

**PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* “THE DIGITAL
GLADIATOR” UNTUK BLSDM
KOMDIGI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Irhas Lantya Tri Suputra

23.02.1008

Hamid Amanullah

23.02.1007

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* “THE DIGITAL
GLADIATOR” UNTUK BLSDM
KOMDIGI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Irhas Lantya Tri Suputra	23.02.1008
Hamid Amanullah	23.02.1007

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* “THE DIGITAL
GLADIATOR” UNTUK BLSDM
KOMDIGI YOGYAKARTA

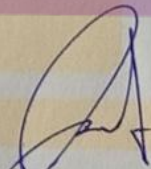
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hamid Amanullah

23.02.1007

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 18 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom.

NIK. 190302281

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* “THE DIGITAL
GLADIATOR” UNTUK BLSDM
KOMDIGI YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Hamid Amanullah

23.02.1007

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208

Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M.Cs.
NIK. 190302483

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hamid Amanullah
NIM : 23.02.1007

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* "THE DIGITAL GLADIATOR"
UNTUK BLSDM KOMDIGI YOGYAKARTA**

Dosen Pembimbing : Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan **gagasan**, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari **Dosen Pembimbing**
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 18 Mei 2026

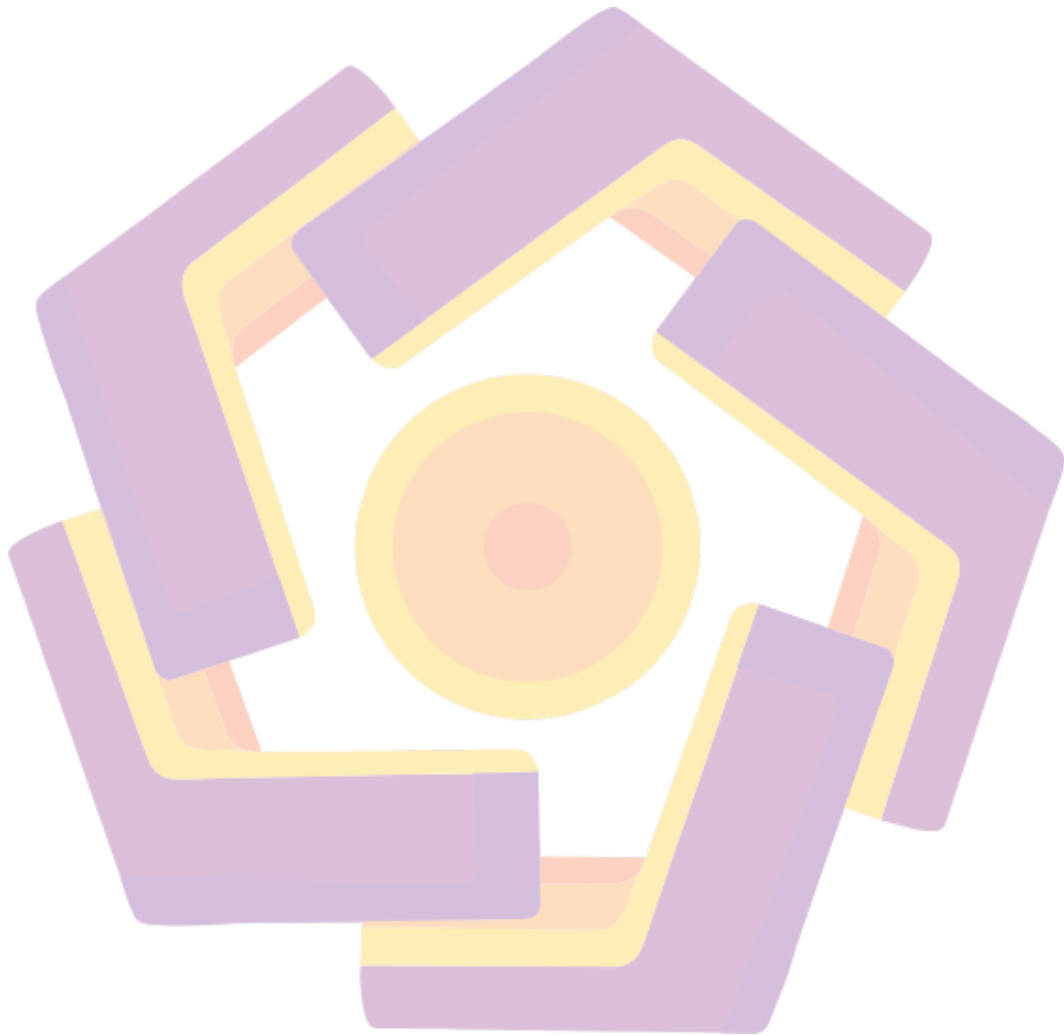
Yang Menyatakan,



Hamid Amanullah

HALAMAN MOTTO

“Kesuksesan tidak datang dari kemampuan yang dimiliki, tetapi dari kemauan untuk terus belajar dan beradaptasi.”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, kesehatan, dan kemudahan yang telah diberikan selama proses pelaksanaan dan penyusunan laporan.
2. Kedua orang tua tercinta, atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis.
3. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing serta seluruh dosen, atas bimbingan, arahan, dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan.
4. Pimpinan dan seluruh staf di BLSDM Komdigi Yogyakarta, atas kesempatan, bimbingan, dan pengalaman berharga selama proses penelitian dan pelaksanaan kegiatan
