

**PERANCANGAN ASET *MOTION GRAPHIC***  
**PADA *BUMPER VIDEO ONLINE SERVICE***  
***“LITTLE CLASS”***



**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**VERONICA HELEN PRAMANA**

**0000031514**

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

**PERANCANGAN ASET *MOTION GRAPHIC***

**PADA *BUMPER VIDEO ONLINE SERVICE***

***“LITTLE CLASS”***



**SKRIPSI PENCIPTAAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**VERONICA HELEN PRAMANA**

**0000031514**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Veronica Helen Pramana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000031514

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

*PERANCANGAN ASET MOTION GRAPHIC PADA BUMPER VIDEO ONLINE SERVICE "LITTLE CLASS"*

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, 4 Januari 2022

UMI



(Veronica Helen Pramana)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA


## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
Perancangan Aset *Motion Graphic* pada  
*Bumper Video Online Service "Little Class"*

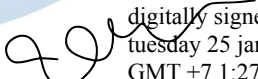
Oleh  
Nama : Veronica Helen Pramana  
NIM : 00000031514  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 19 Januari 2022  
Pukul 13.00 s/d 14.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

  
Annita, S.Pd., M.F.A.  
023954

Penguji

  
digitally signed by umi lestari  
tuesday 25 january, 2022  
GMT +7 1:27 PM  
Umi Lestari, S.S., M.Hum.  
066630

Pembimbing

  
Digitally signed by salima hakim  
DN: cn=salima hakim, o.ou,  
email=salima.hakim@urns.ac.id  
c.o.D  
Date: 2022.01.25 11:49:43  
+0700  
Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.  
056837

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
025245

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Veronica Helen Pramana

NIM : 00000031514

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 Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

*PERANCANGAN ASET MOTION GRAPHIC PADA BUMPER VIDEO ONLINE SERVICE "LITTLE CLASS"*

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, 7 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Veronica Helen Pramana)

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 kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas pertolongan dan kasihNya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan yang berjudul: “Perancangan Aset *Motion Graphic* pada *Bumper Video Online Service “Little Class”*” dengan baik. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa tanpa pertolongan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., sebagai Pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Annita, S.Pd., M.F.A., sebagai Ketua Sidang dan Ibu Umi Lestari, S.S., M.Hum., sebagai Penguji, yang telah meluangkan waktu untuk memimpin sidang yang diikuti oleh penulis, serta memberi kritik dan saran yang sangat membangun untuk memperbaiki skripsi ini.
6. Ibu Ancella Gunawan, sebagai Produser, dan Bapak Anto Samosir, sebagai *Program Director*, dalam Program *Kids* di IFGF *Creative Team*, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk ikut mengambil bagian dalam pembuatan karya ini.
7. Segenap anggota IFGF *Creative Team* yang memberikan banyak inspirasi dan pengetahuan baru kepada penulis saat mengerjakan proyek.

8. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan baik secara material maupun moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Emmanuela Oliva, Salvia Patriana, Misiasti Lisanti, Marco Theodore, Calvin Gilbert, Tanryansyah, Rafella, Yonathan Chandra, Brigitta Domara, Angie Fabrianne, Elfrida Anindita, Gabrielle Darmawan, dan segenap sahabat penulis yang telah memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat sebagai sumber informasi dan inspirasi bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan.

Tangerang, 7 Januari 2022



(Veronica Helen Pramana)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **PERANCANGAN ASET *MOTION GRAPHIC***

## **PADA *BUMPER VIDEO ONLINE SERVICE***

### **“*LITTLE CLASS*”**

(Veronica Helen Pramana)

#### **ABSTRAK**

Ibadah *online* adalah sebuah alternatif bagi jemaat gereja untuk beribadah saat pandemi COVID-19, salah satunya untuk jemaat anak-anak. Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan di IFGF Jakarta, anak-anak kurang memperhatikan dan kurang memiliki rasa ingin tahu terhadap isi dari ibadah *online* tersebut. Pembuatan *bumper motion graphic* yang tepat akan memberikan persuasi pada anak-anak dan menggugah rasa penasaran mereka akan isi dari program ibadah *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perancangan aset *motion graphic* yang tepat pada *bumper video* ibadah *online* anak-anak yang berjudul “*Little Class*”. Dalam proses perancangan ini, penulis berposisi sebagai *asset illustrator*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, studi pustaka, dan studi eksisting. Metode perancangan dilakukan dengan strategi perancangan Landa. Dari hasil perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan aset yang menjawab kebutuhan bumper *Little Class* perlu menggunakan : (1) konsep yang berhubungan dengan jiwa petualang dan imajinasi, (2) garis melengkung yang dominan (3) bentuk geometris lingkaran yang dominan, (3) *vibrant color* (4) *character design* dengan *chibi styles* dan bentuk dasar lingkaran, dan (5) penggunaan font *sans serif*.

**Kata kunci:** Anak-anak, Aset, *Bumper*, *Motion Graphic*, *Online Service*

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



# ***DESIGN PROCESS OF MOTION GRAPHIC ASSETS***

## ***IN ONLINE SERVICE VIDEO BUMPER***

### ***“LITTLE CLASS”***

(Veronica Helen Pramana)

### ***ABSTRACT (English)***

*Online service is an alternative for church congregations to worship during the COVID-19 pandemic, one of which is for the children's congregation. However, based on observations made at IFGF Jakarta, the children paid less attention and lacked curiosity about the online service video. Creating the right motion graphic bumper will persuade children and arouse curiosity about the contents of the online service. This study aims to find out how to design the right motion graphic assets in bumper video for children's online service named "Little Class". In this design process, the author plays the role of an asset illustrator. Methods of data collection is done by observation, literature study, and existing study. The design method is carried out with Landa's design strategy. From the process of this design, it can be concluded that the design of assets that answer the needs of Little Class' bumper is using: (1) an adventurous and imaginative concept, (2) dominant curved lines, (3) dominant circular geometric shapes, (3) vibrant color (4) character design using chibi styles and circle as basic shape, and (5) the use of sans serif fonts.*

***Keywords:*** Assets, Bumper, Kids, Motion Graphic, Online Service

UMN

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>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.1 Rumusan Masalah.....	3
1.2 Batasan Masalah .....	3
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>4</b>
2.1 Motion Graphic.....	4
2.2 Bumper.....	4
2.3 Desain Grafis .....	5
2.4 Maskot .....	8
2.5 Character Design.....	9
2.7 Anak-Anak Usia Dini .....	11
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>12</b>
3.1 Deskripsi Karya .....	12
3.2 Konsep Karya .....	12
3.3 Tahapan Kerja.....	13
<b>4. HASIL KARYA .....</b>	<b>20</b>
4.1 <i>Orientation</i> .....	20
4.2 <i>Analysis</i> .....	20
4.3 <i>Conceptual Design</i> .....	21
4.4 <i>Design</i> .....	23

4.5 <i>Implementation</i> .....	29
<b>5. ANALISIS</b> .....	<b>34</b>
5.1 Penggunaan Garis Melengkung .....	34
5.2 Penggunaan Bentuk Lingkaran.....	35
5.3 Penggunaan Warna <i>Vibrant</i> .....	36
5.4 Penggunaan <i>Typeface Sans Serif</i> .....	37
5.5 Penggunaan Karakter dengan <i>Chibi Style</i> dan Bentuk Lingkaran .....	37
<b>6. KESIMPULAN</b> .....	<b>40</b>
<b>7. DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>42</b>

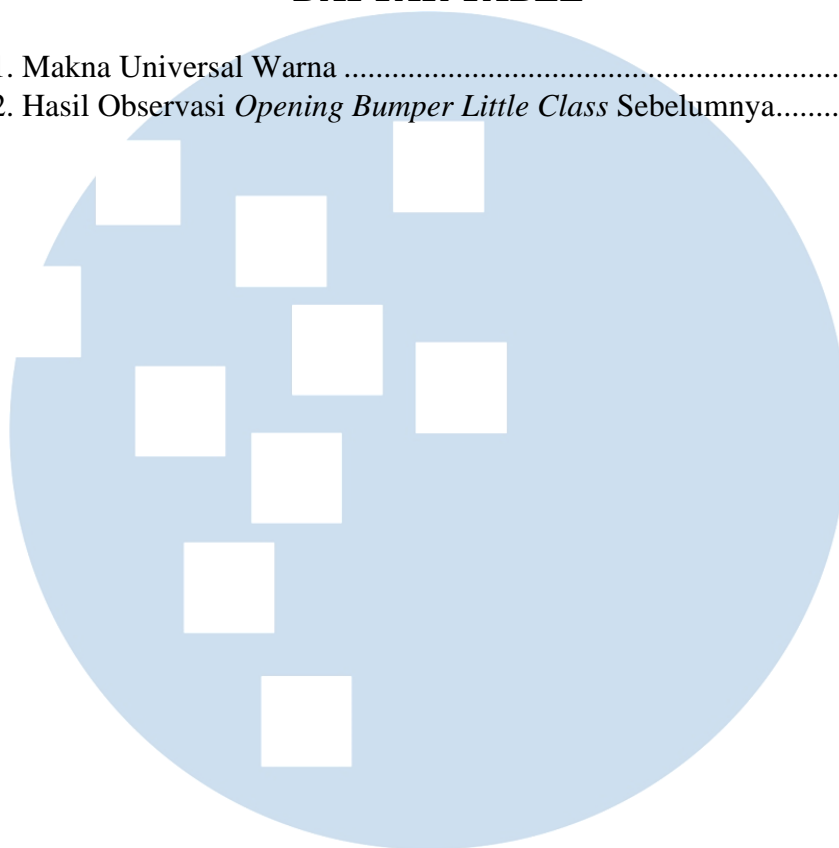
A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of white rectangular blocks. The logo is semi-transparent and serves as a background for the table of contents.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Makna Universal Warna .....	6
Tabel 2. Hasil Observasi <i>Opening Bumper Little Class</i> Sebelumnya.....	14



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Segmen 1-3 <i>Program Little Class</i> .....	13
Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i> .....	21
Gambar 4.2 <i>Brainstorming</i> .....	22
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> .....	23
Gambar 4.4 <i>Color Wheel</i> dan <i>Color Pallete 1</i> .....	24
Gambar 4.5 <i>Color Wheel</i> dan <i>Color Pallete 2</i> .....	25
Gambar 4.6 <i>Typeface DINPro Black</i> .....	26
Gambar 4.7 <i>Typeface DK Prince Frog</i> .....	26
Gambar 4.8 Sketsa Desain Karakter Ifan dan Gianna berdasarkan Lingkaran.....	27
Gambar 4.9 <i>Shot 6</i> dan <i>Shot 15 Storyboard Bumper Little Class</i> .....	28
Gambar 4.10 Implementasi Desain pada <i>Software Adobe Illustrator</i> .....	29
Gambar 4.11 Hasil Aset untuk <i>Shot 6</i> .....	30
Gambar 4.12 Hasil Aset untuk <i>Shot 15</i> .....	31
Gambar 4.13 Hasil Desain Karakter Ifan dan Gianna untuk <i>Shot 15</i> .....	33
Gambar 5.1 Garis-Garis Lengkung pada Aset Desain <i>Little Class</i> .....	35
Gambar 5.2 Bentuk Lingkaran pada Aset Desain <i>Little Class</i> .....	35
Gambar 5.3 Kesalahan Penggunaan <i>Typeface</i> .....	37
Gambar 5.4 Bentuk Geometris Lingkaran pada Ifan dan Gianna.....	38
Gambar 5.5 Perbandingan Desain Karakter Sebelum dan Sesudah.....	39

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	44
LAMPIRAN B.....	47



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA