

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmat-Nya sehingga karya tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN VISUALISASI KONSEP UNTUK FILM ANIMASI DARI ADAPTASI NOVEL (STUDI KASUS: NOVEL BUMI KARYA TERE LIYE).” Ini dapat selesai. Pembuatan tugas akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan.

Sepanjang pembuatan karya tugas akhir ini ada beberapa pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
2. Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing utama.
3. Bapak Jeffrey Rachmad Gunadi, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing kedua.
4. Bapak Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn., M.T. selaku dosen penguji.
5. Bapak Reyhan, S.Sn selaku dosen penguji.
6. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
7. Kedua orang tua penulis.
8. Erica Josephine sebagai teman diskusi desain karakter dalam pembuatan tugas akhir.
9. Seluruh teman-teman permainan daring dan kelompok discord yang telah menghibur dan menemani pengerjaan tugas akhir.
10. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan Angkatan 2017.
11. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Menyadari bahwa karya tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Penulis menerima kritik dan saran dari para pembaca untuk memperbaiki karya tugas akhir ini.

Tangerang, 30 April 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Pembahasan Teori.....	9
2.1.1 Gestalt .....	9
2.1.1.1 Figure-ground.....	9
2.1.1.2 Similarity.....	10
2.1.1.3 Continuity.....	11
2.1.1.4 Proximity.....	12
2.1.1.5 Closure .....	13
2.1.1.6 Common Fate.....	13
2.1.1.7 Law of Pragnanz .....	14

2.1.2	Semiotic .....	15
2.1.2.1	Semiotic – Charles Sanders Peirce.....	15
2.1.3	Elements of Design .....	16
2.1.3.1	Line .....	16
2.1.3.2	Shape .....	17
2.1.3.3	Space .....	18
2.1.3.3.1	One Point Perspective .....	19
2.1.3.3.2	Two Point Perspective .....	19
2.1.3.3.3	Three Point Perspective.....	20
2.1.3.4	Texture .....	20
2.1.3.5	Value .....	21
2.1.3.6	Color.....	21
2.1.4	Color Theory .....	22
2.1.4.1	Makna Warna .....	22
2.1.4.1.1	Merah .....	22
2.1.4.1.2	Merah Muda.....	22
2.1.4.1.3	Kuning.....	22
2.1.4.1.4	Jingga .....	22
2.1.4.1.5	Coklat .....	23
2.1.4.1.6	Biru.....	23
2.1.4.1.7	Ungu.....	23
2.1.4.1.8	Hijau.....	23
2.1.4.2	Hue .....	24
2.1.4.3	Saturation .....	24
2.1.4.4	Value .....	25

2.1.4.3.1 Tint .....	25
2.1.4.3.2 Tone .....	25
2.1.4.3.3 Shade .....	26
2.1.4.5 Color Harmony .....	26
2.1.4.5.1 Monochromatic .....	26
2.1.4.5.2 Analogous .....	27
2.1.4.5.3 Complementary .....	28
2.1.4.5.4 Triadic .....	28
2.1.5 Principles of Design .....	29
2.1.5.1 Weight .....	29
2.1.5.2 Direction .....	30
2.1.5.3 Movement .....	31
2.1.5.4 Golden Ratio .....	31
2.1.5.5 Atmospheric Perspective .....	32
2.1.6 Character Design .....	33
2.1.6.1 Shape .....	34
2.1.6.1.1 Kotak .....	34
2.1.6.1.2 Lingkaran .....	34
2.1.6.1.3 Segitiga .....	35
2.1.7 Human Proportion .....	35
2.1.8 Gesture .....	37
2.1.9 Asymmetry and Repetition .....	38
2.1.10 Center of Gravity .....	40
2.1.11 Freytag's Pyramid .....	41
2.1.11.1 Exposition .....	41

2.1.11.2	Inciting Incident .....	41
2.1.11.3	Rising Action .....	41
2.1.11.4	Climax.....	41
2.1.11.5	Falling Action .....	41
2.1.11.6	Resolution .....	42
2.1.11.7	Dénouement .....	42
2.1.12	Character Archetypes.....	42
2.1.12.1	Hero.....	42
2.1.12.2	Mentor.....	42
2.1.12.3	Ally.....	43
2.1.12.4	Herald.....	43
2.1.12.5	Threshold Guardian.....	43
2.1.12.6	Shapeshifter.....	43
2.1.12.7	Shadow .....	43
2.1.12.8	Trickster .....	44
2.2	Pembahasan Konsep .....	44
2.2.1	Studi kasus Art of Marvel Studios Thor .....	44
2.2.2	Breakdown .....	45
2.2.2.1	Gestalt .....	45
2.2.2.2	Semiotic – Charles Sanders Peirce.....	49
2.2.2.3	Elements of Design .....	51
2.2.3	Media .....	57
2.2.3.1	Concept Art.....	57
2.2.3.1.1	Do Dynamic Research.....	57
2.2.3.1.2	Think Inside the Box.....	58

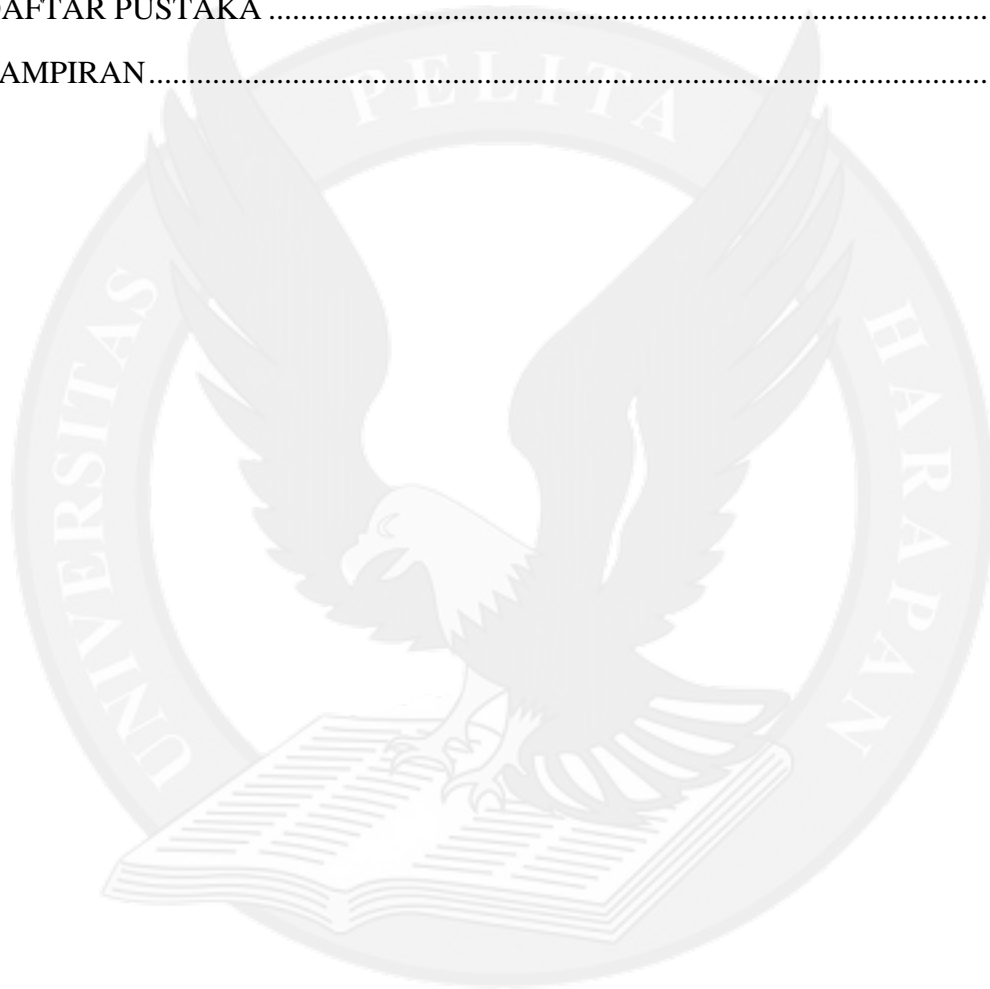
	2.2.3.1.3 Understand Composition.....	58
	2.2.3.2 Media Art Book .....	58
	2.2.3.3 Genre dan Sub-genre.....	59
	2.2.3.4 Biografi Tere Liye.....	59
2.3	Konteks .....	60
	2.3.1 Latar Belakang Kebudayaan .....	60
	2.3.2 Kota Jakarta.....	62
	2.3.3 Angkutan Umum.....	63
	2.3.4 Jalanan Jakarta .....	66
	2.3.5 Pemukiman.....	69
	2.3.6 Hiburan dan Gaya Hidup .....	71
	2.3.7 Pelajar.....	73
	2.3.8 Augmented Reality .....	73
	2.3.9 Jakarta Smart City .....	74
	2.3.10 Kota Tishri .....	75
	2.3.10.1 Futurism .....	75
	2.3.10.2 Atomic Age Design.....	76
	2.3.10.3 Art Nouveau .....	81
	2.3.10.4 Art Deco .....	83
	2.3.10.5 Streamline Moderne .....	83
	2.3.10.6 Neo Futurism.....	84
	2.3.10.7 Solarpunk .....	86
	2.3.10.8 Steampunk.....	87
	2.3.10.9 Cyberpunk.....	88
	2.3.10.10 Biomimicry .....	90

