

SKRIPSI
REDESIGN CERITA DONGENG KANCIL DAN TIMUN
MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC*



Disusun oleh :
Vincent Harwannanda / 16.L1.0031

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

2021

SKRIPSI
REDESIGN CERITA DONGENG KANCIL DAN TIMUN
MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC*

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar S.Ds.



Disusun oleh :

Vincent Harwannanda / 16.L1.0031

Dosen Pembimbing :

Bayu Widianoro, S.T., M.Sn

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

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vincent Harwannanda
NIM : 16.L1.0031
Progdi / Konsentrasi : DKV
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul REDESAIN CERITA DONGENG KANCIL DAN TIMUN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 19 juli 2021
Yang menyatakan,



Vincent Harwannanda

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Redesign Cerita Dongeng Kancil dan Timun Dengan
Menggunakan MotionGraphic

Diajukan oleh : Vincent Harwannanda

NIM : 16.L1.0031

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021
Telah disetujui oleh

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

Penguji 1 : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

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

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro 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.L1.0031](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0031)

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vincent Harwannada

Program Studi : DKV

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Video Motion Graphic Cerita Kancil dan Timun

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **Redesain Cerita Dongeng Kancil dan Timun menggunakan Motion Graphic** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 19 juli 2020
Yang menyatakan

Vincent Harwannanda

16.L1.0031

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya dapat panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan berkat yang telah diberikanNya sehingga saya dapat menyelesaikan perancangan Redesain Kancil dan Timun Menggunakan Motion Graphic dengan tepat waktu.

Perancangan ini merupakan tugas yang wajib di jalani oleh seluruh mahasiswa semester akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai kelulusan. Dengan pembuatan perancangan ini juga bermaksud untuk menerapkan segala teori yang telah di dapat dan di pelajari selama berkuliah di Jurusan Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata.

Didalam perancangan ini, perancang dapat menyadari bahwa tidak dapat mengerjakan perancangan ini tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak mulai dari ide hingga perancangan ini selesai. Oleh karena itu perancang ingin memberikan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan sarana dan prasarana penyusunan perancangan ini dengan baik dan lancar.
2. Bapak Bayu Widiatoro, S.T., M.Sn, Selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu perancang menyusun dan merancang perancangan ini hingga selesai sampai akhir.
3. Ibu Maya Putri Utami, S.Sn, M.Sn., dan Ibu Tabita Nani Aryani, S.Sn., M.Si. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengoreksi dan memberikan masukan dan arahan serta mengoreksi segala kesalahan pada perancangan ini.
4. Orang tua yang tak kenal lelah memberikan semangat dan dukungan baik moral berserta material.
5. Teman teman disekitar terutama Kwan Edwin Kurniawan dan Giovanni Anggasta yang telah memberikan waktu luang, bantuan, serta dukungan yang tidak kenal lelah membantu hingga perancang dapat menyelesaikan perancangan ini tepat waktu.
6. Kepada pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung kepada perancang sehingga perancangan ini dapat berjalan dengan baik.

Perancang menyadari bahwa perancangan ini belum bisa terbilang sempurna, oleh karena itu sangat diperlukan kritik dan saran bersifat membangun yang dibutuhkan oleh

perancang. Perancang berharap perancangan ini dapat berguna untuk kalangan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Semarang 19 Juli 2021



Vincent Harwannanda



ABSTRAK

Kancil Mencuri Timun merupakan cerita turun temurun nusantara yang sering diceritakan secara turun temurun kepada anak-anak. Namun cerita Kancil Mencuri Timun sudah jarang diceritakan dimasa sekarang dikarenakan anak-anak lebih menggemari cerita dan gaya desain yang lebih modern di masa kini. Kancil mencuri timun juga memiliki berbagai macam tanggapan. Banyak orang beranggapan bahwa kancil memberikan dampak yang negatif kepada anak-anak dikarenakan mengajarkan caranya mencuri dan berpikiran cerdas namun licik untuk mengelabui orang-orang disekitarnya. Cerita Kancil Mencuri Timun juga merupakan cerita binatang yang bisa berbicara (fabel) yang seharusnya diceritakan melalui sudut pandang binatang bukan dari sudut pandang manusia sehingga untuk merubah tanggapan tentang kancil, diperlukan redesain cerita Kancil Mencuri Timun menjadi Kancil dan Timun agar dapat diceritakan sesuai dengan cerita fabel pada umumnya.

Kata Kunci : Redesain, Kancil Mencuri Timun, Kancil dan Timun, *Motion Graphic, Flat Desain*

Mouse Deer Stealing Cucumber is a hereditary story from the archipelago that is often told from generation to generation to children. However, the story of Mouse Deer Stealing Timun is rarely told nowadays because children prefer stories and modern design styles nowadays. Mouse Deer stealing cucumbers also have various responses. Many people think that deer have a negative impact on children because they teach them how to steal and think smart but cunning to trick the people around them. The story of Mouse Deer Stealing Cucumber is also a story of a talking animal (fable) that should be told from an animal point of view not from a human point of view, so to change the response about the mouse deer, it is necessary to redesign the story of Mouse Deer Stealing Cucumber into Mouse Deer and Cucumber so that it can be told according to the fable story. in general.

Keywords: Redesign, Mouse Deer Stealing Cucumber, Mouse Deer and Cucumber, Motion Graphic, Flat Design

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

DAFTAR ISI

BAB I.	11
1.1	LATAR BELAKANG 11
1.2	IDENTIFIKASI MASALAH 13
1.3	BATASAN MASALAH 13
1.4	RUMUSAN MASALAH 13
1.5	TUJUAN PERANCANGAN 14
1.6	MANFAAT PERANCANGAN 14
1.7	METODE PERANCANGAN 14
BAB II.	16
KAJIAN TEORI.	16
2.1	KERANGKA BERPIKIR 16
2.2	TINJAUAN KANCIL DAN TIMUN 17
2.3	DONGENG 19
2.4	TEORI “ <i>MOTION GRAPHIC</i> ” 21
2.5	TEORI ALUR (<i>PLOT</i>) DIDALAM CERITA 22
2.6	GAYA DESAIN 23
2.7	TEORI WARNA 25
2.8	HARMONISASI WARNA 26
2.9	PSIKOLOGI ANAK 29
2.10	<i>YOUTUBE</i> 30
	30
2.11	OBSERVASI 31
2.12	KUESIONER 31
BAB III.	32
3.1	METODE PENGUMPULAN DATA 32
3.2	KHALAYAK SASARAN 36
3.3	ANALISIS SWOT 36
3.4	STRATEGI KOMUNIKASI 37
3.5	STRATEGI MEDIA 42
3.6	PERENCANAAN BIAYA KREATIF 43
BAB IV.	44
4.1	KONSEP 44

4.2	VISUALISASI	47
4.3	LATAR TEMPAT	50
BAB V.	57
5.1	KESIMPULAN	57
5.2	SARAN.....	57

