

**VISUALISASI *ASSET MOTION GRAPHIC* PADA
DOKUMENTER “*BEHIND THE FRAMES:
INDONESIA IN THE ANIME INDUSTRY*”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Sabrina Araminta

00000054115

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**VISUALISASI *ASSET MOTION GRAPHIC* PADA
DOKUMENTER “*BEHIND THE FRAMES:
INDONESIA IN THE ANIME INDUSTRY*”**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Sabrina Araminta

00000054115

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sabrina Araminta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054115

Program studi : Film

Skripsi dengan judul :

*VISUALISASI ASSET MOTION GRAPHIC PADA DOKUMENTER
"BEHIND THE FRAMES: INDONESIA IN THE ANIME INDUSTRY"*

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tangerang, 22 Mei 2025



(Sabrina Araminta)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
VISUALISASI *ASSET MOTION GRAPHIC* PADA DOKUMENTER
“*BEHIND THE FRAMES: INDONESIA IN THE ANIME INDUSTRY*”

Oleh
Nama : Sabrina Araminta
NIM : 00000054115
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 2 Juni 2025
Pukul 15.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

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

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
NIDN: 0428087208

Pembimbing

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
NIDN: 0318129302

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sabrina Araminta
NIM : 00000054115
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Visualisasi *Asset Motion Graphic* pada
Dokumenter “*Behind The Frames:
Indonesia In The Anime Industry*”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 3 Juni 2025



(Sabrina Araminta)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi penciptaan dengan judul: “VISUALISASI *ASSET MOTION GRAPHIC* PADA DOKUMENTER “*BEHIND THE FRAMES: INDONESIA IN THE ANIME INDUSTRY*” “ Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan, bimbingan, serta kolaborasi dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Tiara Febriani, selaku rekan dan partner saya pada proyek ini.
7. Studio-studio terkait, para ahli, dan para rekan yang telah membantu proses produksi karya ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk pembaca.

Tangerang, 22 Mei 2025



(Sabrina Araminta)

VISUALISASI *ASSET MOTION GRAPHIC* PADA DOKUMENTER “*BEHIND THE FRAMES: INDONESIA IN THE ANIME INDUSTRY*”

Sabrina Araminta

ABSTRAK

Motion Graphic adalah gambar bergerak yang berfungsi sebagai ilustrasi yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan, termasuk keperluan pendidikan atau informatif. Dokumenter oleh Irodzuki Production dengan judul “*Behind the Frames: Indonesia in the Anime Industry*” adalah dokumenter yang menceritakan kisah dibalik layar mengenai bagaimana kerja sama antara studio animasi Jepang dan studio animasi Indonesia terjadi. Dokumenter tersebut memiliki bagian *real-life footage* dan bagian *motion graphic* yang terpisah. Pada penulisan ini, penulis merancang visualisasi *asset* untuk *motion graphic* yang berfungsi sebagai pendukung narasi. Penulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan observasi, dan studi literatur. Penulis menggunakan *flat design* dan simplifikasi sebagai teori utama dalam perancangan aset. Penerapan *flat design & simplifikasi* dapat menciptakan visualisasi yang dapat menyampaikan pesan visual secara efisien dan tidak menyebabkan *information overload*. Penulis menemukan bahwa proses simplifikasi *flattening* dan mempertahankan struktur visual banyak digunakan, visual *output* dari proses tersebut dapat mempertahankan identitas visual dari objek yang di simplifikasi. Selain itu, penggunaan warna yang sesuai juga penting untuk mengarahkan visual agar lebih tertata.

Kata kunci: *motion graphic, flat design, simplifikasi*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**ASSET VISUALIZATION IN THE MOTION GRAPHICS
OF THE DOCUMENTARY "*BEHIND THE FRAMES:
INDONESIA IN THE ANIME INDUSTRY*"**

Sabrina Araminta

ABSTRACT

Motion Graphics are moving images that serve as illustrations and can be used for various purposes, for example educational and informative purposes. The documentary by Irodzuki Production titled "Behind the Frames: Indonesia in the Anime Industry" tells the behind-the-scenes story of how collaboration between Japan and Indonesia animation studios takes place. The documentary contains both real-life footage and motion graphic segments. In this thesis, the author designed the visual assets for the motion graphic, which serve to support the narrative. The research is qualitative, using observation and literature study for its core. The author uses flat design and simplification as the main theories in asset development. The application of flat design and simplification can create visuals that convey visual messages efficiently without causing information overload. Author had found that the simplification method flattening and preserving structural relationships that are majorly being used are able to keep the visual identity of the object that's being simplified. On top of that, the correct usage of colors are important to guide the visual to be more directed and focused.

Keywords: *motion graphic, flat design, simplification*

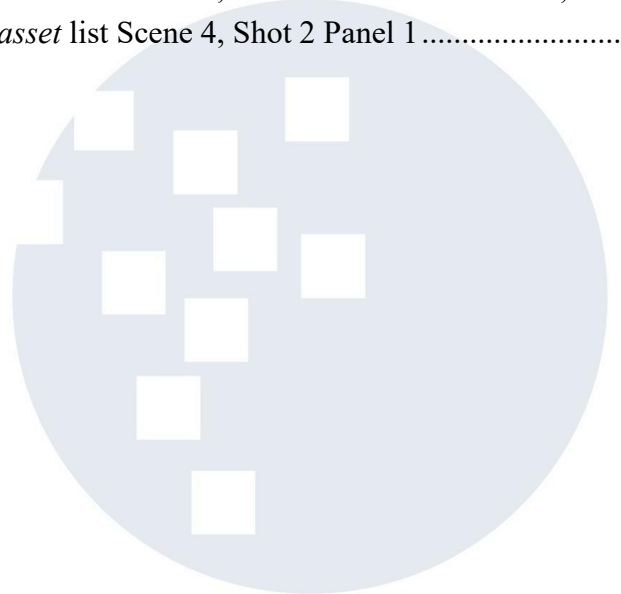
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. Dokumenter.....	3
2.2. Motion Graphic.....	3
2.3. Flat Design	4
2.4. Simplifikasi	5
2.5. Color Value	7
2.6. Color Harmony	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	10
3.1. Deskripsi Karya.....	10
3.2. Konsep Karya.....	10
3.3. Tahapan Kerja	12
3.3.1. Ide atau gagasan	12
3.3.2. Observasi.....	12
3.3.3. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis	13
4. ANALISIS.....	18
4.1. HASIL KARYA.....	18
4.2. ANALISIS KARYA	21
5. KESIMPULAN.....	30
6. DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan ekstraksi secara keseluruhan dan secara sebagian	6
Tabel 2.2 Contoh visual ekstraksi secara keseluruhan.....	6
Tabel 2.3 Contoh visual ekstraksi secara sebagian	7
Tabel 4.1 Color <i>palette</i>	20
Tabel 4.2 Tabel <i>asset</i> list Scene 1, Shot 2 Panel 1 & Scene 1, Shot 3 Panel 3	24
Tabel 4.3 Tabel <i>asset</i> list Scene 4, Shot 2 Panel 1	27



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

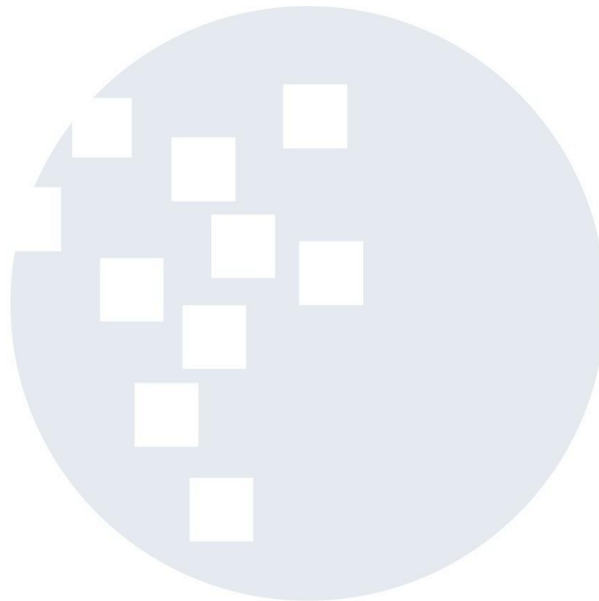
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbandingan style <i>skeuomorphic</i> dan <i>style flat design</i>	5
Gambar 2.2 Grafik Munsell	7
Gambar 2.4 Ragam <i>Color harmony</i>	8
Gambar 2.4 <i>Split complementary</i> pada <i>color wheel</i>	9
Gambar 3.1 Tangkapan layar <i>motion graphic</i> “MAKE IT FUNKY NOW”	11
Gambar 3.2 Tangkapan layar “How to become 37.78 times better at anything Atomic Habits summary”	12
Gambar 3.3 Tangkapan layar “ <i>The language of lying</i> ”	13
Gambar 3.4 Rancangan awal shot 2	14
Gambar 3.6 Visual tangan bersalaman.....	15
Gambar 3.7 Implementasi bunga dan bangunan nasional	16
Gambar 3.8 Ilustrasi contoh perbandingan proses simplifikasi.	16
Gambar 3.9 <i>Moodboard</i> yang mengkombinasikan unsur Jepang dan Indonesia...	17
Gambar 4.1 Tangkapan layar Scene 1	18
Gambar 4.2 Tangkapan layar Scene 4, Shot 2 Panel 1	18
Gambar 4.3 Color palette tampak pada <i>color wheel</i>	20



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin	34
LAMPIRAN B Form bimbingan	35
LAMPIRAN C KS1 & KS2	36
DOKUMENTASI	38



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA