



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN GERAKAN ELEMEN-ELEMEN  
GRAFIS PADA *MOTION GRAPHIC*: MENGEJAR  
WISUDA**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Hendra Citra Pratama

NIM : 09120210264

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2016**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendra Citra Pratama

NIM : 09120210264

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN GERAKAN ELEMEN-ELEMEN GRAFIS PADA MOTION GRAPHIC: MENGEJAR WISUDA**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Juni 2016

Hendra Citra Pratama

UMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN GERAKAN ELEMEN-ELEMEN**

**GRAFIS PADA MOTION GRAPHIC:**

**MENGEJAR WISUDA**

Oleh

Nama : Hendra Citra Pratama

NIM : 09120210264

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 4 Agustus 2016

Pembimbing

Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Pengaji

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Sidang

Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Ketua Program Studi

Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Munculnya ide atau gagasan tentang Perancangan gerak elemen-elemen pada *motion graphic*: mengejar wisuda berawal dari kegemaran penulis dalam bermain musik. Saat itu penulis sedang bermain gitar yang kemudian secara tiba-tiba terlintas di pikiran penulis tentang masalah perkuliahan yang sedang di alami oleh penulis, selanjutnya penulis mencoba menuliskan kata-kata yang tersusun menjadi lirik lalu dengan disertai nada yang kemudian menjadikannya sebuah lagu tentang sorang mahasiswa yang mengejar wisuda. Sampai akhirnya ide tersebut terus berkembang hingga sampai pada perancangan tampilan visual animasi dalam *Motion Graphic* 2D guna menguatkan isi dan pesan dari lagu mengejar wisuda.

Selain memberikan tampilan visual menarik untuk dilihat, penulis juga merancang setiap gerakan pada elemennya guna menguatkan ini pesan dari lagu mengejar wisuda ini. Lagu mengejar wisuda ini juga mengandung lirik-lirik yang memotivasi khususnya bagi para mahasiswa yang tengah menjalani masa perkuliahan untuk segera menyelesaikan masa perkuliahan dan juga dengan terciptanya perancangan gerak pada elemen-elemen *motion graphic*: mengejar wisuda ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa semangat bagi para mahasiswa untuk segera di wisuda dan meraih gelar sarjana.

Penulis berharap agar laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang positif di dalam dunia pendidikan, khususnya mahasiswa, universitas dan khalayak banyak serta dapat menginspirasi kita semua.

Juga tidak lupa penulis haturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mereka yang telah banyak membantu penulis dalam menyusun hingga menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Berikut adalah mereka yang telah banyak membantu penulis:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. selaku dosen Pembimbing.
3. Teman-teman dari universitas multimedia nusantara khususnya mahasiswa angkatan 2009 program studi desain komunikasi visual.
4. Orang tua beserta keluarga yang selalu memberikan semangat tiada henti hingga terwujudnya tugas akhir ini.
5. Seluruh pihak yang juga terlibat dalam proses tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas dukungan dan sarannya.

Tangerang, 14 Juni 2016

Hendra Citra Pratama

## ABSTRAKSI

Dalam sebuah projek *motion graphic* dibutuhkan perancangan yang matang, misalnya dalam membuat gerakan pada elemen-elemen *motion graphic*, seorang animator melakukan tahap *visual research* dan analisa gerak. Dengan pergerakan elemen-elemen *motion graphic* yang harmonis dan sesuai tentunya akan memberikan daya tarik dan juga isi dari pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan. Laporan tugas akhir ini akan membahas tentang perancangan gerakan elemen-elemen dalam *motion graphic*

Kata kunci : *motion, graphic, elemen, desain, visual*



## **ABSTRACT**

*In a motion graphic project required a decent planning , for example in making a movement for motion graphic elements , an animator has to do a visual research and movement analizing . With the harmonious and macth movement of motion graphic elements will of course provide traction and also the contents of the message can be delivered . The Report of this final project will discuss the design elements of the movement in motion graphics*

*Keywords:* motion, graphic, element, flat design



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.        Latar Belakang .....	1
1.2.        Rumusan Masalah .....	4
1.3.        Batasan Masalah.....	4
1.4.        Tujuan Tugas Akhir .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1.        Motion Graphic .....	5
2.2.        Definisi Motion Graphic .....	6
2.2.1.        Animasi .....	7
2.2.2.        Aset Grafis .....	13

2.2.3.	Elemen Desain .....	15
2.3.	<i>Flat Design</i> .....	16
2.4.	Tipografi.....	19
2.5.	Warna.....	21
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>24</b>
3.1.	Sinopsis .....	24
3.2.	Posisi Penulis .....	26
3.3.	Peralatan.....	27
3.4.	Tahapan Kerja .....	27
3.4.1.	Praproduksi .....	28
3.4.2.	Produksi .....	38
3.4.3.	Pascaproduksi .....	41
<b>BAB IV ANALISIS.....</b>		<b>43</b>
4.1.	ANALISIS MENGENAI ISI PESAN DALAM VIDEO .....	43
4.2.	ANALISIS VISUAL VIDEO <i>MOTION GRAPHIC “MENGEJAR WISUDA”</i> .....	44
4.2.1.	<i>Scene 1</i> .....	45
4.2.2.	<i>Scene 5 dan 6</i> .....	46
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>50</b>
5.1.	Kesimpulan .....	50
5.2.	Saran.....	50

**DAFTAR PUSTAKA.....XIV**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Squash and Stretch</i> .....	10
Gambar 2.2. <i>Anticipation</i> .....	11
Gambar 2.3. <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	12
Gambar 2.4. <i>Slow In and Slow Out</i> .....	12
Gambar 2.5. <i>Timing and Spacing</i> .....	13
Gambar 2.6. <i>Solid Color Flat Design</i> .....	17
Gambar 2.7. <i>Visualisasi Flat Design Windows 7</i> .....	18
Gambar 2.8. Visualisasi <i>Light Diperson</i> .....	22
Gambar 3.1. Tahapan Produksi.....	28
Gambar 3.2. Videoklip Semangat Nggarap Skripsi.....	29
Gambar 3.3. Sketsa Awal.....	30
Gambar 3.4. <i>Storyboard ke Vector</i> .....	39
Gambar 3.5. Kumpulan Aset.....	40
Gambar 3.6. Proses Animasi.....	41
Gambar 4.1. Tampilan Visual <i>Scene 1</i> .....	45
Gambar 4.2. Tampilan Visual <i>Scene 5</i> dan <i>6</i> .....	46
Gambar 4.3. Tampilan Visual <i>Scene 9</i> .....	47
Gambar 4.4. Tampilan Visual <i>Scene 13</i> .....	48

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Penjabaran <i>Storyboard</i> .....	30
---	----

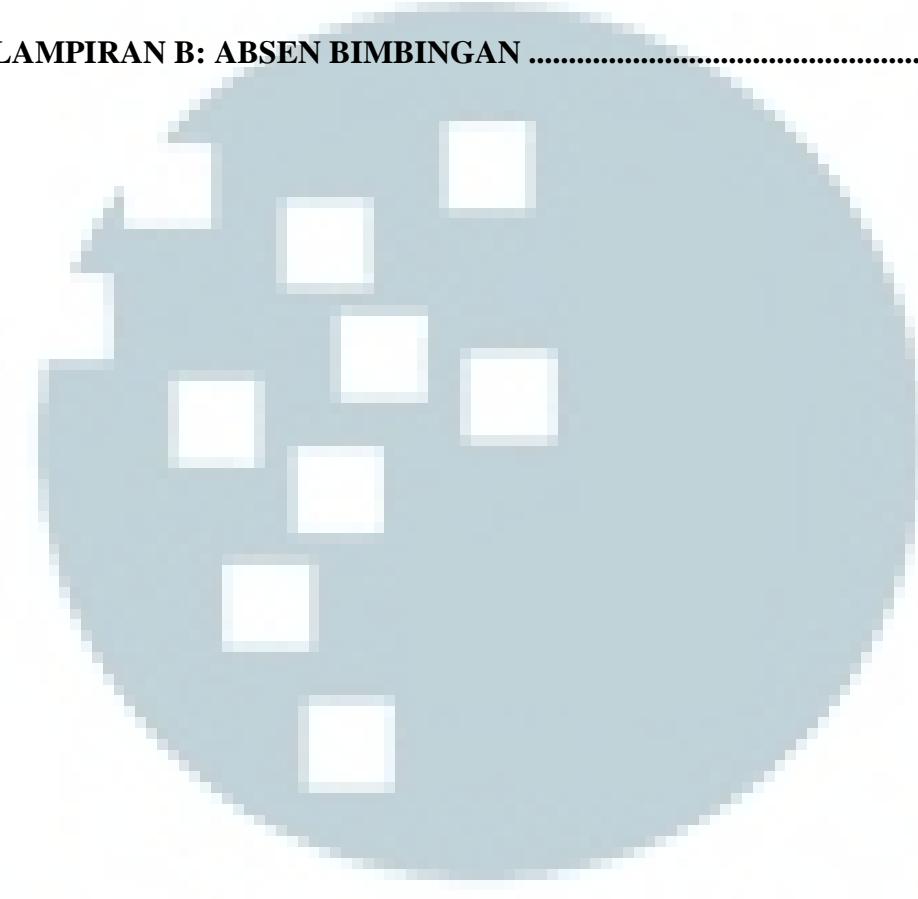


UMN

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: STORYBOARD ..... XV**

**LAMPIRAN B: ABSEN BIMBINGAN ..... XVI**



**UMN**