

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN PRINSIP ANIMASI DALAM
MEMPERKENALKAN SUKU MELAYU DI SUMATERA UTARA
BERBASIS VIDEO MOTION GRAPHIC

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :

AZZUHRA LAILAN FADILAH

NIM. 19152009

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
KONSENTRASI MULTIMEDIA
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN PRINSIP ANIMASI DALAM MEMPERKENALKAN SUKU MELAYU DI SUMATERA UTARA BERBASIS VIDEO MOTION GRAPHIC

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Medan, 27 Juli 2022

Disetujui Oleh :

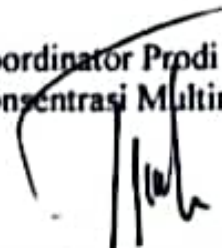
Ketua Penguji : Salam Irianto Nadeak, M Pd
NIP. 196309191987031003

(.....)

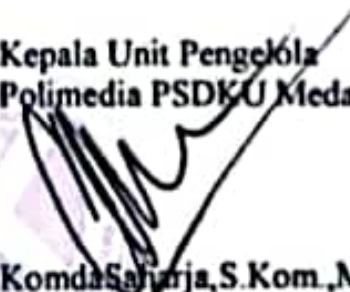
Penguji 1 : Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn
NIP. 199002112019032021

(.....)

Koordinator Prodi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia


Suhendra ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007

Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan


Komda Saharja, S.Kom, M.Pd
NIP. 19771202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Prinsip Animasi dalam Memperkenalkan Suku Melayu di Sumatera Utara Berbasis Video *Motion Graphic*
Penulis : Azzuhra Lailan Fadilah
NIM : 19152009
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ...MEDAN... 14 JULY 2022

Pembimbing I



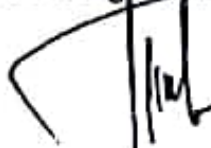
Syafriyandi, S.Pd, M.sn.
NIP. 199202082019031009

Pembimbing II



Raju Gobal, SE., M.M
NIP. 196405281986031003

Mengetahui,
Kordinator Program Studi Multimedia



Suhendra, S.T., M.Kom
NIP. 198506252019031007

**LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azzuhra Lailan Fadilah
Nim : 19152009
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Penerapan Prinsip Animasi dalam Memperkenalkan Suku Melayu di Sumatera Utara Berbasis Video *Motion Graphic* 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 sebenar-benarnya.

Medan, 14 Juli 2022

Yang menyatakan,


Fadilah
NIM. 19152009

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Azzuhra Lailan Fadilah
NIM : 19152009
Program Studi : Desain Grafis Konsetrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2019

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: “ Penerapan Prinsip Animasi dalam Memperkenalkan Suku Melayu di Sumatera Utara Berbasis Video *Motion Graphic* ”

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

Medan, 14 Juli 2022

V
takan,

an Fadilah
NIM. 19152009

ABSTRAK

Kemajuan teknologi komunikasi seperti tidak dapat dihindari dalam kehidupan karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya, dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya. Salah satu bentuk kemajuan teknologi tersebut ialah motion graphic yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana media informasi untuk memperkenalkan budaya Sumatera Utara. Motion graphic adalah gabungan dari beberapa unsur desain grafis (gambar, huruf, suara, fotografi dan videografi) yang menggunakan teknologi animasi untuk menciptakan suatu gerakan. Dengan penyampaian informasi menggunakan motion graphic ini bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mencari dan mengenal ragam budaya pada suku Melayu yang ada di Sumatera Utara dengan penyampaian informasi yang dikemas lebih menarik dan kreatif.

Kata Kunci : Animasi, Motion Graphic, Budaya, Suku

ABSTRACT

The advancement of communication technology is inevitable in life because the advancement of technology is in line with the advancement of science. Advances in communication technology have a positive impact such as making it easier for people to interact with each other, making it easier for people to carry out activities, and making it easier for people to get the information they need. Introducing the culture of North Sumatra. Motion graphics are a combination of several graphic design elements (images, letters, sound, photography and videography) that use animation technology to create motion. By presenting information using moving graphics, it aims to make it easier for the public to find and recognize the various cultures of the Malay tribes in North Sumatra by presenting information that is packaged in a more interesting and creative way.

Keywords : *Animation, Movement Graphics, Culture, Tribe*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Penulisan laporan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. 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. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom.,M.Kom., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra S.T., M.Kom., Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Syafriyandi, S.Pd, M.Sn., Sebagai Dosen Pembimbing 1 Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
6. Raju Gobal, S E.,M.M., Sebagai Dosen Pembimbing 2 Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
7. Kepada Keluarga penulis, Ayah, Bunda, Kakak, dan yang selalu memberikan dukungan terbaik, baik itu dukungan mental maupun finansial sehingga memacu penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan usaha terbaik.
8. Teman-teman seperjuangan, Egy Prityeska, Melati Kesuma, Atika Ramadhani, Jihan Muthiah, Rizka Fadhillah, Dinda Aulia, Nurfitri Handayani selaku sumber semangat penulis sehingga dapat menyelesaikan bersama-sama penulisan tugas akhir ini.