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian laporan ini.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* “THE DIGITAL GLADIATOR” UNTUK BLSDM KOMDIGI YOGYAKARTA” dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi serta sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Lapangan yang terintegrasi dalam penyusunan Tugas Akhir.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis telah memperoleh banyak bimbingan, arahan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, kesehatan, dan kemudahan yang diberikan selama pelaksanaan Kuliah Kerja Lapangan dan penyusunan laporan.
2. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan laporan ini.
3. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Civitas Akademika, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.

4. Pimpinan dan seluruh staf di BLSDM Komdigi Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, serta fasilitas selama pelaksanaan Kuliah Kerja Lapangan.
5. Orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan, serta motivasi yang senantiasa diberikan kepada penulis.
6. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan laporan ini di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang *motion graphic* dan media digital.

Yogyakarta, 18 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Referensi.....	5
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Multimedia	9
2.2.2 Motion graphic	10
2.2.3 Animasi 2D	11
2.2.4 Prinsip Animasi	12
2.2.5 Keyframe	14
2.2.6 Desain Grafis.....	15
2.2.7 Media Informasi Digital	17
2.2.8 Transformasi Talenta Digital	18
2.2.9 Peran Perangkat Lunak Adobe Creative Cloud dalam Produksi	

Media Informasi Digital	21
2.2.10 Profil BLSDM Komdigi Yogyakarta	22
2.2.11 Elemen Audio / Suara	24
2.3 Perangkat Lunak Penunjang Produksi.....	26
2.3.1 Adobe Illustrator	26
2.3.2 Adobe After Effects	27
2.3.3 CapCut.....	28
BAB III	
METODOLOGI	29
3.1 Pendefinisian Permasalahan	29
3.1.1 Tinjauan umum BLSDM Komdigi Yogyakarta.....	31
3.1.2 Deskripsi Masalah	32
3.1.3 Solusi yang Diusulkan.....	33
3.2 Analisis Kebutuhan	34
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	34
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.3 Perancangan	40
3.3.1 Menentukan Konsep.....	41
3.3.2 Membuat Timeline	41
3.3.3 Storyboard	45
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	70
4.1. Implementasi	70
4.1.1 Alur Produksi Motion graphic.....	70
4.1.2 Pembuatan Ilustrasi Karakter & Aset Visual	71
4.1.3 Proses Editing Desain.....	75
4.1.4 Membuat Rekaman Audio (Voice Over)	79
4.1.5 Proses Animasi (Keyframe)	80
4.1.5.1 scene 1	81
4.1.5.2 scene 2	82
4.1.5.3 scene 3	84
4.1.5.4 scene 4	85
4.1.5.5 scene 5	87
4.1.5.6 scene 6	88
4.1.5.7 scene 7	89
4.1.5.8 scene 8	91
4.1.5.9 scene 9	92

