

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS* GUNA MEMPERKENALKAN**  
**KEMBALI CERITA RAKYAT KUTUKAN RAJA PULAU MINTIN**  
**KALIMANTAN TENGAH**



**HENGKY SAPUTRA**

**16.L1.0033**

**Dosen Pembimbing:**

**Bayu Widiatoro, ST.,MSn.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**  
**2020**

# LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS* GUNA MEMPERKENALKAN KEMBALI  
CERITA RAKYAT KUTUKAN RAJA PULAU MINTIN KALIMANTAN TENGAH

Diajukan dalam Rangka Memenuhi  
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain



Dikerjakan oleh:

**HENGKY SAPUTRA**

**16.L1.0033**

Dosen Pembimbing:

**Bayu Widiantoro, ST.,MSn.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2020**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hengky Saputra  
NIM : 16.L10033  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Proyek Akhir dengan judul Perancangan *Motion Graphics* Guna Memperkenalkan Kembali Cerita Rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 16 Juli 2020

Yang menyatakan,



Hengky Saputra

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Media Komunikasi Visual Guna  
Memperkenalkan Kembali Cerita Rakyat Kalimantan  
Tengah

Diajukan oleh : Hengky Saputra

NIM : 16.L1.0033

Tanggal disetujui : 01 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Bayu Widiyanto S.T., M.Sn

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Ketua Program Studi : Bayu Widiyanto S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/  
?id=16.L1.0033](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0033)

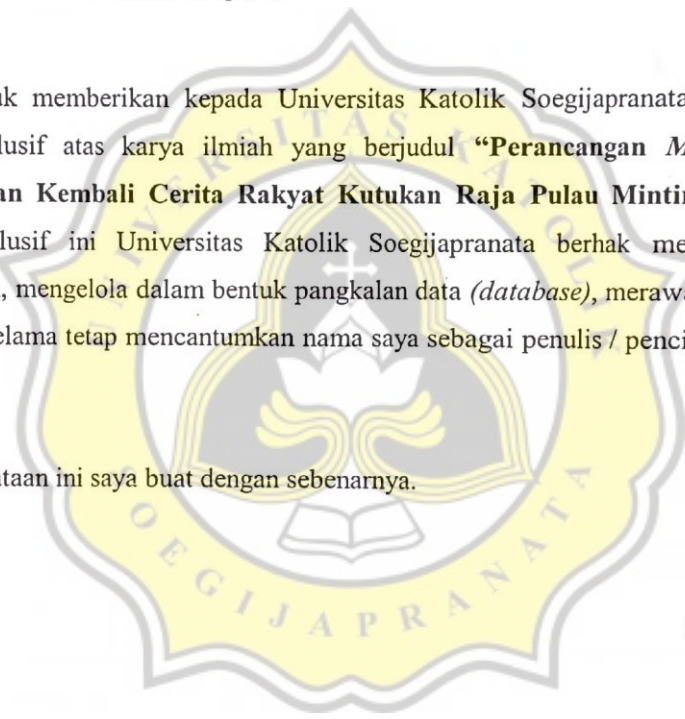
## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hengky Saputra  
NIM : 16.L10033  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : *Motion Graphics*

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan *Motion Graphics* Guna Memperkenalkan Kembali Cerita Rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin”**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 16 Juli 2020

Yang menyatakan

Hengky Saputra

## PRAKATA

Segala puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmatNya, laporan Perancangan *Motion Graphics* Guna Memperkenalkan Kembali Cerita Rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin Kalimantan Tengah ini dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat melengkapi tahap Perancangan *Motion Graphics* Guna Memperkenalkan Kembali Cerita Rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin Kalimantan Tengah dalam Proyek Akhir untuk mahasiswa Fakultas Arsitektur dan Desain, Program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Dalam menyusun laporan ini sehingga dapat terselasaikan dengan baik, tidak lepas dari dukungan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak secara moril ataupun materiil. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih pada:

1. Bapak Agustinus Dicky Prastomo, SIP.,MA. selaku Dosen Koordinator Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual
2. Bapak Bayu Widianoro, ST., M.Sn selaku Dosen Pembimbing
3. Kepada Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan Proyek Akhir Perancangan *Motion Graphics* Guna Memperkenalkan Kembali Cerita Rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin Kalimantan Tengah

Penulis menyadari bahwa Perancangan *Motion Graphics* Guna Memperkenalkan Kembali Cerita Rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin Kalimantan Tengah yang telah ditulis ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari segala pihak yang berhubungan demi kesempurnaan laporan ini.

