

# Pembuatan *Brand Mark* dan *Motion Graphic* Logo pada *Rebranding Project* PT Astra Graphia Information Technology

Hata Maulana, Dhea Zarassita

Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Politeknik Negeri Jakarta

Depok, Indonesia

[hata.maulana@tik.pnj.ac.id](mailto:hata.maulana@tik.pnj.ac.id), [dheazarass@gmail.com](mailto:dheazarass@gmail.com)

Diterima: 5 Oktober 2017. Disetujui: 10 november 2017. Dipublikasikan: November 2017

**Abstrak** - PT Astra Graphia Information Technology merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi dan telah berdiri selama 13 tahun. PT Astra Graphia Information Technology (AGIT) membutuhkan sebuah *brand mark* baru yang menggambarkan identitas perusahaan agar dapat tetap bersaing di dunia bisnis IT yang terus bergerak semakin canggih. *Rebranding Project* merupakan sebuah proyek pembuatan *brand mark* dan *motion graphic* logo yang dilakukan oleh Departemen Marketing. Pembuatan *brand mark* kemudian diterapkan dalam *template* brosur, presentasi dan *company profile* dari AGIT untuk mendukung pelaksanaan *Rebranding Project*. Tujuan dari proyek ini adalah memperbaharui *image* perusahaan, penyeragaman desain promosi perusahaan dan meningkatkan *service revenue* AGIT.

**Kata Kunci** : *brand mark*, *motion graphic*, *rebranding*, *identitas perusahaan*, *adobe after effect*, *adobe illustrator*

## I. PENDAHULUAN

Sebuah perusahaan dalam menjalankan bisnisnya mempunyai *brand* dan logo tersendiri yang menjadi unsur penting dan dapat membedakannya dengan perusahaan lain. *Brand* dan logo merupakan sebuah tanda yang secara langsung tidak menjual, tetapi memberi suatu identitas yang pada akhirnya berfungsi sebagai alat pemasaran yang signifikan [1].

PT Astra Graphia Information Technology (AGIT) merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi dan telah berdiri selama 13 tahun. Selama belasan tahun bersaing dengan para kompetitor perusahaan IT lainnya, AGIT menggunakan satu desain *brand mark* yang diterapkan di berbagai media tulis maupun digital dalam menjalankan bisnisnya. Sesuai dengan [3], untuk dapat tetap bersaing di dunia bisnis IT yang

terus bergerak semakin canggih, AGIT membutuhkan desain *brand mark* baru yang dapat menggambarkan identitas perusahaan yang selaras dengan pergerakan tersebut. Hal inilah yang menjadi alasan bagi Departemen Marketing AGIT untuk melakukan *Rebranding Project*.

Terdapat dua hal yang dikerjakan pada *rebranding project* ini, yaitu : pembuatan *brand mark* baru untuk digunakan pada *template* brosur, *template* presentasi dan *company profile* dan pembuatan *motion graphic* logo AGIT.

*Rebranding project* ini diharapkan dapat meningkatkan *company image* dan *service revenue* AGIT.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Brand

*Brand* adalah identitas atau nama yang mewakili produk secara keseluruhan baik produk itu sendiri, jasa yang diberikan produk tersebut, perusahaan yang memproduksi, maupun hal-hal terkait lainnya[2]. *Brand* bagi sebuah perusahaan merupakan komponen penting yang menjadi reputasi perusahaan. Dengan *brand*, perusahaan atau penjual memberikan janji untuk secara konsisten memberikan keistimewaan, manfaat dan jasa tertentu kepada pembeli[2].

### B. Brand Mark

*Mark* atau merek adalah nama, istilah, tanda, simbol, rancangan atau kombinasi dari hal-hal tersebut[3]. Tujuan dari pemberian merek tidak jauh berbeda dengan *brand* yaitu mengidentifikasi produk atau jasa yang dihasilkan sehingga berbeda dari produk atau jasa yang dihasilkan oleh *competitor* lain[3]. *Brand Mark* atau biasa disebut dengan tanda merek merupakan bagian dari merek yang dapat dikenali namun tidak dapat diucapkan, seperti lambang (*icon*), desain huruf atau nama khusus. Contoh dari

*brand mark* antara lain simbol Toyota dan gambar tiga berlian Mitsubishi [3].

### C. *Motion Graphic*

*Motion graphic* saat ini sedang menjadi tren dikalangan para desainer visual dalam pembuatan video. Hampir semua media visual bergerak menampilkan *motion graphic* baik sebagai tampilan pendukung seperti *bumper* program, iklan maupun sebagai konten utama.

*Motion Graphic* merupakan potongan media visual yang menggabungkan film dan desain grafis dan berbasis waktu. Elemen yang digabungkan dapat berupa animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik[4].

### D. *Rebranding*

*Rebranding* berasal dari kata *re-* yang memiliki arti “kembali” dan *branding* atau proses penciptaan *brand image* yang menghubungkan hati dan benak pelanggannya. *Rebranding* merupakan suatu upaya atau usaha untuk merubah atau memperbaharui sebuah *brand* yang telah ada agar menjadi lebih baik [5].

### E. *Teknik Gradient Coloring*

Teknik *gradient* atau *gradient coloring* adalah teknik yang banyak dipakai dalam beragam jenis desain. Teknik ini menggabungkan lebih dari satu warna ke dalam suatu objek sehingga menghasilkan warna gradasi[5].

### F. *Prinsip Dasar Desain Layout*

Seorang desainer grafis dalam membuat sebuah desain harus mengenal 4 prinsip desain dasar *layout* untuk memudahkan dalam penciptaan komunikasi visual yang efektif dan efisien [6]. Prinsip-prinsip dasar desain *layout* tersebut antara lain[6-7]:

#### 1) *Sequence*

*Sequence* atau urutan adalah prioritas penempatan konten pada *layout*. Bagian mana yang harus dibaca terlebih dahulu sampai ke konten yang dapat dibaca terakhir. Salah satu penerapan dari prinsip ini adalah penggunaan sistem ‘Z’ *layout*.

#### 2) *Emphasis*

*Emphasis* atau penekanan diperlukan untuk menyampaikan konten yang paling penting atau utama disampaikan sehingga tidak menimbulkan kesalahan pemahaman.

#### 3) *Balance*

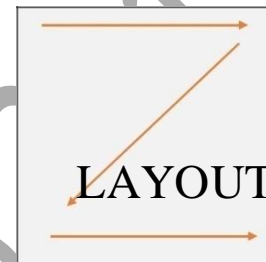
*Balance* atau keseimbangan berkaitan dengan peletakan konten dan ornamen desain yang tepat akan membuat pesan desain mudah tersampaikan.

#### 4) *Unity*

Elemen-elemen yang dimasukkan ke dalam desain menciptakan sebuah *unity* atau kesatuan mulai dari warna, letak, ornamen dan jenis *font* yang digunakan.

### 5) *Sistem “Z” Layout*

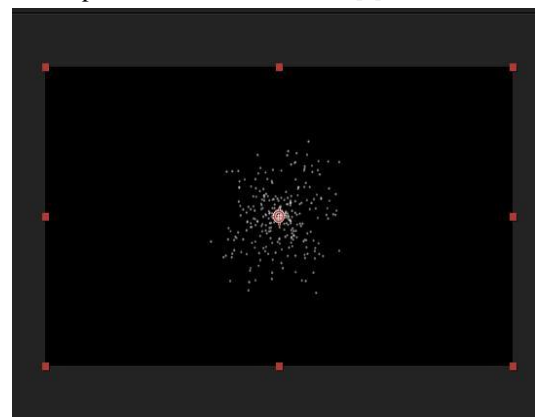
Seperti penamaannya, tata letak pola sistem ‘Z’ *layout* membentuk huruf Z. Dengan sistem *layout* ini, pembaca akan memulai membaca desain dari bagian atas kiri, bergerak horizontal ke atas kanan lalu kemudian diagonal ke bagian kiri bawah dan terakhir ke arah horizontal bagian kanan bawah. Tata letak sistem ‘Z’ *layout* adalah struktur atau format standar dimana dalam bentuk huruf Z merupakan jalur alami penglihatan mata [7].



Gambar 1. Ilustrasi Konsep Sistem ‘Z’ Layout [7]

### G. *Efek Turbulent Displace*

Efek *Turbulent Displace* merupakan sebuah efek yang ada pada *software* Adobe After Effects dan biasa digunakan untuk menciptakan efek turbulensi pada gambar *motion*. Menurut Jago, (2012), efek ini merupakan efek yang tepat untuk menambahkan tekstur dan menghidupkan pergerakan aset gambar terutama untuk membuat komposisi pergerakan dengan warna dan tekstur yang kompleks. Efek ini dapat ditemukan pada bagian efek *Distort* yang ada pada tools Effects & Presets pada Adobe After Effects [8].



Gambar 2. Efek *Turbulent Displace* pada Adobe After Effects [8]

### H. *Plug-in Trapcode Particular*

*Trapcode Particular* adalah sebuah *plug-in* sistem partikel yang membantu user untuk membuat

efek partikel pada Adobe After Effects seperti contohnya adalah efek ledakan, asap, hujan, awan dan debu. Sistem partikel pada *plug-in* ini memberikan efek partikel memancar secara otomatis seakan-akan pergerakan tersebut hidup [9].