4.1.5.10 scene 10	93
4.1.5.11 scene 11	95
4.1.5.12 scene 12	96
4.1.5.13 scene 13	98
4.1.6 Alur Pasca Produksi Motion graphic	99
4.1.7 Penggabungan Motion graphic dan Audio (Mixing)	100
4.1.8 Color Correction dan Grading	101
4.1.9 Rendering Final	103
4.1.10 Evaluasi	104
4.1.11 Upload ke YouTube	105
4.2 Pengujian	106
4.2.1 Pengujian Black Box	107
4.2.2 Pengujian Pengguna	115
4.2.3 Pengujian Ahli Multimedia	119
4.3 Evaluasi	124
4.3.1 Evaluasi Berdasarkan Pengujian Teknis	124
4.3.2 Evaluasi Berdasarkan Pengujian Pengguna	125
4.3.3 Evaluasi Berdasarkan Pengujian Ahli Multimedia	126
4.3.4 Penyampaian Hasil Evaluasi kepada Instansi	127
BAB V	
PENUTUP.....	128
5.1 Kesimpulan.....	128
5.2 Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	132

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terkait	7
Tabel 3.1 Hasil Wawancara dengan Narasumber	29
Tabel 3.2 Masalah Pada Obyek Penelitian (BLSDM Komdigi Yogyakarta)	33
Tabel 3.3 Daftar Solusi	33
Tabel 3.4 Matriks Kebutuhan Fungsional Motion graphic	35
Tabel 3.5 Kebutuhan Hardware	37
Tabel 3.6 Kebutuhan Software	38
Tabel 3.7 Kebutuhan Brainware	39
Tabel 3.8 Rencana Timeline Produksi Video Motion graphic	43
Tabel 3.9 Storyboard Video Motion graphic "Transformasi Talenta Digital (The Digital Gladiator)"	46
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Pada Video Motion graphic "Transformasi Talenta Digital (The Digital Gladiator)"	108
Tabel 4.2 Pengujian Pengguna Pada Video Motion graphic "Transformasi Talenta Digital (The Digital Gladiator)	116
Tabel 4.3 Tabel Kriteria Interpretasi Skor Penilaian (%)	119
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Multimedia	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen-Komponen Multimedia (Sumber: Susilawati, 2023)	9
Gambar 2.2 Ilustrasi Proses Rigging dan Animasi Karakter pada Motion graphic (Sumber: Animasi Studio, 2024).....	10
Gambar 2.3 Tahapan Pengembangan Karakter Animasi 2D (Sumber: Sribu.com, 2024)	12
Gambar 2.4 Ilustrasi Penerapan Prinsip Animasi Straight Ahead dan Pose to Pose (Sumber: Gamelab.id, 2024)	13
Gambar 2.8 Diagram Piramida Tingkat Retensi Informasi pada Proses Pembelajaran (Sumber: processon.io, 2024).....	20
Gambar 2.9 Integrasi Varian Perangkat Lunak Adobe Creative Cloud dalam Produksi Media Informasi Digital (Sumber: Nexacu, 2024)	22
Gambar 2.10 Gedung Kantor BLSDM Komdigi Yogyakarta (Sumber: Google Maps, 2025)	23
Gambar 2.11 Antarmuka Penyuntingan Audio Berbasis Multitrack (Sumber: Audio Elements Demo, 2026).....	25
Gambar 2.12 Logo Adobe Illustrator (Sumber: Freepik, 2026).....	26
Gambar 2.13 Logo Adobe After Effects (Sumber: Freepik, 2026).....	27
Gambar 2.14 Logo Aplikasi CapCut (Sumber: Freepik, 2026)	28
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi BLSDM Komdigi Yogyakarta	32
Gambar 3.2 Alur Perancangan Video Motion graphic.....	40
Gambar 4.1 Implementasi Desain Karakter Ilham Versi Awal (Kiri) dan Versi Upgrade (Kanan) pada Adobe Illustrator	72
Gambar 4.2 Implementasi Desain Karakter Profesional dan Aset Hologram pada Adobe Illustrator	73
Gambar 4.3 Implementasi Desain Karakter Profesional dan Aset Hologram pada Adobe Illustrator	74
Gambar 4.4 Tampilan repositori aset visual (asset library) proyek "The Digital Gladiator" pada penyimpanan cloud (Google Drive)	75
Gambar 4.5 Pengaturan Tata Letak Adegan dan Hierarki Lapisan pada Adobe Illustrator	76
Gambar 4.6 Implementasi Tata Letak pada Adegan Ekosistem Digital	77
Gambar 4.7 Implementasi Desain Split Screen untuk Visualisasi Transformasi Karakter.....	78
Gambar 4.8 Hasil Pengumpulan dan Seleksi File Audio Proyek.....	80
Gambar 4.9 Implementasi Visual dan Penataan Komposisi pada scene 1	82
Gambar 4.10 Hasil Visualisasi dengan Penerapan Teknik Split Screen pada scene 2.....	83

Gambar 4.11 Proses Pembuatan Animasi Adegan Pertarungan Awal pada scene 3	84
Gambar 4.12 Implementasi Efek Visual dan Komposisi Dramatis pada scene 4..	86
Gambar 4.13 Implementasi Sekuens Perjalanan dan Komposisi Lingkungan pada scene 5	87
Gambar 4.14 Tampilan Komposisi Utama dan Tata Letak Elemen pada scene 6.	88
Gambar 4.15 Proses Animasi Transformasi Karakter pada scene 7	90
Gambar 4.16 Implementasi Montage Pelatihan dan Visualisasi Capaian pada scene 8	91
Gambar 4.17 Implementasi Sekuens Perjalanan dan Komposisi Lingkungan pada scene 9	93
Gambar 4.18 Proses Animasi dan Pengaturan Efek Cahaya pada scene 10	94
Gambar 4.19 Proses Animasi dan Pengaturan Keyframe Kompleks pada scene 11	95
Gambar 4.20 Proses Animasi dan Pengaturan Keyframe pada scene 12	97
Gambar 4.21 Proses Animasi dan Susunan Layer pada scene 13	98
Gambar 4.22 Proses Mixing Audio pada Timeline Editor	101
Gambar 4.23 Tampilan Proses Color Grading Bernuansa Cyberpunk	102
Gambar 4.24 Tampilan Proses Rendering Final	103
Gambar 4.25 Tampilan Motion graphic “The Digital Gladiator” pada Media Publikasi Digital (Youtube)	106
Gambar 4.26 Dokumentasi Pengujian dan Survei Pengguna oleh Mahasiswa....	115
Gambar 4.27 Diagram Hasil Survey Pengujian Pengguna Pada Video Motion graphic "Transformasi Talenta Digital (The Digital Gladiator).....	117

