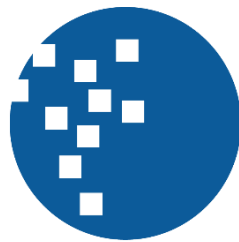


**PERANCANGAN GERAK ASET *MOTION GRAPHIC***  
**PADA KONTEN VIDEO CERITA DI KOMPAS.ID**  
**TENTANG SUTAN SJAHRIR**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

SKRIPSI

**Raymond Marshal**

**0000028177**

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

**PERANCANGAN GERAK ASET *MOTION GRAPHIC***

**PADA KONTEN VIDEO CERITA DI KOMPAS.ID**

**TENTANG SUTAN SJAHRIR**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Raymond Marshal**

**0000028177**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

**2021**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Raymond Marshal  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000028177  
Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN GERAK ASET *MOTION GRAPHIC*  
PADA KONTEN VIDEO CERITA DI KOMPAS.ID  
TENTANG SUTAN SJAHRIR**

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



(Raymond Marshal)

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 GERAK ASET *MOTION GRAPHIC***

**PADA KONTEN VIDEO CERITA DI KOMPAS.ID**

**TENTANG SUTAN SJAHRIR**

Oleh

Nama : Raymond Marshal  
NIM : 00000028177  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Desember 2021

Pukul 14.00 s/d 14.45 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.  
031273

Penguji



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.  
0318049102

Pembimbing



Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.  
0311089001

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by  
Kus Sudarsono  
Date: 2021.12.08  
14:00:16 +07'00'

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 : Raymond Marshal  
NIM : 00000028177  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi/Laporan Magang~~

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 GERAK ASET *MOTION GRAPHIC*  
PADA KONTEN VIDEO CERITA DI KOMPAS.ID**

**TENTANG SUTAN SJAHRIR**

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,



(Raymond Marshal)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis hanturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kasih, karunia, dan berkatnya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul: “Perancangan Gerak Aset *Motion Graphic* pada Konten Video Cerita di Kompas.id Tentang Sutan Sjahrir”. Penulisan laporan ini penulis lakukan guna memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis sadar bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada selesainya penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk dapat memenuhinya dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu membimbing dan menyertai penulis selama berkuliah hingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
5. Ibu Christine Mersiana L., S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
6. Orang Tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Mentor-mentor dan teman-teman *desk* video di Kompas.id, yang selalu membimbing penulis selama proses kerja magang.

8. Teman-teman mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, yang selalu mendorong, memotivasi, dan menemani penulis selama menulis laporan ini.

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

Tangerang, 22 November 2021



(Raymond Marshal)



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN GERAK ASET *MOTION GRAPHIC*

## PADA KONTEN VIDEO CERITA DI KOMPAS.ID

### TENTANG SUTAN SJHRIR

Raymond Marshal

### ABSTRAK

*Motion graphic* merupakan salah satu cabang animasi yang fungsi utamanya adalah sebagai penyampai ide, gagasan, maupun pesan secara minimalis melalui gerakan aset grafis. Sebuah video dapat dikatakan sebagai *motion graphic* apabila video tersebut mengandung aset-aset, yang terdapat pesan-pesan tertentu. Oleh karena itu, *motion graphic* biasanya banyak dapat ditemui atau diterapkan sebagai sarana pendukung sebuah penyampaian pesan, baik di dalam sebuah berita, video pembelajaran, reka ulang suatu adegan, profil perusahaan dan lain sebagainya. Dalam laporan ini, penulis akan banyak membahas mengenai *motion graphic* dalam perannya sebagai pereka peristiwa sejarah di dalam sebuah episode konten Video Cerita di kanal YouTube Harian Kompas (Kompas.id) berjudul “Penculikan Sutan Sjahrir, Ujung Tombak Diplomasi Indonesia”. Dalam proses pembuatan aset konten tersebut, penulis banyak mengambil referensi atas foto-foto arsip, baik dari perusahaan maupun internet, untuk diaplikasikan ke dalamnya. Kunci keberhasilan sebuah video *motion graphic* adalah bagaimana penerapan aset hingga gerakannya, harus bisa dimengerti dengan mudah oleh penonton.

**Kata kunci:** Aset, gerak, *motion graphic*, Sutan Sjahrir

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **MOTION GRAPHIC ASSET MOVEMENT DESIGN**

## **ON KOMPAS.ID'S VIDEO CERITA CONTENT**

### **ABOUT SUTAN SJAHRIR**

Raymond Marshal

### **ABSTRACT (English)**

*Motion graphic is a branch of animation which the main function of it is to convey ideas and messages in a minimalist way through the movement of graphic assets. A video can be said to be a motion graphic if the video contains assets, which has certain messages. Therefore, motion graphic can usually be found or applied as a means of supporting a message delivery, whether in a news, learning video, reenactment of a scene, company profile and et cetera. In this report, the author will discuss a lot about motion graphics in their role as a historical event reenactor in an episode of Video Cerita content on the Harian Kompas YouTube channel (Kompas.id) entitled "Penculikan Sutan Sjahrir, Ujung Tombak Diplomasi Indonesia". In the process of creating these content assets, the author takes a lot of references to archival photos, both from companies and the internet, to be applied to them. The key to the success of a motion graphic video is how to create the assets until motion them, must be easily understood by the audience.*

**Keywords:** Asset, motion, motion graphic, Sutan Sjahrir

UMMN

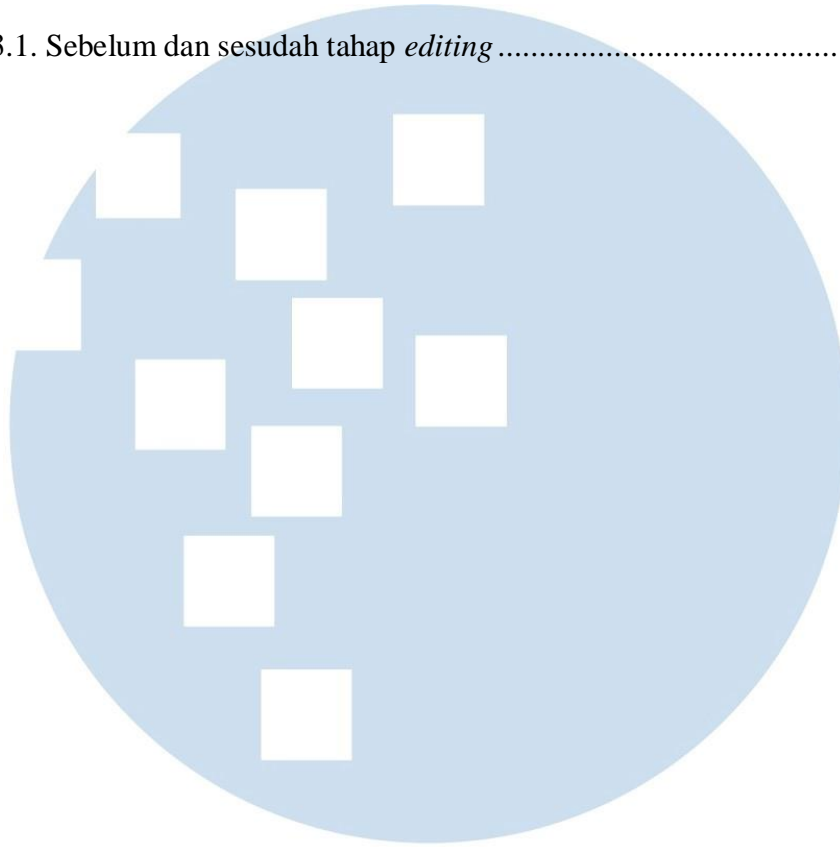
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT (English)</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
<b>2. STUDI LITERATUR</b> .....	<b>3</b>
Animasi .....	3
Motion Graphic.....	3
Gerak.....	4
Parallax.....	4
Wiggle.....	4
Easy Ease.....	4
Aset .....	4
Sutan Sjahrir .....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>6</b>
Deskripsi Karya .....	6
Konsep Karya .....	6
Tahapan Kerja .....	6
<b>4. HASIL KARYA</b> .....	<b>12</b>
<b>5. ANALISIS</b> .....	<b>14</b>
<b>6. KESIMPULAN</b> .....	<b>15</b>
<b>7. DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Sebelum dan sesudah tahap *editing* ..... 11



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Contoh penerapan <i>tracing</i> pada ilustrasi Sutan Sjahrir .....	7
Gambar 3.2. Hasil pra produksi <i>scene 4</i> .....	8
Gambar 3.3. Hasil pra produksi <i>scene 2</i> .....	8
Gambar 3.4. Proses produksi <i>scene 4</i> .....	9
Gambar 3.5. Adegan demonstrasi film Gundala.....	9
Gambar 3.6. Proses produksi <i>scene 2</i> .....	10
Gambar 4.1. Hasil video.....	12
Gambar 4.2. <i>Keyframe scene 2</i> .....	13
Gambar 4.3. <i>Keyframe scene 4</i> .....	13

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN <i>SCENES</i> LAINNYA .....	19
LAMPIRAN BUKTI 800 JAM.....	20
LAMPIRAN PENGECEKAN HASIL TURNITIN.....	34
LAMPIRAN SURAT SELESAI MAGANG .....	35



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA