

**PERANCANGAN GERAK ANIMASI PADA VIDEO  
PEMBELAJARAN “PEKERJA VS WIRAUSAHA” DI AMAAN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Jean Revierreza Kaffa**

**00000029514**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

**PERANCANGAN GERAK ANIMASI PADA VIDEO  
PEMBELAJARAN “PEKERJA VS WIRAUSAHA” DI AMAAN**



**SKRIPSI PENCIPTAAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Jean Revierreza Kaffa**

**00000029514**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jean Revierreza Kaffa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000029514

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN GERAK ANIMASI PADA VIDEO PEMBELAJARAN “PEKERJA VS WIRAUSAHA” DI AMAAN, 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, 6 Desember 2022



(Jean Revierreza Kaffa)

## HALAMAN PENGESAHAN

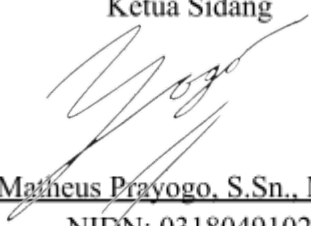
Skripsi penciptaan dengan judul  
PROSES PERANCANGAN GERAK ANIMASI PADA VIDEO  
PEMBELAJARAN “PEKERJA VS WIRUSAHA” DI AMAAN

Oleh  
Nama : Jean Revierreza Kaffa  
NIM : 00000029514  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 17 Januari 2022  
Pukul 8.45 s/d 9.30 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

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

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.  
NIDN: 0308089101

Pembimbing

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

Ketua Program Studi  
Film

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
NIK: 025245

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Jean Revierreza Kaffa

NIM : 00000029514

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 Gerak Animasi Pada Video Pembelajaran “Pekerja vs Wirausaha” di Amaan**, 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, 6 Januari 2021

Yang menyatakan,

  
(Jean Revierreza Kaffa)

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 penciptaan ini dengan judul: “Perancangan Gerak Animasi Pada Video Pembelajaran “Pekerja vs Wirausaha” di Amaan” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada 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. Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah
2. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Kus Sudarsono, S.E selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
6. Kepada Anggiearanidipta Suma M., Selaku supervisi pertama penulis.
7. Kepada Nisa Ardini, sebagai supervisi kedua penulis.
8. Orang tua serta keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral selama pengerjaan skripsi.
9. Teman - teman penulis yang telah memberikan dukungan moral serta motivasi.

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

Tangerang, 6 Januari 2022



(Jean Revierreza Kaffa)



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## PERANCANGAN GERAK ANIMASI PADA VIDEO

### PEMBELAJARAN “PEKERJA VS WIRAUSAHA” DI AMAAN

(Jean Revierreza Kaffa)

#### ABSTRAK

Pada zaman modern ini, kemajuan teknologi sudah sangat berkembang pesat, ditambah pada saat ini dunia sedang menghadapi pandemi COVID-19. Pandemi ini memaksa kita untuk tetap berada dirumah maupun berjaga jarak antara sesama agar tidak tertular. Pada masa pandemi ini kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online dengan bantuan aplikasi seperti Zoom maupun Google Meet. Kegiatan belajar mengajar secara online ini bisa berupa presentasi maupun dengan video pembelajaran. Dalam sebuah presentasi maupun video pembelajaran harus terlihat menarik serta informatif, agar tak hanya audiens mendapatkan informasi yang disampaikan, namun juga agar audiens tidak jenuh selama presentasi atau video pembelajaran berlangsung. *Motion graphic* merupakan salah satu cara yang dapat diproduksi menjadi sebuah video pembelajaran yang menarik. Namun, dalam sebuah *motion graphic* ada hal - hal yang harus diperhatikan agar terlihat lebih menarik, diantaranya seperti tipografi, gerak animasi, maupun aset - aset grafis.

**Kata kunci:** Gerak, *Motion Graphic*, *Graph Editor*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



***ANIMATION MOTION DESIGN IN “PEKERJA VS  
WIRSAUSAHA” LEARNING VIDEO IN AMAAN***

(Jean Revierreza Kaffa)

***ABSTRACT (English)***

*In this modern era, technological advances have developed very rapidly, plus at this time the world is facing the COVID-19 pandemic. This pandemic is forcing us to stay at home and keep our distance from each other so we don't get infected. During this pandemic, teaching and learning activities are carried out online with the help of applications such as Zoom and Google Meet. These online teaching and learning activities can be in the form of presentations or with learning videos. In a presentation or learning video, it must look interesting and informative, so that not only the audience gets the information from it, but also that the audience does not get bored during the presentation or learning video. Motion graphics is one way that can be produced into an interesting learning video. However, in a motion graphic there are things that must be considered to make it look more attractive, such as typography, motion animation, and graphic assets.*

***Keywords:*** Motion, Motion Graphic, Graph Editor

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 .....</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 GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1 Animasi .....	3
2.2 <i>Motion Graphic</i> .....	3
2.3 Graph Editor.....	4
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>5</b>
3.1 Deskripsi Karya.....	5
3.2 Konsep Karya.....	5
3.3 Tahapan Kerja .....	5
<b>4. HASIL KARYA.....</b>	<b>10</b>
<b>5. ANALISIS.....</b>	<b>16</b>
<b>6. KESIMPULAN.....</b>	<b>19</b>
<b>7. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>21</b>

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 GAMBAR

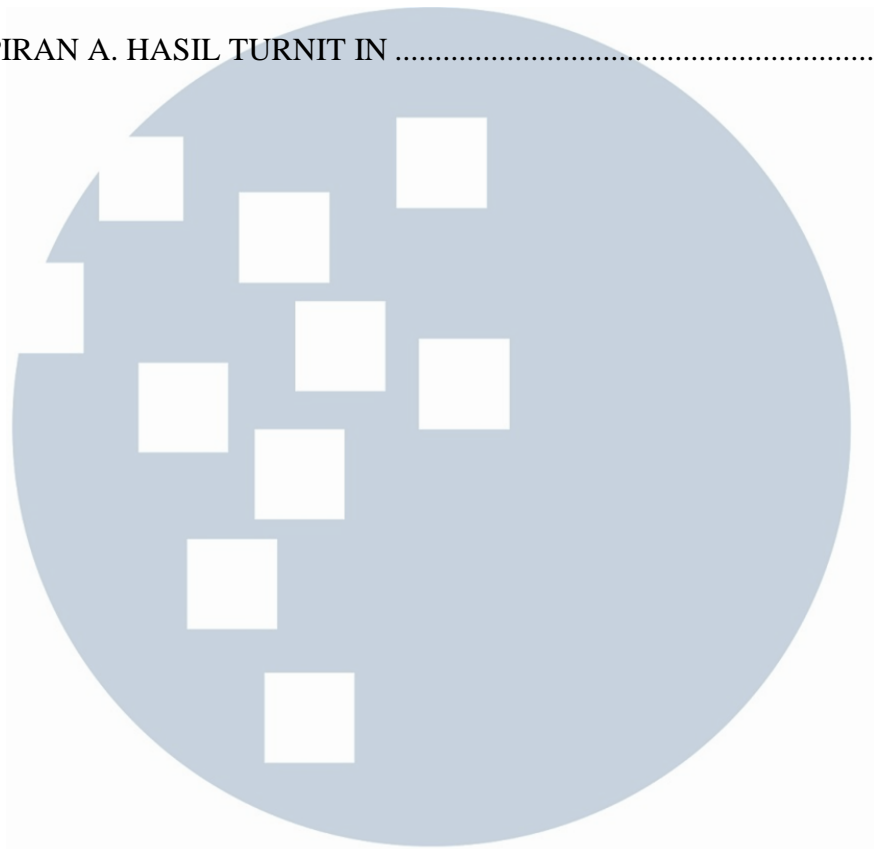
Gambar 3.1 Presentasi “Wirausaha vs Pekerja” .....	6
Gambar 3.2 Referensi dari Youtube “Vox” .....	7
Gambar 3.3 Salah Satu <i>Scene</i> dalam Video “Wirausaha vs Pekerja” .....	7
Gambar 3.4 Tahap Penggabungan Voice-Over di Premiere Pro .....	8
Gambar 3.5 Tahap Pembuatan Motion Graphic di After Effect .....	8
Gambar 4.1 <i>Scene</i> Pembukaan.....	10
Gambar 4.2 <i>Keyframe</i> Animasi <i>Scene</i> Pembukaan.....	11
Gambar 4.3 <i>Graph Editor</i> <i>Scene</i> Pembukaan .....	11
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Bapak Basuki .....	12
Gambar 4.5 <i>Keyframe</i> Animasi <i>Scene</i> Bapak Basuki .....	12
Gambar 4.6 <i>Graph Editor</i> <i>Scene</i> Bapak Basuki.....	13
Gambar 4.7 <i>Scene</i> Ibu Susi Pudjiastuti .....	13
Gambar 4.8 <i>Keyframe</i> Animasi <i>Scene</i> Ibu Susi Pudjiastuti .....	14
Gambar 4.9 <i>Graph Editor</i> <i>Scene</i> Ibu Susi Pudjiastuti .....	14
Gambar 4.10 Pembagian <i>Scene</i> Sesuai dengan Kata Kunci .....	15
Gambar 5.1 <i>Plug-in</i> Motion V3 <i>Scene</i> Bapak Basuki .....	17
Gambar 5.2 <i>Plug-in</i> Motion V3 <i>Scene</i> Ibu Susi.....	18

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. HASIL TURNIT IN .....	22
-----------------------------------	----



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA