala Dewi S.P

MOTO

“Hidup itu butuh perencanaan bukan sekedar bernafas, jangan bilang tidak bisa kalau belum mencoba”
(Nur Komala Dewi S.P)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”
(QS. Al-Insyirah : 6)

“Orang yang menghormati dirinya sendiri tidak akan disentuh oleh hal yang sia-sia.”
(Dedy Susanto)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk

1. Allah SWT, yang masih mengizinkan penulis untuk menghirup udara di Bumi, serta memberikan kesehatan kepada penulis untuk bisa menyelesaikan penyusunan laporan ini.
2. Rasulullah Muhammad SAW, yang telah menjadi Suri Tauladan bagi Umat Islam.
3. Kedua orang tua yang sangat saya sanyangi dan cintai, yang telah membesarkan, merawat, mendidik dengan berbagai usaha serta mendoakan dan memotivasi saya selama ini utamanya dalam menyelesaikan perkuliahan.
4. Ke tiga saudara saya yang selalu mendukung ataupun *men-support* saya selama ini.
5. Ke tiga ponakan saya Aura, Adit dan Ibrahim yang selalu bertanya kapan pulang.
6. Keluarga besar saya, kakek, nenek, om, tante, sepupu-sepupu saya yang telah mendukung saya selama perkuliahan di Jogja.
7. Sahabat-sahabat saya yang ada di kampung halaman Ifet, Rahmad, Alda, Tini, Ita, Iki, Andri dan Fitri yang selalu memberi semangat.
8. Sahabat-sahabat saya selama perkuliahan Ika, Winda, Almar dan Gea yang selalu *men-support*, membantu serta saling mendo'akan.
9. Teman-teman Advertising 2017.
10. Bang Arif dan Bang Irvan atas *support* yang diberikan dan telah mengizinkan saya untuk mengakses laporan mereka.
11. Mas Fedy yang selalu membimbing saya dan teman-teman Akindo TV dengan sabar, serta Teman Akindo TV angkatan 14 & 15 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu terimakasih atas dukungan dan *supportnya*.
12. Para dosen Mbak Rike, Mbak Karin, Mbak Sekar, Ibu Yuni, Mbak Dini, Mas Miko, Mas Yoyok, Pak Edial, Mas Pampam dan para dosen STIKOM lain, terimakasih atas ilmu pengetahuan, dan pelajaran serta bimbingannya selama ini.
13. Terimakasih kepada Kak Sigit dan Edo yang telah *men-support* dan membantu saya selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan masa pandemi covid -19 di Bandung.
14. Para staf karyawan kampus yang telah memberikan *support* dan pelayanan yang baik selama masa perkuliahan saya di STIKOM Yogyakarta.
15. Terimakasih kepada Pak Alga selaku *founder* dan Kak Sugy selaku *Manager Departemen Graphic Design* yang telah mengizinkan melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di PT Kultura Bandung, dan memberikan pengetahuan baru kepada saya.
16. Terimakasih kepada Pak Egie yang telah memberikan kepercayaan kepada saya untuk membuat *company profile* KOMUJI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbilalamin, ucapan segala puji dan syukur dengan rahmad karunia yang telah dilimpahkan Allah Subbhanahu Wa Ta'ala, akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dengan mengikat judul “Perancangan *Company Profile Motion Graphics* Komunitas Musisi Mengaji Indonesia (KOMUJI) Di Divisi *Junior Graphic Design* PT Kultura Kreonesia Reskapekta Bandung”, yang digunakan sebagai tugas akhir untuk salah satu persyaratan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md) di program studi Periklanan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

Laporan ini disusun bersarkan pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilaksanakan terhitung sejak tanggal 10 Februari sampai dengan 17 April 2020 di PT Kultura. Tentunya penyelesaian penyusunan laporan ini tidak luput dari bantuan dan semangat oleh seluruh pihak yang terkait. Dengan segala hormat penulis mengucapkan terimakasih secara khusus kepada :

1. Kedua orangtua yang selalu menyemangati dan berjuang menyekolahkan anaknya sampai menamatkan bangku perguruan tinggi.
2. Bapak Sumantri Raharjo, M.Si selaku Direktur Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
3. Ibu Karina Rima Melati M.Hum. , selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu, tenaga dan memberi masukan selama penulisan ataupun penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL).
4. Pak Alga Indria selaku *founder* dan Kak Sugyanto selaku *Maganger Departement Graphic Desain* yang telah mengizinkan saya untuk melaksanakan PKL dan bergabung di tim kreatif PT Kultura.
5. Pak Egie Fauzy selaku salah satu *founder* Komunitas Musisi Mengaji Indonesia yang telah memberi kepercayaan pada penulis untuk membuat *company profile* KOMUJI serta memberikan izin untuk digunakan sebagai topik utama pada laporan ini.

6. Teman-teman Advertising dan STIKOM angkatan 2017 yang selama ini telah menjadi teman penulis selama di perantauan.

Penulis menyadari bahwa laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berharap dengan adanya segala kritik serta saran yang bersifat membangun, serta besar harapan penulis semoga laporan ini dapat bermanfaat di kemudian hari bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan para pembaca, utamanya angkatan-angkatan STIKOM selanjutnya.

Yogyakarta, 6 Agustus 2020

Penulis

Nur Komala Dewi S.P

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENEGASAN	iii
PERYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Praktek Kerja Lapangan.....	5
D. Manfaat Praktek Kerja Lapangan.....	5
a. Bagi Mahasiswa.....	5
b. Bagi Almamater.....	6
c. Bagi Perusahaan.....	6
E. Waktu dan Tempat Praktek Kerja Lapangan.....	6
F. Metode Praktek Kerja Lapangan	7
BAB II PENEGASAN JUDUL dan KERANGKA TEORI	8
A. Penegasan Judul.....	8
B. Kerangka Teori.....	8
B.1. Komunitas.....	8
B.1.1. Faktor Terbentuknya Komunitas.....	9
B.2. <i>Company Profile</i>	9
B.2.1. Unsur-Unsur <i>Company Profile</i>	9
B.2.2. Karakteristik <i>Company Profile</i>	11
B.2.3. Fungsi <i>Company Profile</i>	11
B.3. <i>Motion Graphics</i>	12
B.3.1. Unsur Dasar <i>Motion Graphics</i>	13
a. Penggambaran Subjek.....	13
b. Komposisi.....	13
B.3.2. Elemen-Elemen <i>Motion Graphics</i>	14
a. Ilustrasi atau Sketsa atau Desain.....	14
b. Tipografi.....	15
c. Warna.....	18
d. Fotografi.....	21
e. <i>Video</i>	21
f. Rekaman Suara atau Audio.....	21
B.3.3. Prinsip-Prinsip <i>Motion Graphics</i>	22
B.3.4. Fungsi-Fungsi <i>Motion Graphics</i>	24
B.3.4.1. Fungsi <i>Motion Graphics</i> dalam Aset Market Perusahaan.....	25

B.4. Animasi.....	26
B.4.1 Pengelompokkan Animasi.....	27
B.5. <i>Story Line</i> atau Struktur Cerita.....	30
B.6. <i>Storyboard</i>	32
B.6.1. <i>Angle Storyboard</i>	33
B.6.2. Pergerakan Kamera <i>Storyboard</i>	36
BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN.....	38
A. Sejarah, Visi dan Misi Perusahaan.....	38
A.1. Sejarah Perusahaan.....	38
A.2. Visi Perusahaan.....	39
A.3. Misi Perusahaan.....	39
A.4. Nilai-Nilai Perusahaan.....	39
A.5. Tentang Perusahaan.....	40
A.5.1. Nama Perusahaan.....	40
A.5.2 Logo Perusahaan.....	40
A.5.3. Filosofi Logo.....	41
B. Struktur Organisasi Dan Deskripsi Pekerjaan.....	42
B.1. Struktur Organisasi.....	42
B.2. Alur Kerja.....	42
B.3. Deskripsi Fungsi dan Tugas	43
B.4. Kegiatan Umum dan Lingkup Kerja Perusahaan.....	44
B.5. Portofolio Perusahaan.....	45
C. Obyek Praktik yang Dilakukan.....	49
BAB IV KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASANNYA.....	50
A. Kegiatan PKL.....	50
B. Pembahasan Karya.....	65
B.1. Pra Produksi.....	65
a. Brief dari KOMUJI.....	65
b. Data.....	66
c. Konsep atau <i>Storyline Company Profile</i> <i>Motion Graphics</i> KOMUJI.....	67
d. Mencari Bahan Pendukung.....	70
e. Sketsa.....	71
f. <i>Storyboard Company Profile Motion Graphics</i> KOMUJI.....	73
B.2. Produksi.....	82
B.2.1 Pembuatan Visual Grafis atau Karakter.....	85
a. <i>Tracing</i>	85
b. <i>Font</i> atau Tipografi.....	87
c. Warna.....	88
d. <i>3D Modeling Visual</i>	88
e. Komposisi <i>Layer</i>	90
B.2.2. Pembuatan Efek Gerak	93
a. <i>Keyframes</i>	93
b. Tipografi.....	97
c. <i>Masking</i>	98
d. Transisi.....	99
e. Komposisi <i>Shoot</i> dan <i>Scene</i>	101