Semarang, 16 Juli 2020



Hengky Saputra

## ABSTRAK

Cerita rakyat adalah cerita yang hidup dikalangan masyarakat jaman dahulu yang diwariskan turun temurun secara lisan dan memiliki banyak manfaat terutama untuk anak-anak, salah satunya adalah melatih imajinasi anak-anak. Perancangan *Motion Graphics* Guna Memperkenalkan Kembali Cerita Rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin Kalimantan Tengah merupakan sebuah perancangan yang mengangkat dan memperkenalkan kembali cerita rakyat yang mulai dilupakan oleh masyarakat khususnya generasi muda serta memberikan edukasi dari pesan moral yang ada pada cerita tersebut. Metodologi yang digunakan dalam perancangan ini adalah observasi online dan offline, wawancara, studi pustaka. Dari metode yang dilakukan maka mendapatkan hasil bahwa masih banyak generasi muda yang tidak mengetahui dan tidak tertarik pada cerita rakyat yang ada di Indonesia. Maka dari itu, dengan adanya *motion graphics* tentang cerita rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin, dapat memberikan anak-anak edukasi tentang cerita rakyat yang berasal dari Kalimantan Tengah ini serta dengan pesan moral yang ada pada cerita rakyat tersebut.

Kata Kunci: Cerita rakyat, *Motion Graphics*, Kalimantan Tengah, Kutukan Raja Pulau Mintin.

## ABSTRACT

Folklore is a story that lives among the ancient people which is passed down orally orally and has many benefits especially for children, one of which is to train children's imagination. Design of Motion Graphics to Reintroduce the Folk Story of the Curse of the King of Mintin Island, Central Kalimantan is a design that elevates and reintroduces folklore that is starting to be forgotten by the public, especially the younger generation, and provides education of the moral messages contained in the story. The methodology used in this design is online and offline observation, interviews, literature study. From the motive conducted, it was found that there were still many young people who did not know and were not interested in folklore in Indonesia. Therefore, with the existence of motion graphics about the Curse of the King of the Island of Mintin, it can provide children with education about folklore originating from Central Kalimantan as well as with the moral messages contained in the folklore.

Keyword: Folklore, Motion Graphics, Central Kalimantan, Kutukan Raja Pulau Mintin.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	ii
Halaman Pernyataan Orisinalitas .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Halaman Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis .....	v
Prakata .....	vi
Abstrak/Abstract .....	vii
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Lampiran .....	xv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat: .....	3
1.3.1 Tujuan .....	3
1.3.2 Manfaat .....	3
1.4 Metode Perancangan .....	4
1.5 Skema Perancangan.....	6
1.6 Tinjauan Pustaka .....	7
BAB 2.....	9
LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Sastra Anak- anak .....	9
2.1.1 Minat dan Faktor Penentu Anak-Anak Merespon pada Sastra Anak.....	9
2.1.2 Penyampaian Cerita Anak Usia SD .....	10
2.1.3 Cerita Rakyat.....	11
2.2.4 Cerita Fantasi .....	12
2.2.4.1 Karakteristik Cerita Fantasi Pada Anak .....	13
2.2 Kalimantan Tengah .....	13
2.2.1 Kebudayaan.....	14
2.2.2 Pulau Mintin.....	20
2.3 Bahasa Indonesia.....	21
2.4 Narasi .....	22
2.5 Alur Cerita.....	23
2.5.1 Alur Berdasarkan Waktu.....	23



2.6 Latar dan <i>Layout</i> .....	24
2.7 <i>Typography</i> .....	25
2.7.1 <i>Legibility dan Readability</i> .....	26
2.8 <i>Flat Design</i> .....	27
2.9 Warna .....	27
2.10 <i>Motion Graphics</i> .....	30
2.10.1 Produksi <i>Motion Graphics</i> .....	31
2.10.2 Prinsip <i>Motion Graphics</i> .....	31
2.10.3 <i>Timing</i> dalam Animasi.....	33
2.10.4 <i>Bumper</i> .....	34
2.10.5 Durasi Ideal dalam <i>Short/Film Pendek</i> .....	35
2.11 Pembentukan <i>Visual Character</i> .....	35
2.12 Psikologi Perkembangan Anak .....	37
2.12.1 Pemrosesan Informasi .....	37
BAB 3.....	41
STRATEGI KOMUNIKASI.....	41
3.1 Analisis Masalah.....	41
3.1.1 Data .....	41
3.1.1.1 Data Wawancara .....	41
3.1.1.2 Data Kuisioner Online.....	41
3.1.1.3 Analisis Hasil Pendataan Studi Pustaka .....	43
3.1.2 Kesimpulan Analisis Data.....	44
3.2 Analisa SWOT .....	45
3.3 Sasaran Khalayak ( <i>Target Audiens</i> ).....	45
3.3.1 Geografi.....	45
3.3.2 Demografis.....	46
3.3.3 Psikografis.....	46
3.4 Strategi Komunikasi.....	46
3.5 <i>Creative Brief</i> .....	47
3.6 Strategi Penyampaian Pesan.....	49
3.6.1 Judul yang digunakan.....	49
3.6.2 Latar Belakang Cerita.....	49
3.6.3 Karakter Tokoh .....	50
3.7 Strategi Perancangan .....	51
3.7.1 <i>Tone And Manner</i> .....	51
3.7.2 Strategi Visual .....	52
3.7.2.1 Gaya Desain .....	52

3.7.2.2 Warna .....	52
3.7.2.3 Tipografi.....	53
3.7.2.4 Pendekatan Karakter .....	54
3.7.2.5 Pendekatan Bentuk Karakter .....	57
3.7.2.6 Pendekatan Latar .....	57
3.7.2.7 Karakteristik Kalimantan Tengah .....	58
3.7.3 Strategi Verbal .....	58
3.7.3.1 Konsep <i>Motion graphics</i> .....	58
3.7.3.2 Alur Cerita.....	59
3.7.3.3 Gaya Bahasa.....	59
3.7.3.4 Penyampaian Cerita.....	59
3.7.3.5 Suara.....	59
3.8 Strategi Media .....	59
3.9 <i>Timeline</i> .....	61
3.10 Anggaran.....	62
BAB IV .....	63
STRATEGI KREATIF.....	63
4.1 Konsep Verbal.....	63
4.1.1 Tema <i>Motion graphics</i> .....	63
4.1.2 Konsep Judul.....	63
4.1.3 Konsep Penyampaian Cerita .....	64
4.1.5 Narasi dan Dialog.....	65
4.1.4 Pemilihan Bahasa .....	67
4.1.6 Suara.....	67
4.2 Konsep Visual .....	68
4.2.1 Gaya Desain .....	68
4.2.2 Warna .....	68
4.2.3 Karakteristik Kalimantan Tengah .....	68
4.2.4 Karakter.....	70
4.2.5 Setting Tempat / <i>Background</i> .....	73
4.2.6 Tipografi.....	76
4.3 Media Pendukung.....	77
Bab V .....	78
PENUTUP.....	78
5. 1 Kesimpulan .....	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA .....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan .....	9
Gambar 2.1 Peta Kalimantan Tengah .....	16
Gambar 2.2 Pohon Meranti Merah .....	18
Gambar 2.3 Pohon Kayu Belian atau Kayu Besi .....	18
Gambar 2.4 Pakaian Adat Sangkarut .....	19
Gambar 2.5 Baju Adat Suku Dayak Ngaju Zaman Dahulu .....	19
Gambar 2.6 Pakaian Adat Suku Dayak Ngaju Sekarang .....	20
Gambar 2.7 Rumah Adat Betang .....	20
Gambar 2.8 Tari Giring-Giring .....	21
Gambar 2.9 Bela Diri Kuntau Bangkui .....	22
Gambar 2.10 Pulau Mintin .....	23
Gambar 2. 11 Bukti Presiden Ir. Soekarno pernah bertapa di Pulau Mintin .....	23
Gambar 2.12 Contoh Penggunaan Bahasa Indonesia Tidak Resmi .....	24
Gambar 2.13 Frozen <i>Namestyle</i> .....	28
Gambar 2.14 Legibility dan Readability .....	28
Gambar 2.15 Contoh <i>Flat Design</i> pada Karakter .....	29
Gambar 2.16 Skema Warna 1 .....	30
Gambar 2.17 Skema Warna 2 .....	30
Gambar 2.18 Film Matrix .....	30
Gambar 2.19 Gambar 2.19 Film Grand Budapest Hotel .....	31
Gambar 2.20 Contoh Penggunaan Warna Komplementer pada Film .....	31
Gambar 2.21 Penggunaan Warna Analogus pada film .....	31
Gambar 2.22 Penggunaan Warna Triadic pada Film.....	32
Gambar 2.23 Contoh <i>Storyboard</i> .....	33
Gambar 3.1 Hasil Kuisisioner Online.....	42
Gambar 3.2 Hasil Kuisisioner Online 2.....	42
Gambar 3.3 Pertanyaan dan Hasil Kuisisioner.....	43
Gambar 3.4 Hasil Kuisisioner 3.....	43
Gambar 3.5 <i>Ralph Break The Internet</i> .....	51
Gambar 3.6 Contoh Penggunaan Warna dan Font.....	51
Gambar 3.7 Contoh Ilustrasi <i>Flat Design</i> .....	52
Gambar 3.8 Contoh Penggunaan Warna pada Suana Damai dan Bahagia.....	52
Gambar 3.9 Contoh Penggunaan Warna pada suana Menegangkan.....	53
Gambar 3.10 Warna-warna Khas Dayak Ngaju.....	53

Gambar 3.11 Font Pieces Of Eight.....	53
Gambar 3.12 Ilustrasi Pendekatan Karakter Keluarga Kerajaan.....	54
Gambar 3.13 Pendekatan Karakter Pemimpin Prajurit Kerajaan.....	54
Gambar 3.14 Ilustrasi Pendekatan Karakter Saudara Kembar.....	55
Gambar 3.15 Sisik Lunas pada Buaya Siam.....	56
Gambar 3.16 Corak Hitam ditubuh Buaya Siam.....	56
Gambar 3.17 Naga pada film Avatar.....	56
Gambar 3.18 Contoh Bentuk Dasar Karakter.....	57
Gambar 3.19 Ilustrasi Pendekatan Latar Hutan.....	57
Gambar 3.20 Ilustrasi Pendekatan Latar Kerajaan.....	58
Gambar 3.21 Interaksi anak-anak pada Mading disekolah.....	60
Gambar 3.22 Lomba Menghias Mading Sekolah.....	61
Gambar 4.1 Contoh ilustrasi yang digunakan.....	68
Gambar 4.2 Ilustrasi Tanaman Khas Kalimantan Tengah.....	69
Gambar 4.3 Ilustrasi Tarian Giring-giring.....	69
Gambar 4.5 Ilustrasi Pakaian Adat yang digunakan pada karakter.....	69
Gambar 4.6 Ilustrasi Rumah Adat yang dijadikan Istana.....	70
Gambar 4.7 Karakter Naga.....	70
Gambar 4.8 Karakter Buaya.....	71
Gambar 4.9 Karakter Raja.....	71
Gambar 4.10 Karakter Ratu.....	72
Gambar 4.11 Karakter Teman Naga dan Buaya.....	72
Gambar 4.12 Karakter Prajurit dari Naga dan Buaya.....	73
Gambar 4.13 Background Istana.....	73
Gambar 4.14 Background Lingkungan Kerajaan.....	74
Gambar 4.15 <i>Background</i> Lingkungan Kerajaan Setelah Perang.....	74
Gambar 4.16 <i>Background</i> Kamar Istana.....	74
Gambar 4.17 <i>Background</i> Pasar.....	75
Gambar 4.18 Background Menuju Kamar Ratu.....	75
Gambar 4.19 Background Laut Lepas.....	75
Gambar 4.20 Font pada Judul.....	76
Gambar 4.21 Font yang digunakan pada perkenalan.....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Wawancara .....	7
Tabel 1.2 Hasil Wawancara 2 .....	7
Tabel 3.1 <i>Timeline</i> Perancangan .....	61
Tabel 3.2 Anggaran Perancangan .....	62
Tabel 4.1 Tahapan Alur Perancangan .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

Data Wawancara .....	83
Hasil Kuisisioner Online .....	87
Hasil Plagscan .....	95