#### I. *Gradient Ramp*

*Gradient Ramp* merupakan sebuah efek yang terdapat pada Adobe After Effects dimana efek ini dapat menciptakan gradasi warna. Dengan efek ini, dapat diciptakan sebuah gradasi yang dapat dibuat linear atau radial dengan variasi posisi dan warna [10].

#### J. *Editing Audio*

*Editing audio* merupakan cara untuk mengedit, mempersingkat atau mengubah musik atau audio sehingga dapat dinikmati oleh pendengar. Pengeditan ini dapat diterapkan untuk audio itu sendiri saja atau dapat diterapkan dan disinkronisasikan dengan video untuk menyampaikan sebuah pesan [11].

#### K. *Rendering*

*Rendering* merupakan suatu tahap akhir yang biasanya digunakan dalam pembuatan sebuah video atau animasi. Menurut Bartholo Bush Sawa, *rendering* adalah sebuah proses dimana *file editing video* yang telah dibuat, diubah menjadi bentuk *file video* yang bisa dibuka menggunakan *video player* [12]. Pada produk Adobe System, software Adobe Premiere Pro atau Adobe Encoder dapat digunakan untuk melakukan proses *rendering*.

#### L. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator merupakan sebuah *software* ilustrasi vektor ternama yang merupakan bagian dari Adobe System. Adobe Illustrator memungkinkan user untuk membuat segala jenis desain, dimulai dari grafis *simple*, *icon*, teks hingga ilustrasi yang kompleks dan terdiri dari banyak layer [13].

#### M. *Adobe After Effects*

Adobe After Effects adalah sebuah perangkat lunak *editing video* kelas dunia yang dapat digunakan untuk menambah efek, suara, animasi, bahkan efek 3D pada pengeditan video [14]. *Software* ini merupakan salah satu *software* yang ada pada produk Adobe System.

#### N. *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere Pro adalah program penyunting video yang merupakan bagian dari Adobe System. Adobe Premiere Pro memfasilitasi banyak efek *editing* dan *plug-in* yang bekerja secara cepat dan mendukung banyak format *file audio* maupun efek video [15]. Fungsi lain dari

Adobe Premiere Pro adalah sebagai *tools* untuk melakukan *rendering project video*.

### III. METODOLOGI

Dalam pembuatan sebuah produk multimedia, terdapat tahapan-tahapan atau alur yang harus dilakukan agar mendapatkan hasil produk multimedia yang optimal. Mengacu pada siklus pengembangan metode Villamil-Molina yang diadopsi oleh Putri, terdapat 3 tahapan metode yang dapat digunakan dalam pengembangan multimedia ini, tahap tersebut sebagai berikut [4] :

#### 1) Pra produksi

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan produk multimedia berupa persiapan semua data dan elemen yang berkaitan dengan produksi. Pada tahap ini dilakukan pencarian ide yang akan dituangkan dalam produk multimedia, perencanaan proses produksi berupa kerangka kerja yang akan dilakukan, pembuatan *storyboard* dan *material collecting*.

#### 2) Produksi

Proses produksi merupakan tahap eksekusi lapangan berupa pengerjaan *project* yang dihasilkan dari proses pra produksi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan semua konten produk multimedia.

#### 3) Paska Produksi

Paska Produksi merupakan tahap penyelesaian akhir dari sebuah rangkaian produksi multimedia. Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam tahap ini adalah distribusi, yaitu pengeluaran dan pendistribusian produk sesuai dengan kebutuhan.

### IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### A. *Pra Produksi*

Pada tahap ini, dilakukan pencarian referensi ide, pembuatan kerangka kerja, *storyboard* dan proses *material collecting*.

##### a) Pencarian Ide

Pencarian referensi ide dan gambaran pembuatan *brand mark* dilakukan dengan melakukan riset terhadap 1) *Brand Mark* versi lama dari AGIT, 2) Referensi desain terkini untuk sebuah *brand mark* di internet.

##### b) Pembuatan Kerangka Kerja

Pada tahap ini dibuat sebuah kerangka kerja yang berisi apa saja *job* dan detail konsep yang akan dibuat dalam pembuatan *brand mark* dan *motion graphic logo*. Kerangka kerja ini merupakan hasil diskusi bersama tim *Rebranding Project* dan pengumpulan informasi dari hasil

## Pembuatan *Brand Mark* dan *Motion Graphic Logo* Pada *Rebranding Project* PT Astra Graphia Information Technology

pencarian referensi yang telah dilakukan sebelumnya.

Rebranding Project			
No.	Project	Job	Details
1	Brand Mark	Pembuatan <i>iconic</i> dari brand mark terbaru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuat dalam 2 versi desain yaitu menggunakan warna Burgundy-Orange dan Full Color</li> <li>• Penempatan <i>iconic</i> disesuaikan dengan penempatan logo AGIT dan logo slogan AGIT "Digitize Things"</li> <li>• Hasil akhir brand mark diterapkan ke dalam: Desain template brosur, template presentasi, slide master dan company profile</li> </ul>
2	Animasi Logo	Pembuatan <i>motion graphic</i> logo AGIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Motion graphic</i> logo dibuat dalam bentuk bumper untuk opening maupun closing video event</li> <li>• Konsep : "reveal logo"</li> </ul>

Rebranding Project Team:  
 1. Project Leader : Octavianus Winkie  
 2. Content creator : Denise Citra  
 3. Designer & Motion Grapher : Dhea Zarassita

Gambar 3. Kerangka Kerja Hasil Diskusi Tim *Rebranding Project*

### c) *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* pada tahap pra produksi dilakukan sebagai acuan dari *scene motion* yang akan dibuat dalam tahap produksi *motion graphic* logo.

### d) *Material Collecting*

*Material collecting* adalah persiapan dan pengumpulan bahan atau konten yang akan digunakan dalam pembuatan proyek multimedia. Konten yang dibutuhkan dalam pembuatan proyek ini antara lain logo dari AGIT, logo *Digitize Things*, sebuah *background* dan beberapa stok foto.

## V. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

### B. *Produksi*

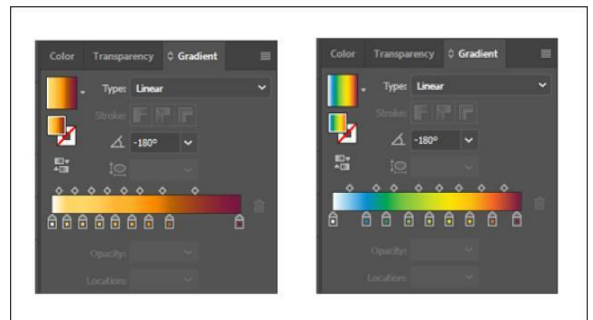
Tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan pembuatan proyek. Tahap ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu proses produksi *brand mark* dan produksi *motion graphic logo*.

#### a) *Produksi Brand Mark*

Pembuatan *brand mark* pada *Rebranding Project* ini dibuat menggunakan Adobe Illustrator. Tahap yang dilakukan dalam pembuatan *brand mark* ini adalah pembuatan *iconic* dengan teknik *gradient coloring* dan *layouting*.

Pembuatan *Iconic* dengan Teknik *Gradient Coloring* berdasarkan hasil diskusi dari tim *Rebranding Project*, bentuk atau *shape* dari *iconic* yang akan dibuat adalah *line* atau persegi panjang dengan warna *gradient*. Pembuatan warna *gradient* dilakukan dengan teknik *gradient coloring* menggunakan *Gradient Tools* yang ada pada Adobe Illustrator. Komposisi warna yang digunakan adalah komposisi transisi dari warna *Burgundy-Orange* sesuai dengan warna khas AGIT sebagai versi pertama dan komposisi warna *colorful* sebagai versi kedua. Komposisi transisi

warna digabungkan dan disusun dari warna gelap menuju warna yang paling terang seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Komposisi Warna *Burgundy-Orange* (kiri) dan *Colorful* (kanan) pada *Gradient Tools*

#### b) *Layouting*



Gambar 5. Hasil *Iconic* Versi *Burgundy-Orange*

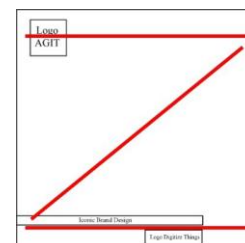


Gambar 6. Hasil *Iconic* Versi *Colorful*

Setelah proses pembuatan bentuk dan warna *iconic*, dilakukan proses *layouting* atau penempatan *iconic* pada *layout template* brosur dan presentasi. Penempatan/*layouting* dari *icon brand mark* dikombinasikan dengan logo AGIT dan logo slogan *Digitize Things*.

Dalam pembuatan *layout* digunakan salah satu dari 4 prinsip dasar desain yaitu *Sequence* dimana konten yang dimasukkan ke dalam *layout* diurutkan berdasarkan bagian mana yang harus dibaca terlebih dahulu sampai konten yang dapat dibaca terakhir. Berdasarkan prinsip tersebut, digunakan sistem '*Z*' *layout* untuk penataan letak konten.

Berdasarkan sistem '*Z*' *layout*, pembaca akan melihat isi *layout* berdasarkan aliran huruf Z yaitu dari sisi kiri atas (logo AGIT), lalu sisi kiri bawah (*iconic*) dan sisi kanan bawah (logo *Digitize Things*) yang digambarkan seperti pada gambar:

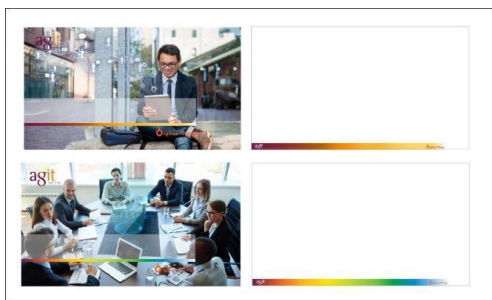


Gambar 7. Desain *Layout* Sistem '*Z*' Secara *General*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *layout* untuk *template* presentasi seperti pada Gambar 8 dan *template* brosur pada Gambar 9. *Icon brand mark* yang telah dibuat dikombinasikan dengan

## Pembuatan *Brand Mark* dan *Motion Graphic* Logo Pada *Rebranding Project* PT Astra Graphia Information Technology

logo AGIT dan logo slogan *Digitize Things* menggunakan sistem 'Z' layout yang digambarkan pada Gambar 22. Desain layout tidak hanya dikombinasikan dengan logo, tetapi juga dikombinasikan dengan gambar foto yang berasal dari stok foto Departemen Marketing dan juga konten teks yang dibuat secara umum dengan "Lorem Ipsum..".



Gambar 8. Hasil Desain *Layout Template* Presentasi



Gambar 9. Hasil Desain *Layout Template* Brosur 2 Halaman

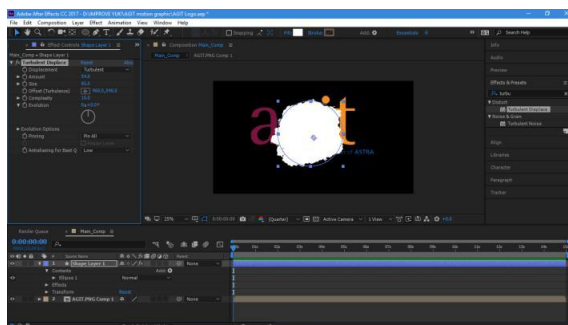
### b) Produksi *Motion Graphic*

Sesuai dengan hasil diskusi, konsep utama *motion graphic* yang akan dibuat adalah *reveal logo* atau menampilkan bentuk logo. Berdasarkan konsep tersebut, digunakan beberapa teknik penggunaan efek, yaitu *Turbulent Displace*, *plug-in Trapcode Particular* dan *Gradient Ramp*. Pada produksi *motion graphic* ini juga dilakukan proses *compositing audio* dan *rendering*.

#### 1) Efek *Turbulent Displace*

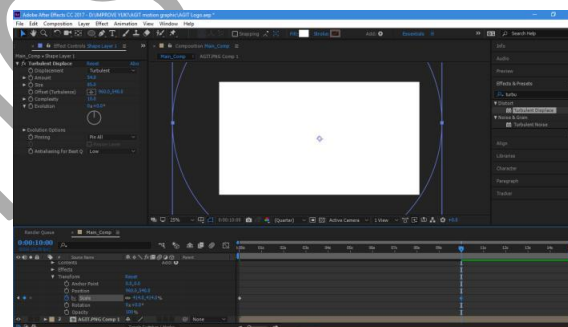
Efek *turbulent displace* digunakan untuk memberi efek distorsi atau pecah pada gambar logo. Efek ini digunakan pada bagian awal *motion* dimana penerapan efek *turbulent displace* dilakukan pada *shape* yang akan meng-cover logo secara keseluruhan. *Shape* yang digunakan pada tahap ini adalah *shape* berbentuk lingkaran/*ellipse* yang diletakkan di atas layer logo. Untuk menyesuaikan bentuk *shape* agar berubah distorsi,

dilakukan *setting* pada Amount (54), Size (85) dan Complexity (10) seperti pada Gambar 10.



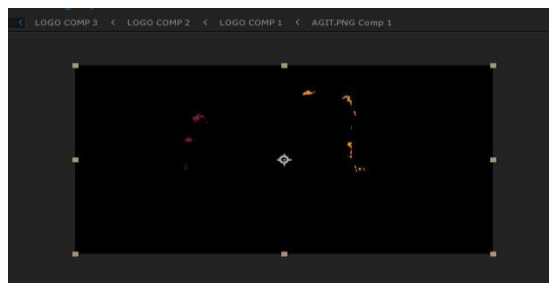
Gambar 10. Efek *Turbulent Displace* pada *Shape Layer*

*Shape Layer* yang telah diberi efek *Turbulent Displace* kemudian diubah ukurannya dengan *scalling* hingga memenuhi seluruh *layout* dan menutupi logo. *Scalling* ini dilakukan dengan tambahan penggunaan *keyframe* pada detik 0-10. Sehingga *Shape Layer* akan membesar jika *timeline* digeser ke angka detik yang semakin besar seperti pada Gambar 11.



Gambar 11. Pembesaran Ukuran *Shape Layer* dan Pemberian *Keyframe*

Layer yang telah diberi efek *turbulent displace* kemudian di *pre-compose* menjadi sebuah *composition* dan diberi *Track Matte*, dimana layer pertama akan ditransparansikan dengan layer kedua. Proses ini dilakukan beberapa kali hingga menghasilkan hasil seperti pada Gambar 12.



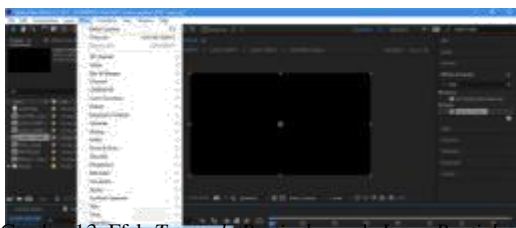
Gambar 12. Hasil Efek *Turbulent Displace*

#### 2) *Plug-in Trapcode Particular*

*Plug-in Trapcode Particular* pada pembuatan *motion graphic* ini memberikan efek

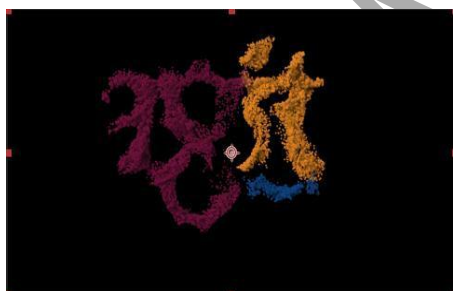


partikel yang memancar dan menyebar untuk menampilkan bentuk dari logo. *Plug-in* ini digunakan pada sebuah layer bernama "*particles*" yang juga dibuat menjadi sebuah *composition*. Untuk menggunakan *plug-in* ini terlebih dahulu harus meng-*install* *plug-in* agar dapat berintegrasi dengan After Effects.

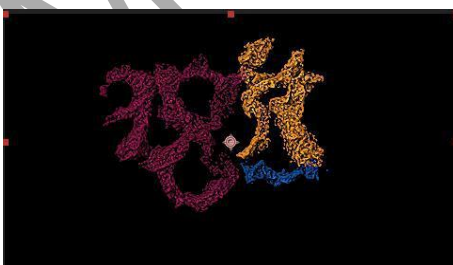


Gambar 13. Efek *Trapcode Particular* pada *Layer Particles*

Selanjutnya, setelah *Trapcode Particular* dimasukkan ke dalam layer, dilakukan *setting* pada bagian efek *Emitter*, *Particles*, *Shading*, *Physics-Air* dan *Aux System* yang merupakan bagian *tools* yang terdapat pada *plug-in* ini. *Setting tools* yang dilakukan akan memberikan efek lebih realistis pada pergerakan partikel yang menyebar seakan-akan partikel bergerak hidup untuk menampilkan bentuk asli dari logo. Penerapan *Trapcode Particular* dan *setting tools* dilakukan dua kali untuk memberikan efek partikel tambahan di sekitar logo.



Gambar 14. Hasil *Trapcode Particular* Tahap 1



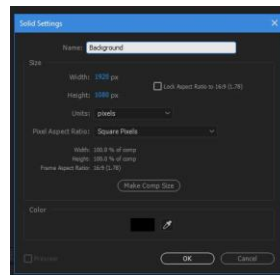
Gambar 15. Hasil *Trapcode Particular* Tahap 2

Terlihat perbedaan hasil dari pemberian efek *Trapcode Particular* tahap pertama dengan tahap kedua. Pada tahap kedua, partikel jauh lebih

nyata dan hidup dibandingkan dengan hasil pada tahap pertama.

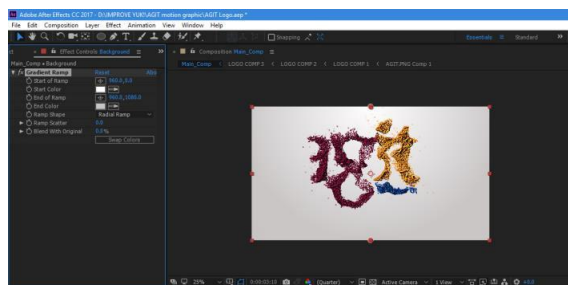
### 3) *Gradient Ramp*

*Gradient Ramp* digunakan pada tahap pembuatan *background* dari tampilan *motion graphic*. Tahap awal dari penggunaan efek ini adalah pembuatan *solid layer* yang akan digunakan sebagai *background* dengan ukuran resolusi 1920x1080 *pixel* dan *solid layer* berwarna hitam.



Gambar 16. Pembuatan *Layer Background*

Efek *Gradient Ramp* diterapkan pada *solid layer* untuk audio dipotong pada bagian yang telah dipilih menggunakan *Razor Tool* seperti pada Gambar 17. Di bagian akhir audio diberikan efek transisi audio *Crossfade - Exponential Fade* dan penurunan *Audio Gain* menjadi -20dB untuk memberikan efek volume audio yang semakin mengecil. Mendapatkan layer berwarna *gradient*. Untuk membuat *background* seperti pada hasil Gambar 17 dilakukan *setting* pada *Start Color* yang diubah menjadi warna putih, penggunaan jenis efek radial dan penggantian *End Color* menjadi berwarna abu-abu.



Gambar 17. *Setting Efek Gradient Ramp*

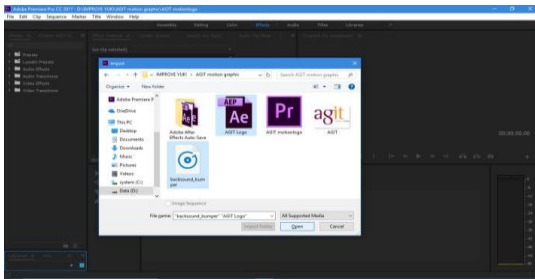
Untuk memberikan kesan tambahan yang menarik pada hasil *motion*, diberikan *keyframe scaling* pada bagian awal dan akhir *keyframe*. Durasi akhir dari video yang dihasilkan adalah 10 detik.

### 4) *Editing Audio*

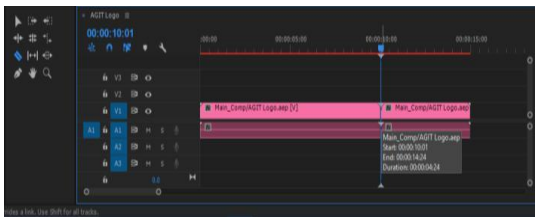
*Editing audio* pada *motion graphic logo* AGIT ini dilakukan menggunakan Adobe Premiere Pro. *Editing audio* dilakukan bersamaan dengan proses penggabungan audio dan video yang sebelumnya telah di-*import* ke dalam After Premiere Pro seperti pada Gambar 18 dan Gambar 19.

## Pembuatan *Brand Mark* dan *Motion Graphic* Logo Pada *Rebranding Project* PT Astra Graphia Information Technology

Tahap paling akhir dari pembuatan *brand mark* pada *Rebranding Project* AGIT adalah tahap distribusi yaitu penerapan *brand mark* dalam *slide master* presentasi yang masih termasuk ke dalam produk *Rebranding Project*. *Slide master* digunakan sebagai acuan dan *template* pembuatan *Company Profile* dan presentasi-presentation perusahaan lainnya.

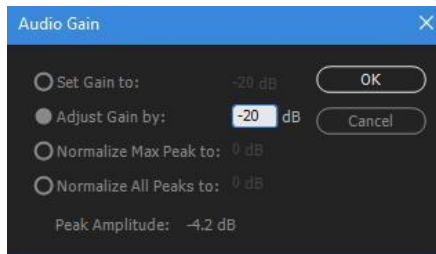


Gambar 18. Proses *Import After Effects File* dan Audio



Gambar 19. *After Effects File* dan Audio

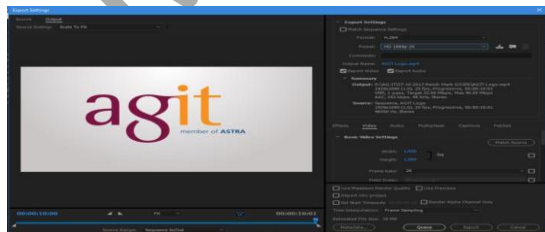
Adobe After Effects *file* yang telah berada pada *Project Window* dimasukkan ke dalam *timeline* untuk dilakukan pengeditan durasi video yang dipotong menggunakan *Razor Tool* di detik ke-10 seperti pada Gambar 20. Pemotongan bagian video ini dilakukan untuk menghilangkan sisa bagian *motion scaling* yang terlalu lama setelah efek *motion* utama berakhir.



Gambar 20. Perubahan *Transisi Audio Gain*

### 5) *Rendering*

Tahap selanjutnya yaitu proses *rendering* yang akan menghasilkan *output file* video. *Rendering* dilakukan dengan *export file* pada Adobe Premiere Pro dengan format *file* H.264.



Gambar 21. Tampilan Kotak Dialog *Export Setting*

### C. Paska Produksi

#### a) Distribusi

##### 1) *Brand Mark*



Gambar 22. Tampilan Desain *Company Profile*



Gambar 23. Tampilan Desain Presentasi QCC *Rebranding Project* AGIT

### 2) *Motion Graphic*

Dalam tahap akhir pembuatan *motion graphic* logo AGIT, dilakukan proses distribusi yaitu penyerahan hasil video kepada departemen Marketing. Hasil *motion graphic* tersebut nantinya akan di-*launching* oleh Departemen Marketing dalam peresmian *Rebranding Project* yang akan dilaksanakan di tahun 2018. *Motion graphic* akan digunakan sebagai *bumper* dari setiap *video review event* maupun video perusahaan lainnya.

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Teknik *gradient coloring* dan *layouting* dapat digunakan untuk membuat sebuah *brand mark* menggunakan Adobe Illustrator.
2. Pembuatan *motion graphic* logo AGIT menggunakan efek *Turbulent Displace*, *plug-in Trapcode Particular* dan efek *Gradient Ramp* pada Adobe After Effects dengan *output video bumper* logo berdurasi 10 detik.

**B. Saran**

1. Penguasaan dan eksplorasi berbagai *tools* dalam pembuatan atau pengeditan desain, audio dan video diperlukan agar dapat menghasilkan proyek yang lebih menarik dan berkualitas.
2. Diskusi dan koordinasi dengan supervisor dan tim lainnya yang dilakukan dengan baik dapat membantu penyelesaian pekerjaan dan kendala yang dihadapi.

REFERENSI

- [1] Bara, A. P. (2017, September 20). Perancangan Re-branding Logo di Laksni Kebaya Muslimah & Islamic Wedding Service. (D. Y. Yurisma, Penyunt.)
- [2] Maulidi, A. (2016, September 21). Pengertian Brand, Branding dan Rebranding Perusahaan. Diambil kembali dari Kanal Pengetahuan: <https://www.kanal.web.id/2016/09/pengertian-brand-branding-rebranding.html>
- [3] Rangkuti, F. (2002). The Power of Brands. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [4] Putri, Y. D. (2017). Pembuatan Motion Graphic sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer* Vol. 01, No. 02, 85-92.
- [5] Sadono, T. P. (2013). Rebranding Cat Duro 11 PT Sumber Mas. *Jurnal Rupa-rupa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia* Vol. 2, No. 1, 50-59.
- [6] Aryakulo. (2016, Juni 6). Mengenal 4 Prinsip Dasar Layout. Diambil kembali dari rizki[dot]id: <http://rizki.id/mengenal-4-prinsip-dasar-desain-layout/>
- [7] Jamie. (2013, Januari 21). Importance of Layout in Graphic Design Materials. Diambil kembali dari designbyjamz: <http://www.designbyjamz.com/importance-of-layout-in-graphic-design-materials/>
- [8] Jago, M. (2012, September 10). The Turbulent Displace Effect. Diambil kembali dari Lynda.com: <https://www.lynda.com/Premiere-Pro-tutorials/Turbulent-Displace-effect/123547/133061-4.html>
- [9] Anonim. (2017). What is Trapcode Particular? Diambil kembali dari Redgiant: <https://www.redgiant.com/user-guide/trapcode-particular/what-is-particular/>
- [10] Anonim. (2017). Generate Effects. Diambil kembali dari Adobe: <https://helpx.adobe.com/after-effects/using/generate-effects.html>
- [11] Agarwal, R. (2014). What Is Audio Editing? Diambil kembali dari Audio Shapers: <http://www.audioshapers.com/blog/what-is-audio-editing.html>
- [12] Sawa, B. B. (2015, September 08). Cara Rendering Video Pada Premiere Pro Menggunakan Adobe Encode.
- [13] Botello, C. (2013). Adobe Illustrator CS6 Revealed. United States: Cengage Learning.
- [14] Dinar, F., & SW, Y. (2016). Pembuatan User Interface dan Animating pada Media Pembelajaran Interaktif Idiom Bahasa Inggris. *Jurnal Multinetics* Vol. 2 No. 1, 3.
- [15] Nooryadi, A. (2016, Februari 27). Pengertian Adobe Premiere Pro dan Fungsinya. Diambil kembali dari Ngubek Ilmu: <http://www.ngubekilmu.com/2016/02/adobe-premiere-pro-editing-video.html>



MULTINETICS 2017