f. Kamera.....	102
g. <i>Sound Effect</i>	103
h. <i>Mengexport Scene per Scene</i>	104
B.2.3. Penggabungan.....	104
B.2.4. Revisi.....	105
B.2.5. Tampilan Konten <i>Visual Company</i> <i>Profile Motion Graphics KOMUJI</i>	107
B.3. Paska Produksi.....	109
BAB V PENUTUP	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Model <i>Sheet Manual</i>	15
Gambar 2. Desain <i>Modeling</i> melalui <i>Software</i>	15
Gambar 3. <i>Font</i> Serif.....	16
Gambar 4. <i>Font</i> Sans Serif.....	17
Gambar 5. <i>Font Fantasy</i>	18
Gambar 6. Warna Primer.....	18
Gambar 7. Warna Sekunder.....	19
Gambar 8. Warna Tersier.....	19
Gambar 9. Warna Gabungan.....	20
Gambar 10. Warna Netral.....	20
Gambar 11. Contoh Animasi <i>Cel</i>	27
Gambar 12. Contoh Animasi <i>Flipbook</i>	28
Gambar 13. Contoh Animasi <i>Stop-Motion</i>	29
Gambar 14. Contoh Animasi 2D (<i>Motion Graphics</i>) Iklan Oreo.....	29
Gambar 15. Contoh Animasi 3D Nussa & Rara.....	30
Gambar 16. Contoh Animasi Multidimensi.....	30
Gambar 17. Contoh <i>Storyline</i>	32
Gambar 18. Contoh <i>Storyboard</i>	33
Gambar 19. Contoh <i>Ultra-Wide shot</i>	34
Gambar 20. Contoh <i>Wide shot</i>	34
Gambar 21. Contoh <i>Mid shot</i>	35
Gambar 22. Contoh <i>Close-Up</i>	35
Gambar 23. Contoh <i>Extreme Close-Up</i>	36
Gambar 24. Logo Sebelumnya PT Kultura Creonesia Rekaspekta.....	40
Gambar 25. Logo Sekarang PT Kultura Creonesia Reskapekta.....	41
Gambar 26. Batik Pantura <i>Book Layout</i> <i>Design Project</i>	45
Gambar 27. Akom <i>The Koboy Senayan</i> <i>Biographical Comic Project</i>	45
Gambar 28. <i>Project Art Departement of</i> <i>Total Chaos (2017) Movie</i>	46
Gambar 29. <i>3D Animation for Presentation</i> <i>Of Industrial Region Development</i>	46
Gambar 30. <i>All About OJK - 2D Animation Project</i>	47
Gambar 31. Indeso <i>Branding Project</i>	47
Gambar 32. OC Enviro <i>Branding Project</i>	48
Gambar 33. SuperB4Ttery <i>Powerbank</i> <i>Product Design Project</i>	48
Gambar 34. Desain <i>Feed</i> Instagram Rumah Rubah.....	53
Gambar 35. Desain Sertifikat Rumah Rubah.....	53
Gambar 36. Desain <i>Feed</i> Buka Tutup Kepala.....	54
Gambar 37. Desain Nametage <i>Video</i> Kajian Ustadz Jaga.....	55

Gambar 38. Desain ID <i>Card Founder</i> KOMUJI.....	55
Gambar 39. Desain Ilustrasi Perpustakaan.....	56
Gambar 40. Desain Ilustrasi <i>Departement</i> Organisasi.....	57
Gambar 41. Desain Ilustrasi Kelas Al-Fatihah.....	58
Gambar 42. Desain Ilustrasi Kelas Anak-Anak.....	59
Gambar 43. Referensi Desain Vektor.....	71
Gambar 44. Referensi Desain Vektor, Peta dan orang.....	71
Gambar 45. Sketsa <i>Departement</i> Sekertaris dan <i>Departement</i> Bendahara Umum KOMUJI.....	72
Gambar 46. Sketsa <i>Departement Creative</i> dan <i>Departement Event</i> KOMUJI.....	72
Gambar 47. Sketsa <i>Departement</i> Organisasi dan orang di ruang kolaborasi KOMUJI.....	72
Gambar 48. Sketsa <i>Music Store</i> dan <i>Workshop</i> KOMUJI.....	73
Gambar 49. Sketsa Orang Rekaman dan Syuting <i>Video</i> <i>Clip</i> dan Orang di Ruang Baca KOMUJI.....	73
Gambar 50. <i>Storyboard Company Profile Motion</i> <i>Graphics</i> KOMUJI.....	74
Gambar 51. Proses <i>Tracing</i> Elemen Visual Uang <i>Departement</i> Bendahara KOMUJI.....	86
Gambar 52. Proses <i>Tracing</i> menggunakan <i>tools</i> dan bentuk <i>shape</i> <i>Departement</i> Bendahara KOMUJI.....	86
Gambar 53. Flat Desain Elemen Visual Lemari Buku.....	87
Gambar 54. Contoh <i>Font Kitchen std.</i>	87
Gambar 55. Warna Corporate KOMUJI.....	88
Gambar 56. Warna Tambahan.....	88
Gambar 57. 3D <i>Modeling</i> Unsur Visual Uang <i>Departement</i> Bendahara KOMUJI.....	89
Gambar 58. 3D <i>Modeling</i> Visual Huruf B <i>Departement</i> Bendahara KOMUJI.....	89
Gambar 59. Komposisi Visual Grafis <i>Departement</i> Bendahara KOMUJI.....	90
Gambar 60. Komposisi Visual Grafis <i>Departement</i> Bendahara KOMUJI.....	91
Gambar 61. Visual Grafis <i>Departement Public Relation</i> Sebelum dan Setelah Diolah.....	91
Gambar 62. Visual Grafis <i>Departement Program</i> Sebelum dan Setelah Diolah.....	91
Gambar 63. Visual Grafis <i>Studio Recording</i> Sebelum dan Setelah Diolah.....	92
Gambar 64. Visual Grafis Program Sosial Pembuatan Musik Sebelum dan Setelah Diolah.....	92
Gambar 65. Visual Grafis <i>Founder</i> KOMUJI Sebelum dan Setelah Diolah.....	93
Gambar 66. <i>Screenshots Keyframes</i> Fasilitas <i>Publishing</i> KOMUJI 31 <i>layer</i>	95
Gambar 67. <i>Screenshots Keyframes Easy Ease</i> 31 <i>layer</i>	

	Fasilitas <i>Publishing</i>	95
Gambar 68.	<i>Screenshots</i> Standar <i>Keyframes</i> Grafik <i>Curves</i> 31 <i>layer</i> Fasilitas <i>Publishing</i>	96
Gambar 69.	<i>Screenshots</i> <i>Keyframes</i> Grafik <i>Curves</i> <i>Easy Ease</i> sebelum ditarik 31 <i>layer</i> Fasilitas <i>Publishing</i>	96
Gambar 70.	<i>Screenshots</i> <i>Keyframes</i> Grafik <i>Curves</i> <i>Easy Ease</i> sesudah ditarik 31 <i>layer</i> Fasilitas <i>Publishing</i>	96
Gambar 71.	Contoh Font <i>MADE TOMMY</i>	97
Gambar 72.	Contoh Font <i>MADE TOMMY LINE</i>	97
Gambar 73.	Contoh Font <i>Humnst 777</i>	98
Gambar 74.	<i>Screenshots</i> Proses <i>Masking</i> Teks Informasi Rumah KOMUJI Tahap Awa.....	98
Gambar 75.	<i>Screenshots</i> Proses <i>Masking</i> Teks Informasi Rumah KOMUJI Tahap Ke Dua.....	99
Gambar 76.	<i>Screenshots</i> Tampilan Pembuatan <i>Radial</i> <i>Wipe Transition</i>	100
Gambar 77.	<i>Screenshots</i> Tampilan Hasil <i>Radial</i> <i>Wipe Transition</i>	101
Gambar 78.	<i>Screenshots</i> Gambar Komposisi <i>Shoot</i> Visual Grafis Program Keagamaan.....	102
Gambar 79.	<i>Screenshots</i> Komposisi pengabungan <i>Shoot</i> menjadi <i>Scene</i> per <i>Scene</i>	102
Gambar 80.	<i>Screenshots</i> Pergerakan Kamera 28mm <i>Vertikal</i> 11 <i>Layers</i> <i>Chapter</i> KOMUJI.....	103
Gambar 81.	<i>Screenshots</i> Pergerakan Kamera 28mm <i>Vertikal</i> 11 <i>Layers</i> Menggunakan Sumbu Z.....	103
Gambar 82.	<i>Screenshots</i> Penggunaan 12 <i>Sound Effect</i> Visual <i>Motion Graphics</i> Program KOMUJI di Adobe After Effect.....	104
Gambar 83.	<i>Screenshots</i> Proses Produksi di Adobe Premiere.....	105
Gambar 84.	Konten Visual Grafis Rumah Dan <i>Chapter</i> KOMUJI Sebelum Revisi.....	106
Gambar 85.	Konten Visual Grafis <i>Departement</i> Dan Cafe KOMUJI Sebelum Revisi.....	106
Gambar 86.	Konten Visual Grafis Ruang Baca Dan <i>Studio</i> <i>Recording</i> KOMUJI Sebelum Revisi.....	106
Gambar 87.	Konten Visual Grafis Syuting Dan Rekaman <i>Video Clip</i> KOMUJI Sebelum Revisi.....	106
Gambar 88.	<i>Screenshots</i> Konten Visual Hasil Render.....	107

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Struktur Organisasi PT Kultura	
Creonesia Rekaspekta.....	42
Bagan 2. Alur Kerja PT Kultura	
Creonesia Rekaspekta.....	42
Bagan 3. Proses Pra Produksi.....	65
Bagan 4. Proses Produksi.....	84
Bagan 5. Pasca Produksi.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penulis Selama PKL.....	60
Tabel 2. <i>Storyline Company Profile Motion Graphics KOMUJI</i>	68

ABSTRAK

Komunitas Musisi Mengaji Indonesia (KOMUJI) berdiri sejak tahun 2010 berpusat di kota Bandung. Komunitas menjadi inkubasi industri kreatif terkhusus di bidang musik. Unikny komunitas ini menjadi wadah bagi para musisi yang risau akan perbedaan pendapat mengenai musik itu ‘haram’ atau ‘halal’. Tujuan tersebut didirikan sehingga para musisi di Indonesia terkhusus kota Bandung dapat belajar bersama untuk menyeimbangi ilmu pengetahuan antara musik dan agama, agar tidak menimbulkan perpecahan pendapat yang mengakibatkan perkelahian diantara musisi. Luaran yang digunakan untuk memperkenalkan atau mempromosikan KOMUJI yaitu *company profile* berbasis *motion graphics*. *Motion graphics* menjadi media yang interaktif dalam menyampaikan informasi secara unik dan menarik. Dengan pemahaman secara mendalam mengenai komunitas, *company profile*, *motion graphics* serta animasi penulis kemudian merancang karya dengan menerjemahkan *brief*, konsep, unsur maupun prinsip *motion graphics*. Pada akhirnya *company profile motion graphics* ini terdiri dari 5 *scene* dengan total durasi 4 menit 30 detik.

Kata Kunci : Komunitas, Company Profile, Motion Graphics, KOMUJI

ABSTRACT

Komunitas Musisi Mengaji (KOMUJI) or the Indonesian Musician Of Qur'an Recite Community was founded in 2010 in the city of Bandung. This community serves as industry incubation specifically in the field of music. This community is unique because it is a place for musicians who are concerned about the differences between the opinion music that is 'haram' or 'halal'. such an objective was made musicians in Indonesia, especially in Bandung can study together to balance the knowledge between music and religions as not to cause disagreement that result in fights among musicians. The output used to introduce or promote KOMUJI is a motion graphics based on their company profile. Motion graphics become an interactive media in conveying information uniquely and atractively. With the deep understands of community company profile, motion graphics as well as animation aauthor then designing the principt of motion graphic. In the and this company profile motion graphics is consist of 5 scene with a total duration of 4 minutes 30 seconds.

Keywords : Community, Company Profile, Motion Graphics, KOMUJI