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	91
3.1 Waktu dan Tempat Studi Perancangan .....	91
3.1.1 Studi Pustaka & Wawancara.....	91
3.2 Strategi Perancangan.....	91
3.2.1 Riset .....	92
3.2.2 Analisis Data .....	92
3.2.3 Proses Kreatif.....	92
3.2.4 Perancangan .....	93
3.2.5 Hasil Akhir.....	93
3.3 Analisis Data .....	93
3.3.1 Studi Wawancara .....	93
3.3.1.1 Wawancara dengan Novera Kresnawati .....	93
3.3.1.2 Wawancara dengan Yohan Power .....	94
3.3.2 Konten .....	97
3.3.2.1 Latar Belakang Objek Penelitian .....	98
3.3.2.2 Tokoh Utama.....	98
3.3.2.3 Backstory Klan Bulan dan Klan Bumi.....	105
3.3.2.4 Komet Minor.....	107
3.3.2.5 Selena & Nebula .....	107
3.3.2.6 Latar Dunia .....	107
3.3.2.4.1 Dunia Bumi .....	108
3.3.2.4.2 Dunia Klan Bulan.....	110
3.4 Target Audiens .....	119
3.4.1 Analisis Demografis.....	119
3.4.2 Analisis Psikografis.....	119

3.5	Kesimpulan .....	119
BAB IV PERANCANGAN .....		121
4.1	Strategi Kreatif .....	121
4.1.1	Keywords Konten Cerita.....	121
4.1.2	Keyword Visual .....	122
4.1.3	Moodboard Visual.....	126
4.1.4	Target Audience .....	127
4.2	Studi Visual.....	128
4.2.1	Anime.....	129
4.2.2	Cel Shading .....	130
4.2.3	Photobash .....	131
4.2.4	Character .....	132
4.2.4.1	Color.....	135
4.2.4.2	Facial Expression .....	136
4.2.4.3	Full Body Pose .....	137
4.2.5	Environment Design.....	138
4.2.6	Key Art.....	141
4.2.7	Promo Art dan Cover Art.....	142
4.3	Konsep Desain .....	143
4.4	Proses dan Perancangan .....	147
4.4.1	Karakter Bumi.....	147
4.4.2	Karakter Klan Bulan .....	175
4.4.3	Environment.....	183
4.4.4	Property .....	186
4.4.5	Key Art & Promo Art.....	190



4.4.6 Logo .....	193
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>194</b>
5.1 Kesimpulan .....	194
5.2 Saran.....	196
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>198</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>1</b>



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Project 77 Concept Art.....	9
Gambar 2.2 Studies & Sketches 22.....	10
Gambar 2.3 Seattle Arrival .....	11
Gambar 2.4 The Division 2 Warlords of New York.....	12
Gambar 2.5 Legion.....	13
Gambar 2.6 Warface – Breach (Rainbow Six Siege) .....	14
Gambar 2.7 Legion.....	14
Gambar 2.8 Heart of the North .....	16
Gambar 2.9 Contoh Jenis-Jenis Garis yang Berbeda.....	17
Gambar 2.10 Contoh Shape yang Berbeda-Beda.....	17
Gambar 2.11 Triangle Shape .....	18
Gambar 2.12 Shape Tool Demo.....	18
Gambar 2.13 Contoh Gambar Perspektif dengan 1 Titik Hilang.....	19
Gambar 2.14 Contoh Gambar Perspektif dengan 2 Titik Hilang.....	19
Gambar 2.15 Contoh Gambar Perspektif dengan 3 Titik Hilang.....	20
Gambar 2.16 Contoh Gambar Texture.....	20
Gambar 2.17 Sketches.....	21
Gambar 2.18 Hue Color Wheel.....	24
Gambar 2.19 Contoh Saturation dari Warna Merah .....	25
Gambar 2.20 Contoh Shade, Tint, Tones .....	26
Gambar 2.21 In the World of the Ice Queen.....	27
Gambar 2.22 Analogous Girl Study.....	27