9. Kepada Arief Miftah Nasution yang selalu membantu dan memberikan dukungan terbaik sehingga memacu penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan usaha terbaik.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 13 Juli 2022



Azzuhra Lailan Fadilah
NIM. 19152009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penulisan	5
1.6 Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penerapan	7
2.2 Defenisi Video	7
2.2.1 Manfaat Video	8
2.2.2 Jenis Video Berdasarkan Tujuan Dari Pembuatannya	9
2.2.3 Unsur-Unsur Pembangun Video	10
2.3 Defenisi Animasi	11
2.3.1 Prinsip Dasar Animasi	12
2.3.2 <i>Motion Graphic</i>	18
2.4 <i>Storyboard</i>	19

2.5	Desain Karakter	20
2.6	<i>Typography</i>	21
2.7	Audio	21
2.7.1	<i>Voice Over</i>	22
2.7.2	<i>Sound Effects</i>	23
2.8	<i>Software</i> Pendukung	24
2.9	Budaya	25
2.9.1	Suku	25
BAB III METODE PELAKSANAAN		27
3.1	Suku Melayu Di Sumatera Utara	27
3.2	Teknik Pengumpulan Data	29
3.3	Ruang Lingkup	30
3.3.1	Peran Penulis	30
3.3.2	Kategori Karya	30
3.3.3	Ide Kreatif	31
3.4	Langkah Kerja	31
3.4.1	Pra Produksi	31
3.4.2	Produksi	40
3.4.3	Pascaproduksi	46
3.5	Target Pasar	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Hasil Akhir Karya	50
BAB V PENUTUP		71
5.1	Simpulan	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> Pengenalan Suku Melayu Berbasis <i>Motion Graphic</i>	35
Tabel 3.2 <i>Time Schedule</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	13
Gambar 2. 2 Contoh <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2. 3 Contoh <i>Staging</i>	14
Gambar 2. 4 Contoh <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	14
Gambar 2. 5 Contoh <i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2. 6 Contoh <i>Slow In and Slow Out</i>	15
Gambar 2. 7 Contoh <i>Arcs</i>	16
Gambar 2. 8 Contoh <i>Secondary Action</i>	16
Gambar 2. 9 Contoh <i>Timing</i>	17
Gambar 2. 10 Contoh <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2. 11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2. 12 Contoh <i>appeal</i>	18
Gambar 3.1 <i>Assetting</i> Bahan Tugas Akhir	39
Gambar 3. 2 Desain Objek Peta Indonesia	41
Gambar 3. 3 Desain Rumah Adat Suku Melayu	41
Gambar 3. 4 Desain Istana Maimun	42
Gambar 3. 5 Desain Karakter	42
Gambar 3. 6 Desain Objek Rebana	43
Gambar 3. 7 Desain Masjid Raya Al-Mashun	43
Gambar 3. 8 Desain <i>Background 1</i>	44
Gambar 3. 9 Desain <i>Background 2</i>	44
Gambar 3. 10 Proses <i>Animating Opening</i>	45
Gambar 3. 11 <i>Website Mixki</i>	46
Gambar 3. 12 Proses penggabungan <i>scene</i> dan audio	47
Gambar 3. 13 Tampilan <i>Export Setting</i> Pada Adobe Premiere Pro	48
Gambar 4. 1 Hasil <i>Opening</i>	50
Gambar 4. 2 Hasil <i>Scene 1</i>	51
Gambar 4. 3 Hasil <i>Scene 1</i> Bagian 1	52
Gambar 4. 4 <i>Timeline Scene 1</i> Bagian 1	52

Gambar 4. 5 Hasil <i>Scene</i> 1 Bagian 2	53
Gambar 4. 6 <i>Timeline Scene</i> 1 Bagian 2	53
Gambar 4. 7 Hasil <i>Scene</i> 2	54
Gambar 4. 8 Hasil <i>Scene</i> 2 Bagian 1	55
Gambar 4. 9 <i>Timeline Scene</i> 2 Bagian 1	55
Gambar 4. 10 Hasil <i>Scene</i> 2 Bagian 2	56
Gambar 4. 11 <i>Timeline Scene</i> 2 Bagian 2	56
Gambar 4. 12 Hasil <i>Scene</i> 3	57
Gambar 4. 13 <i>Timeline Scene</i> 3	57
Gambar 4. 14 Hasil <i>Scene</i> 4	58
Gambar 4. 15 Hasil <i>Scene</i> 4 Bagian 1	59
Gambar 4. 16 <i>Timeline Scene</i> 4	59
Gambar 4. 17 Hasil <i>Scene</i> 5	60
Gambar 4. 18 Hasil <i>Scene</i> 5 Bagian 1	61
Gambar 4. 19 <i>Timeline Scene</i> 5 Bagian 1	61
Gambar 4. 20 Hasil <i>Scene</i> 5 Bagian 2	62
Gambar 4. 21 <i>Scene</i> 5 Bagian 2	62
Gambar 4. 22 Hasil <i>Scene</i> 6	63
Gambar 4. 23 Hasil <i>Scene</i> 6 Bagian 1	64
Gambar 4. 24 <i>Timeline Scene</i> 6 Bagian 1	64
Gambar 4. 25 Hasil <i>Scene</i> 7	65
Gambar 4. 26 Hasil <i>Scene</i> 7 Bagian 1	66
Gambar 4. 27 <i>Scene</i> 7 Bagian 1	66
Gambar 4. 28 Hasil <i>Scene</i> 8	67
Gambar 4. 29 Hasil <i>Scene</i> 8 Bagian 1	68
Gambar 4. 30 <i>Scene</i> 8 Bagian 1	68
Gambar 4. 31 Hasil <i>Scene</i> 9	69
Gambar 4. 32 Hasil <i>Scene</i> 9 Bagian 1	70
Gambar 4. 33 <i>Timeline Scene</i> 9 Bagian 1	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis

Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbingan TA

**Lampiran 3 : Surat Keterangan/Izin Penggunaan Data Perusahaan atau Surat Izin
Penelitian**

Lampiran 4 : Transkrip Wawancara