

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
KAKAWIN SUTASOMA TENTANG KISAH
DI BALIK LAHIRNYA ‘BHINNEKA TUNGGAL IKA’
UNTUK REMAJA**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Pendidikan Ahli Madya (D3)**



Disusun Oleh:

SHALINA NATHANIA MARCELLINY

NIM: 20100147

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2023

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
KAKAWIN SUTASOMA TENTANG KISAH
DI BALIK LAHIRNYA ‘BHINNEKA TUNGGAL IKA’
UNTUK REMAJA**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Pendidikan Ahli Madya (D3)**



Disusun Oleh:

SHALINA NATHANIA MARCELLINY

NIM: 20100147

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

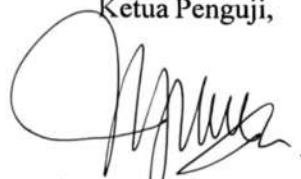
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Kakawin Sutasoma tentang Kisah di balik 'Bhinneka Tunggal Ika' untuk Remaja"
Penulis : Shalina Nathania Marcelliny
NIM : 20100147
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus PoliteknikNegeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 14 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Yusuf Nurrachman, ST.,M.MSI.
NIP. 197711132010121001

Anggota 1



Andriyana, S.Pd., M.Pd
NIP. 199312162020121007

Anggota 2



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis




Trifajar Yurmama Supiyanti,. S.Kom., M.T,
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Kakawin Sutasoma tentang kisah di balik
Penulis : SHAULINA NATHANA MARCELLINY Bhineka tunggal Ika
NIM : 201001147 Untuk remaja
Program Studi : Desain Jurusan : DESAIN GRAFIS

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ... Jakarta 4 Juli 2023

Pembimbing I




Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
(NIP. 196611271994031001)

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
(NIP.198501122019032016)

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, S. Pd.I., M.Pd
NIP.199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS
AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shalina Nathania Marcelliny
NIM : 20100147
Program Studi: Desain
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik: 2022 / 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Motion Graphic Kakawin Sutasoma
tentang kisah di Batik "Bineki tunggal Ka" batik remaja

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Selasa, Jakarta 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



Shalina Nathania Marcelliny

NIM: 20100147

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shalina Nathania Marcelliny
NIM : 20100147
Program Studi : Desain (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan motion graphic kawalin sitasoma tentang kisah di balik lahirnya Rhineka tunggalka untuk remaja.* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, 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

Selasa, Jakarta 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



Shalina Nathania Marcelliny

NIM: 20100147

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* KAKAWIN
SUTASOMA TENTANG KISAH DIBALIK
LAHIRNYA 'BHINNEKA TUNGGAL IKA'
UNTUK REMAJA
Penulis : Shalina Nathania Marcelliny
Pembimbing I : Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
Pembimbing II : Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.

The background for this research and project is due to the lack of knowledge among adolescents about the legendary history of 'Bhinneka Tunggal Ika' as a state philosophy. The lack of media that discusses creatively is also one of the issues that teens don't know about this story. The design of this Motion Graphic on the history of Sutasoma was done as a solution to resuscitate and elevate traditional Indonesian legends to be more suitable for the younger generation. Elevate ethnic themes and visualization by elevating Indonesian features but packaged in a more modern way. Motion Graphic carries a concept that is combined with illustrations, text, narration and sound that is suitable for teenagers aged 14 to 25 visualizing the story which is made with more attractive prints and colors so that it may be better accepted by teenagers. By designing this Motion Graphic, it is hoped that the people of Indonesia can further explore the legends of their own country and adapt them to be more modern with visuals suitable for youth segmentation, so that the legends of Indonesia and a wealth of other stories are maintained.

Key words: *Motion Graphic, Illustration, Kitab Sutasoma*

Penelitian dan tugas akhir ini dilatar belakangi karena minimnya pengetahuan remaja tentang kisah legenda dibalik 'Bhineka Tunggal Ika' sebagai falsafah negara. Kurangnya media yang membahas secara kreatif juga menjadi salah satu permasalahan yang ada mengapa remaja tidak mengetahui kisah ini. Perancangan *Motion Graphic* tentang kisah Sutasoma ini dilakukan sebagai solusi untuk menyadarkan kembali dan mengangkat kisah legenda tradisional Indonesia menjadi lebih sesuai dengan generasi muda. Mengangkat tema etnik dan visualisasi dengan mengangkat ciri khas Indonesia namun dikemas secara lebih modern. *Motion Graphic* mengusung konsep yang sesuai dengan remaja dalam rentang usia 14-25 tahun dengan cara memvisualisasikan sejarah tentang kerajaan Majapahit yang dibuat dengan kesan dan warna yang lebih menarik agar dapat lebih diterima remaja. Dengan perancangan *Motion Graphic* ini nantinya diharapkan bangsa Indonesia dapat lebih mengeksplor tentang legenda dari negara sendiri dan mengadaptasinya menjadi lebih modern dengan visual yang sesuai dengan segmentasi remaja, agar legenda dari Indonesia dan kekayaan kisah lainnya tetap terjaga.

Kata Kunci: *Motion Graphic, Ilustrasi, Kitab Sutasoma*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat, berkah dan ridho-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan salah satu syarat kelulusan yang telah ditetapkan oleh kampus Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk *Motion Graphic* berjudul **“Perancangan *Motion Graphic* Kakawin Sutasoma tentang Kisah di balik ‘Bhinneka Tunggal Ika’ untuk Remaja”**

Dengan kesempatan ini, izinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan rasa hormat kepada berbagai pihak yang telah mendukung dan memberi segala bantuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan kegiatan Magang Industri serta menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, yaitu diantaranya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT, Selaku Kepala Jurusan Desain Grafis.
4. Kepada Bapak Drs. Hari Purnomo dan Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds, selaku Pembimbing I dan II
5. Ibu Yayah Nursiah, M.Pd., Selaku Koord. Prodi Desain Grafis dan Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan serta dukungan kepada penulis.
6. Kepada Pak Gilang selaku Klien dan pimpinan INF Creative, yang telah menyetujui dan membantu pembuatan proses pembuatan Tugas Akhir.
7. Kepada seluruh staff dan Dosen Polimedia yang telah membantu dan mengajarkan berbagai hal mengenai industri kreatif selama kegiatan Magang Industri berlangsung.

8. Mama penulis yang telah mendo'akan dan selalu memberikan dukungan baik dukungan material, finansial dan juga spiritual.
9. Seluruh Tesman dan sahabat yang senantiasa selalu memberikan bantuan, dukungan serta do'a kepada penulis.

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak – pihak terkait yang tidak bisa penulis sebutkan satu – persatu. Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga dari bentuk serta isinya masih memiliki banyak kekurangan yang tidak disadari oleh penulis.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

Jakarta, 14 Juli 2023



Shalina Nathania M.
NIM: 20100147

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Desain Grafis	5
B. Motion Graphic	7
C. Ilustrasi	9
D. Pengubahan Sastra menjadi Motion Graphic	11
E. Kakawin Sutasoma	12
F. Legenda dan Kearifan Lokal	13
G. Remaja	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data/Objek Penulisan.....	15
B. Pengumpulan Data.....	16
C. Ruang Lingkup	17

D. SWOT	19
E. Langkah Kerja	20
BAB IV PEMBAHASAN.....	24
A. Pra-Produksi	24
B. Produksi	34
A. Pasca Produksi	45
BAB V PENUTUP.....	47
A. Siimpulan	47
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi karya Evilin Andra	10
Gambar 3.1 Logo Perusahaan	15
Gambar 3.2 Format Font Jawa Palsu	19
Gambar 3.3 Ilustrasi Penulis tentang Riset dan Perancangan	20
Gambar 4.1 Hasil data Kuesioner penelitian.....	24
Gambar 4.2 Mindmap, KeyWord dan Key Visual.....	26
Gambar 4.3 Moodboard	26
Gambar 4.4 Laptop Lenovo V-14 dan Ipad Pro 2021	33
Gambar 4.5 User Interface Adobe After Effect cc 2020.....	33
Gambar 4.6 Medibang Paint Pro.....	34
Gambar 4.7 Tokoh Budha.....	35
Gambar 4.8 Tokoh Sutasoma.....	35
Gambar 4.9 Dewi Durga	35
Gambar 4.10 Bhatara Sumitra.....	36
Gambar 4.11 Naga, Gajahmuka, Macan	36
Gambar 4.12 Purusada	37
Gambar 4.13 Batik motif Parang Rusak dan Ceplok	37
Gambar 4.14 Contoh aset tambahan	38
Gambar 4.15 Contoh Story Board.....	38
Gambar 4.16 Contoh Lineart.....	39
Gambar 4.17 Contoh Cell-shading warna.....	39
Gambar 4.18 Puppet Pin Tool Adobe After Effect	40
Gambar 4.19 Banner, Poster, Foamboard Promosi Motion Graphic Sutasoma.....	41
Gambar 4.20 Pamflet <i>Motion Graphic</i> Sutasoma	41
Gambar 4.21 ID card Holder Mock Up	42
Gambar 4.22 Patch Baju	42
Gambar 4.23 Gantungan Kunci dan Stiker	43
Gambar 4.24 <i>Standee Kertas</i>	43
Gambar 4.25 <i>T-shirt</i> Sablon.....	44
Gambar 4.26 <i>Art Book</i> pada laman <i>Visual Paradigm</i>	45
Gambar 4.27 <i>Rough Preview</i>	45

Gambar 4.28 Data Minat terhadap Motion Graphic46

DAFTAR TABEL

Bagan 3.1 Skema Langkah kerja.....	20
Bagan 3.2 Skema Langkah kerja Proses Pembuatan Motion Graphic.....	23
Tabel 4.1 Storyline	27
Tabel 4.2 Timeline Perancangan Karya	32