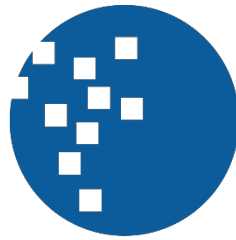


**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PADA *HIGHLIGHT AFC*
CUP 2021 SEBAGAI KEBUTUHAN KONTEN MNC**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Benevito Eulogeo Lordano

0000027817

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PADA *HIGHLIGHT AFC*

***CUP 2021* SEBAGAI KEBUTUHAN KONTEN MNC**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

Benevito Eulogeo Lordano

00000027817

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Benevito Eulogeo Lordano

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027817

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PADA *HIGHLIGHT AFC CUP 2021*
SEBAGAI KEBUTUHAN KONTEN MNC

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 22 November 2021



(Benevito Eulogeo Lordano)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

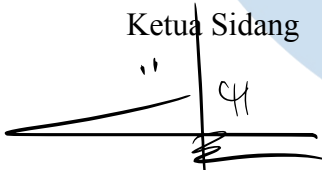
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PADA *HIGHLIGHT AFC CUP 2021*
SEBAGAI KEBUTUHAN KONTEN MNC

Oleh
Nama : Benevito Eulogeo Lordano
NIM : 00000027817
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Desember 2021
Pukul 12.30 s/d 13.15 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
0331107801

Penguji



R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.
0303018005

Pembimbing

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.
0303019102

Ketua Program Studi Film

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A R A R A

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Benevito Eulogeo Lordano

NIM : 00000027817

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : ~~*Tesis/Skripsi/Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PADA *HIGHLIGHT AFC CUP 2021*
SEBAGAI KEBUTUHAN KONTEN MNC

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 November 2021

Yang menyatakan,



(Benevito Eulogeo Lordano)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan *Motion Graphic* pada *Highlight AFC Cup 2021* sebagai Kebutuhan Konten MNC” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 November 2021



(Benevito Eulogeo Lordano)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PADA *HIGHLIGHT AFC*

CUP 2021 SEBAGAI KEBUTUHAN KONTEN MNC

(Benevito Eulogeo Lordano)

ABSTRAK

Latar belakang pada penulisan skripsi melihat pada penggunaan media sosial yang semakin berkembang sebagai tempat komunikasi. Komunikasi yang dilakukan dibuat dalam bentuk konten yang pada akhirnya berfungsi sebagai kebutuhan *marketing*. Untuk membuat konten *video* lebih menarik, penggunaan *motion graphic* mulai diterapkan pada konten *Profile Player* dan *Horrible Tackle* sebagai pendukung dan bagian dari konten *highlight AFC Cup 2021*. Bentuk *motion graphic* yang digunakan dalam konten *Profile Player* adalah *title* dan *explanation*, sedangkan untuk konten *Horrible Tackle* adalah sebagai *transition*. *Look* pada *motion graphic Profile Player* dibuat cerah dan *simple*, dengan referensi *layout* dari film “*Comic 8*” dan “*Jumanji*”. Warna yang ditampilkan pada *motion graphic* ini didominasi dengan warna putih dan didampingi dengan warna ungu dan merah tua. *Motion graphic* pada *Horrible Tackle* lebih ditekankan pada permainan warna, menyesuaikan arti warna dan mengambil referensi warna dari kartu pelanggaran yang digunakan wasit lapangan sepak bola. Dalam karya *motion graphic*, elemen-elemen pada *design graphic* dan prinsip penting dalam *motion graphic* tetap diimplementasikan agar bentuk komunikasi dan informasinya tersampaikan sesuai dengan isi kontennya.

Kata kunci: *AFC, design element, konten, motion graphic*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGNING MOTION GRAPHIC IN HIGHLIGHT OF AFC CUP
2021 AS A NECESSARY CONTENT OF MNC**

(Benevito Eulogeo Lordano)

ABSTRACT

Background research for writing the thesis came from noticing the use of social media as a platform for communicating. The communication was made in a form of a content that eventually function as a marketing need. To make video content more interesting, the use of motion graphic was implemented in the content consist of Profile Player and Horrible Tackle as an espousal and part of AFC Cup 2021's highlight. The types of motion graphic used in a content of Profile Player are title and explanation, whereas for the content of Horrible Tackle is used as a transition. The look of Profile Player's motion graphic was made as bright and simple, using film references from "Comic 8" and "Jumanji". The color presented in this motion graphic dominated by white and accompanied by purple and dark red. Horrible Tackle's motion graphic was more emphasized on color, matching the meaning of color and was taken from the color of violation's card used by soccer's referee. Inside motion graphic's art, the elements of graphic design and the most important principals of motion graphic was implemented so the information and communication were delivered corresponding to the content itself.

Keywords: AFC, content, design element, motion graphic

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

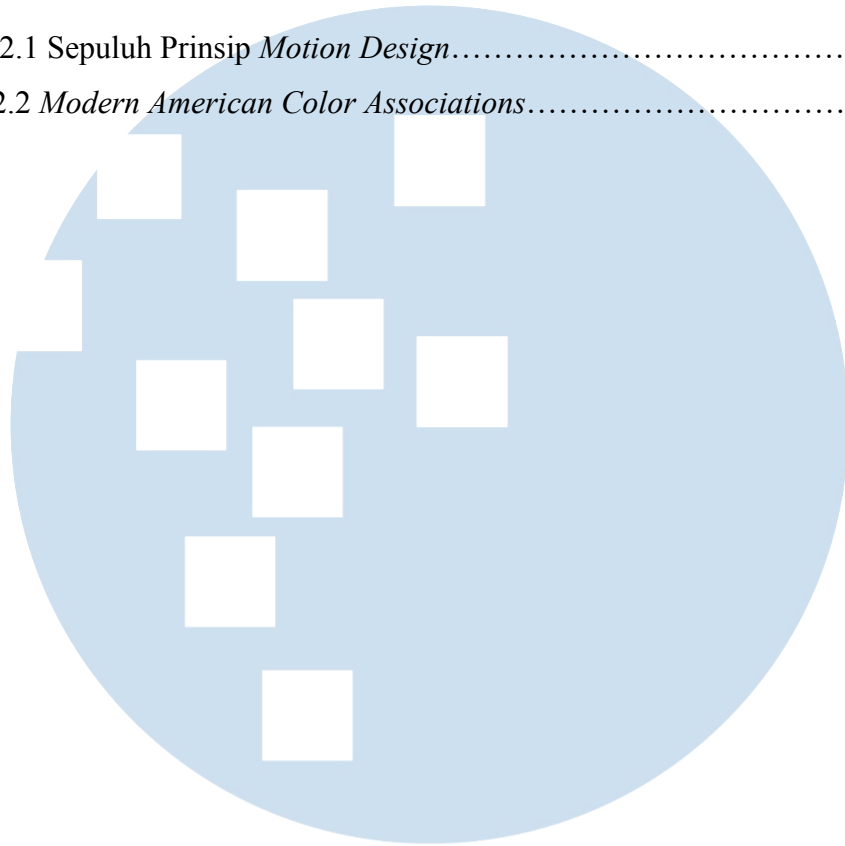
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT (English).....</i>	<i>vii</i>
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
2. STUDI LITERATUR.....	4
<i>Motion Graphic.....</i>	<i>4</i>
<i>Graphic Design.....</i>	<i>5</i>
Teori Warna.....	6
<i>Content Creator.....</i>	<i>7</i>
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
Deskripsi Karya.....	8
Konsep Karya.....	9
Tahapan Kerja.....	10
4. HASIL KARYA.....	19
5. ANALISIS.....	23
6. KESIMPULAN.....	27
7. DAFTAR PUSTAKA.....	30

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sepuluh Prinsip <i>Motion Design</i>	4
Tabel 2.2 <i>Modern American Color Associations</i>	6



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

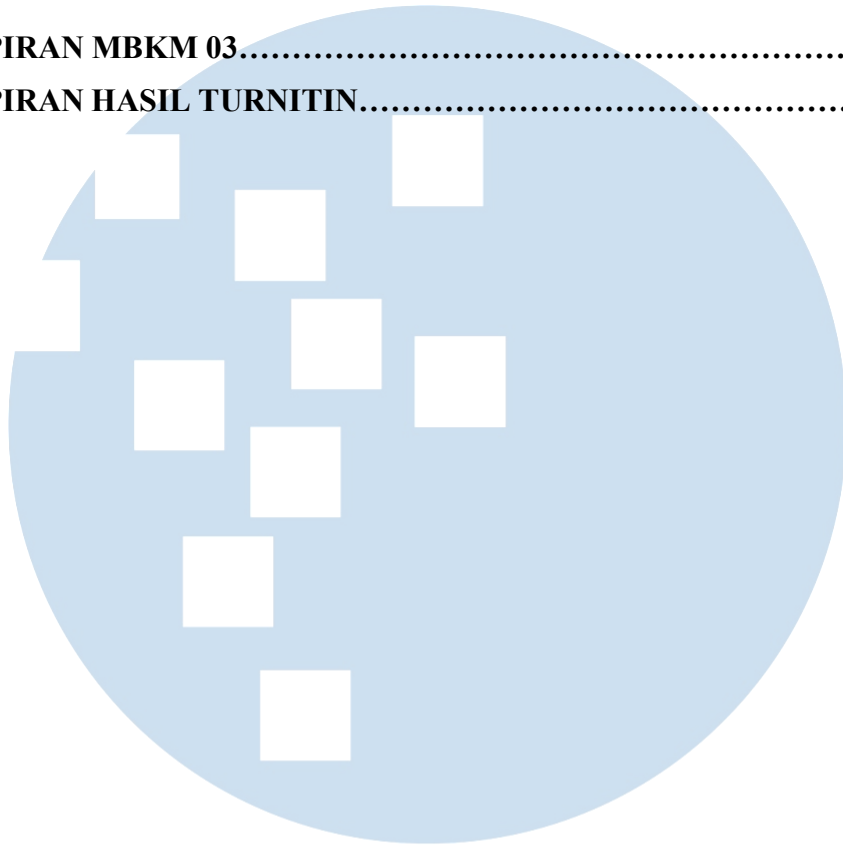
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rancangan <i>design</i> resmi <i>AFC Cup 2021</i>	11
Gambar 3.2 <i>Title</i> salah satu <i>gangsters</i> dalam film " <i>Comic 8</i> ".....	12
Gambar 3.3 Tiga konsep awal perancangan <i>title</i>	12
Gambar 3.4 Informasi <i>profile</i> karakter dalam film " <i>Jumanji</i> ".....	13
Gambar 3.5 Dua konsep awal perancangan <i>explanation</i>	14
Gambar 3.6 Contoh <i>font</i> yang digunakan pada <i>title</i>	15
Gambar 3.7 Dua konsep awal perancangan <i>transition</i>	16
Gambar 3.8 Contoh <i>font</i> pada <i>transition</i>	18
Gambar 4.1 <i>Title</i> dari konten <i>Profile Player</i>	19
Gambar 4.2 Urutan gerak <i>motion graphic</i> pada <i>title Profile Player</i>	20
Gambar 4.3 <i>Motion graphic</i> sebagai <i>explanation</i> dalam konten <i>Profile Player</i> ...	21
Gambar 4.4 <i>Motion graphic</i> sebagai fungsi <i>transition</i> dalam konten <i>Horrible Tackle</i>	22
Gambar 5.1 <i>Title</i> dari konten <i>Profile Player</i>	23
Gambar 5.2 <i>Motion graphic</i> sebagai <i>explanation</i> dalam konten <i>Profile Player</i> ...	24
Gambar 5.3 <i>Motion graphic</i> sebagai fungsi <i>transition</i> dalam konten <i>Horrible Tackle</i>	25

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN MBKM 03.....	31
LAMPIRAN HASIL TURNITIN.....	44



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA