

## ABSTRAK

Perancangan *motion graphic* sebagai media promosi Sanggar Ananda Kawula Muda bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat sehingga masyarakat yang mempunyai bakat seni berminat untuk bergabung dengan Sanggar Ananda Kawula Muda. Dalam perancangan ini dibuat video *motion graphic* yang menarik, komunikatif dan bisa dimengerti oleh masyarakat khususnya anak-anak dan remaja yang mempunyai bakat seni tetapi belum mendapatkan informasi tentang sanggar yang cocok untuk melatih diri dan mengembangkan bakatnya. Metode penelitian meliputi observasi, wawancara, kuesioner dan data sekunder, dengan metode analisis data menggunakan analisis matriks SWOT dan analisis matriks perbandingan. Perancangan *motion graphics* pada media digital melalui komputer, laptop, tablet maupun *smartphone*, pada media sosial Youtube dan Instagram melalui akun resmi Sanggar Ananda dan akun dari Aditya Gumay. Perancangan *motion graphic* meliputi pencarian ide cerita, *storyline*, narasi, dan *storyboard*. Hasil perancangan *motion graphic* Sanggar Ananda Kawula Muda berupa video dengan durasi 01:30 detik sebagai media promosi efektif yang menarik dan mudah dipahami oleh *audiens* untuk meningkatkan *brand awareness* Sanggar Ananda Kawula Muda.