

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah dianugerahkan – Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN KOMPOSISI DAN DESAIN ENVIRONMENT FILM ANIMASI PENDEK 3 DIMENSI PADA CERITA PENDEK (STUDI KASIS: “TEMAN KENCAN”)” ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semuapihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada

1. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
2. Kak Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing utama
3. Bapak Ferric Limano, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing kedua.
4. Bapak Naldo Yanuar, S.Sn., MT. selaku dosen penguji.
5. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
6. Graidy Jeremmy Immanuel Harefa sebagai rekan kelompok pembuatan tugas akhir.
7. Keluarga, Nicky Atmaja Hartandie dan Maria Regina, selaku orang tua, dan David Joshua Hartandie dan Leticia Joshlyn Hartandie selaku adik dari penulis yang terus mendukung dalam doa dan finansial.
8. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan Angkatan 2016 dan 2017.

Tangerang, 22 Januari 2021

Samuel Joshua Hartandie

DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	2
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	3
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pembahasan Teori	7
2.1.1 Elements of Design	7
2.1.1.1 Line.....	7
2.1.1.2 Shape and Form.....	7
2.1.1.3 <i>Texture</i>	8
2.1.1.4 <i>Space</i>	9
2.1.1.5 <i>Size</i>	10
2.1.1.6 <i>Color</i>	10
2.1.2 <i>Gestalt Principles</i>	10
2.1.2.1 <i>Similarity</i>	11
2.1.2.2 <i>Proximity</i>	11
2.1.2.3 <i>Continuation</i>	12
2.1.2.4 <i>Closure</i>	12
2.1.2.5 <i>Figure/Ground</i>	13
2.1.2.6 <i>Law of Prägnanz</i>	14

2.1.3	<i>Principles of Design</i>	14
2.1.4	<i>Color Theory</i>	15
2.1.4.1	Color Properties.....	15
2.1.5	<i>Perspective</i>	19
2.1.6	<i>Environment/Background Design</i>	20
2.1.6.1	<i>Plastic Space</i>	20
2.1.7	<i>Composition</i>	21
2.1.7.1	Golden Section	21
2.1.7.2	Rule of Thirds.....	22
2.1.7.3	Symmetry	22
2.1.7.4	Asymmetry	23
2.1.7.5	Leading Lines	23
2.1.7.6	Framing Device	24
2.1.7.7	Depth	24
2.1.7.8	Color.....	25
2.1.8	<i>Framing</i>	25
2.1.8.1	Aspect Ratio	26
2.1.8.2	Proximity based Shots.....	26
2.2	Pembahasan Konsep.....	43
2.2.1	Media.....	43
2.2.1.1	Animasi	43
2.1.1.1.1	<i>Cut-out</i>	43
2.1.1.1.2	<i>Stop frame</i>	43
2.1.1.1.3	<i>Pixilation</i>	44
2.1.1.1.4	2D Tradisional.....	44
2.1.1.1.5	2D Digital.....	44
2.1.1.1.6	3D Digital.....	44
2.2.2	Konteks.....	45
2.2.3	Budaya.....	45
2.2.3.1	Politik	47
2.2.3.2	Teknologi	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		49
3.1	Waktu dan Tempat Studi Perancangan	49
3.1.1	Studi Pustaka.....	49

3.1.2	Studi Observasi	49
3.2	Strategi Perancangan	50
3.2.1	Riset.....	50
3.2.2	Analisis Data	51
3.2.3	Proses Kreatif	51
3.2.4	Perancangan	51
3.2.5	Hasil Akhir	51
3.3	Analisis Data	51
3.3.1	Latar Belakang Objek Penelitian.....	51
3.3.2	Latar Belakang Objek Penelitian.....	54
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Strategi kreatif	55
4.1.1	Mindmap	55
4.1.2	Keywords	55
4.1.3	Brainstorming.....	56
4.1.4	Moodboard Target Audience	57
4.1.5	Moodboard Keyword	58
4.2	Studi Visual.....	59
4.3	Konsep Desain.....	63
4.4	Proses dan Hasil Perancangan.....	63
4.4.1	Environment/Background	63
4.4.1.1	Kamar Pondokan	63
4.4.1.2	Telepon Umum.....	65
4.4.1.3	Angkringan.....	66
4.4.1.4	Jalan menuju rumah Ayu.....	68
4.4.1.5	Pohon.....	69
4.4.1.6	Sepeda Onthel	70
4.4.1.7	Pondokan Ayu.....	70
4.4.1.8	Bis Kota.....	72
4.4.1	Storyboard	73
4.4.2	Color Script	80
4.4.3	Key Art.....	81
4.5	Proses Hasil Produksi.....	83
4.5.1	<i>3D Modelling Assets and Environment</i>	83

4.5.2 3D Camera Composition and Rendering.....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Contoh penggunaan leading lines dalam sebuah komposisi	8
Gambar 2.2 Contoh perkumpulan bentuk dalam komposisi.....	8
Gambar 2.3 Contoh visual texture dalam komposisi film	9
Gambar 2.4 Contoh negative space.....	9
Gambar 2.5 Contoh perbandingan ukuran di film	10
Gambar 2.6 Contoh penggunaan <i>similarity</i> pada film	11
Gambar 2.7 Contoh penggunaan <i>proximity</i> pada film	11
Gambar 2.8 Contoh penggunaan <i>continuation</i> pada film	12
Gambar 2.9 Contoh penggunaan <i>Figure/Ground</i> pada film.....	13
Gambar 2.10 Contoh penggunaan <i>Figure/Ground</i> pada film.....	13
Gambar 2.11 Contoh penggunaan <i>law of pragnanz</i> pada film	14
Gambar 2.12 Diagram Hue, Value dan Saturation	16
Gambar 2.13 Diagram Color Wheel Harmonies.....	17
Gambar 2.14 Contoh skema <i>monochromatic</i>	17
Gambar 2.15 Contoh skema <i>Analogous</i>	18
Gambar 2.16 Contoh skema <i>Complementary</i>	18
Gambar 2.17 Contoh skema <i>Triadic</i>	19
Gambar 2.18 Contoh perspektif dalam film.....	19
Gambar 2.19 Contoh <i>Golden Section</i> dalam film.....	21
Gambar 2.20 Contoh <i>Rule of Thirds</i> dalam film.....	22
Gambar 2.21 Contoh komposisi simetris dalam film	22
Gambar 2.22 Contoh komposisi asimetris dalam film.....	23
Gambar 2.23 Contoh <i>Leading Lines</i> dalam film.....	23
Gambar 2.24 Contoh <i>Framing Device</i> dalam film	24
Gambar 2.25 Contoh <i>Depth</i> dalam film.....	24
Gambar 2.26 Contoh penekanan dengan warna dalam film	25
Gambar 2.27 Contoh <i>extreme long shot</i>	27

Gambar 2.28 Contoh <i>long shot</i>	27
Gambar 2.29 Contoh <i>medium long shot</i>	28
Gambar 2.30 Contoh <i>medium shot</i>	28
Gambar 2.31 Contoh <i>medium close-up</i>	29
Gambar 2.32 Contoh <i>close-up</i>	29
Gambar 2.33 Contoh <i>extreme close-up</i>	30
Gambar 2.34 Contoh <i>eye level</i>	31
Gambar 2.35 Contoh <i>high angle</i>	31
Gambar 2.36 Contoh <i>low angle</i>	32
Gambar 2.37 Contoh <i>dutch angle</i>	32
Gambar 2.38 Contoh <i>aerial view</i>	33
Gambar 2.39 <i>Freytag's Pyramid</i>	35
Gambar 3.1 Diagram Tahapan Perancangan.....	50
Gambar 4.1 Diagram <i>Mindmapping</i> Kelompok	55
Gambar 4.2 Diagram keyword Jogja 1999	56
Gambar 4.3 Diagram <i>keyword friendly</i>	57
Gambar 4.4 Diagram <i>keyword</i> monoton.....	57
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> target audiens.....	57
Gambar 4.6 <i>Moodboard keyword</i> Jogja 1999.....	58
Gambar 4.8 <i>Moodboard keyword friendly</i>	59
Gambar 4.7 <i>Moodboard keyword</i> monoton.....	58
Gambar 4.10 Referensi komposisi simetris	60
Gambar 4.9 Referensi komposisi repetitive dan simetris dengan warna monokromatik	59
Gambar 4.12 Referensi <i>visual style</i> gedung dan <i>environment</i>	60
Gambar 4.11 Referensi desain <i>environment</i>	60
Gambar 4.13 Referensi komposisi visual	61
Gambar 4.14 Referensi komposisi visual	62
Gambar 4.17 Variasi referensi kamar pondokan	64
Gambar 4.16 Sketsa kamar pondokan.....	64
Gambar 4.15 Sketsa isometri kamar pondokan	64
Gambar 4.18 Referensi Telepon umum	65
Gambar 4.19 Sketsa variasi telepon umum.....	65

Gambar 4.20 Sketsa lokasi telepon umum.....	65
Gambar 4.21 Referensi angkringan	66
Gambar 4.24 Sketsa lokasi angkringan.....	67
Gambar 4.23 Sketsa pernak-pernik angkringan.....	67
Gambar 4.22 Sketsa isometri angkringan	67
Gambar 4.27 Referensi jalanan di Jogja	68
Gambar 4.26 Referensi jalanan di Jogja	68
Gambar 4.25 Referensi jalanan di Jogja	68
Gambar 4.29 Sketsa jalanan di Jogja	69
Gambar 4.28 Sketsa jalanan di Jogja	69
Gambar 4.30 Sketsa pepohonan di Jogja	69
Gambar 4.31 Referensi sepeda onthel.....	70
Gambar 4.33 Sketsa sepeda onthel	70
Gambar 4.34 Referensi rumah pondokan Ayu	71
Gambar 4.36 Sketsa rumah pondokan Ayu	71
Gambar 4.35 Sketsa rumah pondokan Ayu	71
Gambar 4.37 Referensi proporsi mobil.....	72
Gambar 4.38 Sketsa alternatif bis kota	72
Gambar 4.39 Storyboard 1	73
Gambar 4.40 Storyboard 2	74
Gambar 4.41 Panel Storyboard Shot 8.....	75
Gambar 4.42 Panel Storyboard Shot 28.....	76
Gambar 4.45 Hasil Render Sementara Shot 33.....	78
Gambar 4.44 Referensi Komposisi Leading Lines	78
Gambar 4.43 Panel Storyboard Shot 33	78
Gambar 4.46 Panel Storyboard Shot 33.....	79
Gambar 4.47 Hasil Render Sementara Shot 33.....	79
Gambar 4.48 Color Script.....	80
Gambar 4.50 Key art 2	81
Gambar 4.49 Key art 1	81
Gambar 4.51 Key art 3	82
Gambar 4.52 Key art 4	82

Gambar 4.54 Hasil awal render ruang pondokan Boy	83
Gambar 4.53 Hasil render ruang pondokan Boy.....	84
Gambar 4.55 Referensi iklan tempel.....	85
Gambar 4.56 Variasi tekstur iklan tempel yang digunakan.....	85
Gambar 4.57 Hasil render awal ruang aset sekitar Angkringan	86
Gambar 4.58 Perbandingan komposisi awal dengan hasil render komposisi baru pada shot yang sama	87
Gambar 4.59 Hasil render akhir environment telepon umum dengan latar belakang perkotaan jogja	88
Gambar 4.60 Perbandingan komposisi shot yang sama dengan warna yang friendly dan tanpa warna yang friendly	89
Gambar 4.61 Perbandingan hasil render awal tempat menelpon dengan hasil render akhir	90
Gambar 4.62 Hasil render awal untuk shot jalanan menuju rumah Ayu di scene 590	
Gambar 4.64 Perbandingan antara sketsa awal dengan perubahan pada software 3D dan hasil render	91
Gambar 4.63 Perbandingan komposisi pada sketsa shot menelpon dengan komposisi shot yang sama pada software 3D	91
Gambar 4.64 Perbandingan antara sketsa awal dengan perubahan pada software 3D dan hasil render	91
Gambar 4.65 Perbandingan antara komposisi baru dan lama pada shot Boy duduk di angkringan	92
Gambar 4.66 Perbandingan komposisi sketsa 2D dengan komposisi shot 3D	93
Gambar 4.67 Perbandingan komposisi sketsa 2D dengan komposisi shot 3D	93