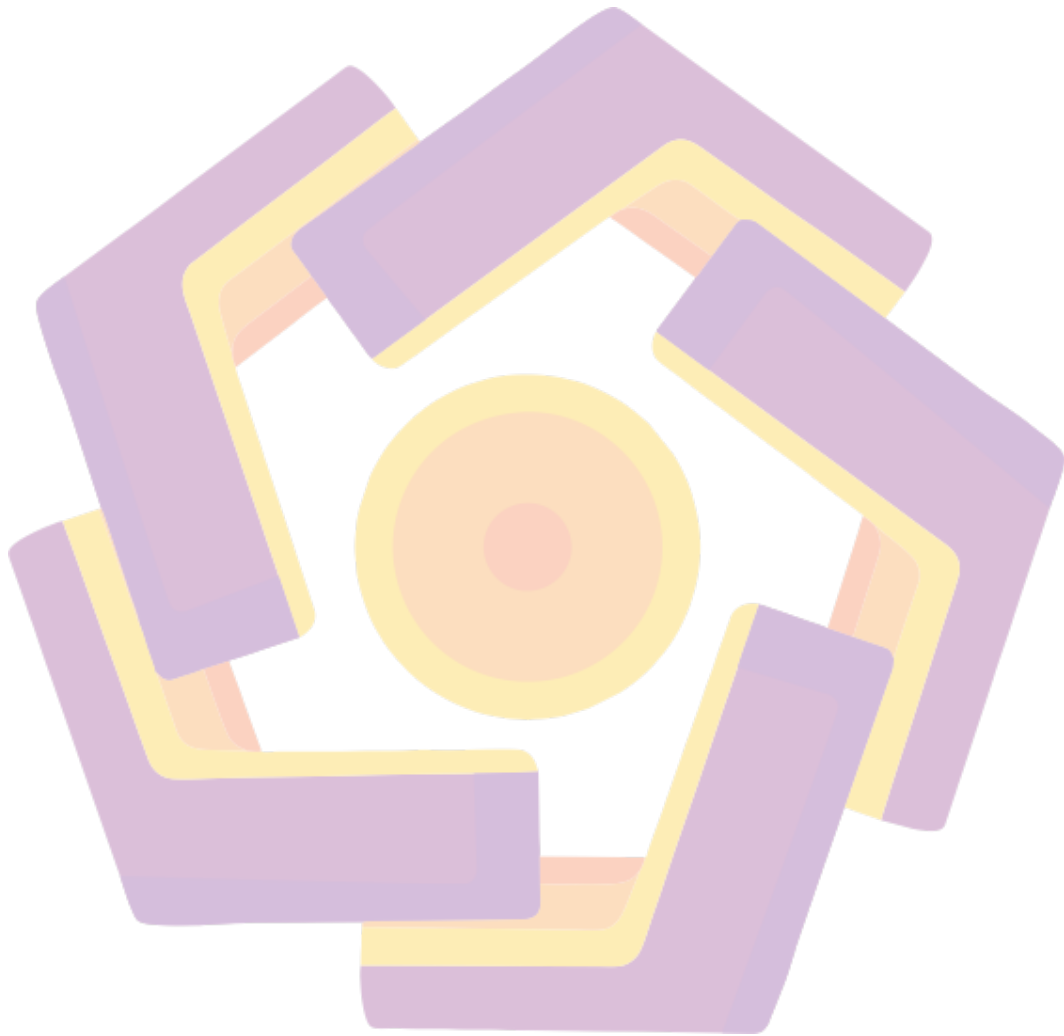
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL



CTA	<i>Call To Action</i>
FPS	<i>Frames Per Second</i>
MP4	<i>MPEG-4 Part 14</i>
VFX	<i>Visual Effects</i>
BLSDM	Balai Pelatihan Sumber Daya Manusia
CP	Capaian Pembelajaran
DTS	<i>Digital Talent Scholarship</i>
KOMDIGI	Kementerian Komunikasi dan Digital
VO	<i>Voice Over</i>
Full HD	<i>Full High Definition</i>
UPT	Unit Pelaksana Teknis
SSD	<i>Solid State Drive</i>
RAM	<i>Random Access Memory</i>
CV	<i>Curriculum Vitae</i>
.ai	Format berkas proyek Adobe Illustrator
H.264	Standar kompresi video
FGA	<i>Fresh Graduate Academy.</i>
VSGA	<i>Vocational School Graduate Academy.</i>
PROA	<i>Professional Academy.</i>
DEA	<i>Digital Entrepreneurship Academy.</i>
GTA	<i>Government Transformation Academy.</i>
DLA	<i>Digital Leadership Academy.</i>
TSA	<i>Talent Scouting Academy.</i>
TA	<i>Thematic Academy</i>

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian	132
2. Surat Balasan Izin Penelitian dari Instansi.....	133
3. Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.....	134



INTISARI

Indonesia dihadapkan pada tantangan besar dalam memenuhi lonjakan kebutuhan sumber daya manusia yang kompeten di sektor digital untuk beberapa tahun ke depan. Namun, upaya tersebut masih terhambat oleh rendahnya kesadaran serta motivasi generasi muda dalam mengikuti proses transformasi teknologi. Berdasarkan observasi di media sosial instansi pemerintah, penyampaian sosialisasi selama ini didominasi oleh format video rekaman langsung (live-shoot) sehingga memiliki keterbatasan visual dalam mengomunikasikan gagasan teknologi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media informasi alternatif berupa motion graphic 2D berjudul “Transformasi Talenta Digital (The Digital Gladiator)”. Media ini difungsikan sebagai sarana edukasi dan motivasi agar masyarakat lebih proaktif mengikuti program Digital Talent Scholarship (DTS) yang diselenggarakan oleh BLSDM Komdigi Yogyakarta.

Metode penelitian yang diterapkan dalam proyek ini mengacu pada tahapan pengembangan multimedia yang terstruktur. Tahap praproduksi diawali dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, analisis kebutuhan, perancangan konsep, penulisan naskah, serta pembuatan storyboard. Selanjutnya, tahap produksi dilaksanakan melalui pembuatan aset visual menggunakan Adobe Illustrator, perancangan animasi dengan Adobe After Effects, dan perekaman voice over. Pada tahap pascaproduksi, seluruh elemen disatukan melalui proses penyuntingan gambar, penyelarasan audio, color grading, serta rendering akhir menggunakan CapCut.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video Motion Graphic 2D berdurasi sekitar lima menit dengan tampilan visual dinamis dan pesan persuasif. Karakteristik visual yang kuat pada media ini dinilai lebih ideal dan unggul dalam menerjemahkan konsep-konsep digital yang abstrak jika dibandingkan dengan format live-shoot. Produk akhir ini diharapkan dapat mendukung publikasi program pengembangan kompetensi oleh BLSDM Komdigi Yogyakarta agar lebih optimal. Melalui pendekatan komunikasi visual yang modern, tingkat partisipasi masyarakat dalam program beasiswa digital tersebut diharapkan dapat mengalami peningkatan.

Kata kunci: *Motion Graphic*, Talenta Digital, *Digital Talent Scholarship*, Animasi 2D, BLSDM Komdigi.

ABSTRACT

Indonesia faces a significant challenge in meeting the surge in demand for competent human resources in the digital sector over the next few years. However, these efforts are hampered by low awareness and motivation among the younger generation to participate in the technological transformation process. Observations on government agencies' social media platforms indicate that socialization campaigns have been dominated by live-shot videos, thus limiting the visual impact of communicating abstract technological concepts. Therefore, this final project aims to design and implement an alternative information medium in the form of a 2D motion graphic titled "Digital Talent Transformation (The Digital Gladiator)." This medium functions as an educational and motivational tool to encourage the public to be more proactive in participating in the Digital Talent Scholarship (DTS) program organized by the BLSDM Komdigi Yogyakarta.

The research method applied in this project adheres to a structured multimedia development process. The pre-production phase begins with data collection through observation and interviews, followed by needs analysis, concept design, script writing, and storyboarding. The production phase then involves creating visual assets using Adobe Illustrator, designing animations using Adobe After Effects, and recording voiceovers. In post-production, all elements were combined through image editing, audio alignment, color grading, and final rendering using CapCut.

This research resulted in a five-minute 2D motion graphic video with dynamic visuals and a persuasive message. The strong visual characteristics of this medium are considered more ideal and superior in translating abstract digital concepts compared to live-shot formats. This final product is expected to support the publication of the competency development program by BLSDM Komdigi Yogyakarta to optimize its reach. Through a modern visual communication approach, it is hoped that community participation in the digital scholarship program will increase.

Keyword: Motion Graphic, Digital Talent, Digital Talent Scholarship, 2D Animation, BLSDM Komdigi.