Gambar 2.23 Greek Winter Landscape – Assassin’s Creed Odyssey Concept .....	28
Gambar 2.24 Redesigned Turn A Gundam.....	29
Gambar 2.25 UMMS Quadrupedal tank.....	30
Gambar 2.26 Call of Duty – Dog Fight Concept Art.....	30
Gambar 2.27 Call of Duty – Dog Fight Concept Art.....	31
Gambar 2.28 Artwork Composition and Reframing.....	32
Gambar 2.29 Temple Ruins .....	33
Gambar 2.30 Square, Circle, Triangle Character Designs .....	34
Gambar 2.31 Proportions of the Human Figure.....	35
Gambar 2.32 Ideal Proportion at Various Ages.....	36
Gambar 2.33 Kid to Young Adult Head Proportions.....	37
Gambar 2.34 Minotaur Sketches.....	38
Gambar 2.35 Contoh Penggunaan Garis yang Berbentuk ‘S’ .....	39
Gambar 2.36 Thor Concept Art .....	39
Gambar 2.37 Contoh Penggunaan Garis yang Berbentuk ‘S’ .....	40
Gambar 2.38 Contoh Perbedaan Posisi Kepala, Dada dan Pinggul Terhadap Centre of Gravity .....	40
Gambar 2.39 Thor Preliminary Concept Art.....	45
Gambar 2.40 Odin in Casual Garb.....	46
Gambar 2.41 Asgardian Citizens .....	47
Gambar 2.42 Thor and Loki Concept Art.....	47
Gambar 2.43 Asgard: Throne Room.....	48
Gambar 2.44 Asgard: Citizen in the Throne Room .....	48
Gambar 2.45 Odin’s Chamber .....	50
Gambar 2.46 Odin’s Bed Chamber.....	50

Gambar 2.47 Illustration from the Bayeux Tapestry .....	51
Gambar 2.48 Thor Entering the Jotunheim Temple.....	52
Gambar 2.49 Thor Entering the Jotunheim Temple Edited .....	52
Gambar 2.50 Jotunheim Throne Room Ruins.....	53
Gambar 2.51 Thor Concept Art .....	54
Gambar 2.52 Loki Costume Design.....	56
Gambar 2.53 Penampakan Angkutan Umum Jenis Mikrolet 26 Jurusan di Terminal Kampung Melayu.....	63
Gambar 2.54 Sejumlah Angkutan Umum Jenis Metromini dan Kopaja Menunggu Penumpang di Kawasan Stasiun Sudirman.....	64
Gambar 2.55 KRL Commuter Line .....	64
Gambar 2.56 Kereta Moda Raya Terpadu (MRT) di Stasiun CSW, Jakarta .....	64
Gambar 2.57 Kemacetan Karena Motor di Jakarta.....	65
Gambar 2.58 Kemacetan di Jalan Gatot Subroto.....	66
Gambar 2.59 Pedagang Kaki Lima di Sepanjang Trotoar Jatinegara .....	67
Gambar 2.60 Pedagang Kaki Lima di Sepanjang Trotoar Tanah Abang.....	67
Gambar 2.61 Trotoar di Jalan Sudirman.....	68
Gambar 2.62 Museum Fatahillah di Kota Tua.....	68
Gambar 2.63 Deretan Gedung di Komplek Kota Tua.....	68
Gambar 2.64 Pemukiman Padat Kawasan Kampung Pandegiling dan Kampung Malang .....	69
Gambar 2.65 Komplek Rumah Susun Tambora .....	70
Gambar 2.66 Komplek Perumahan, Jakarta.....	70
Gambar 2.67 Komplek Perumahan Cluster, Jakarta Selatan .....	70
Gambar 2.68 Rumah Mewah di Pondok Indah, Jakarta Selatan.....	71
Gambar 2.69 Ruang Terbuka Hijau Taman Menteng.....	72

Gambar 2.70 Augmented Reality.....	74
Gambar 2.71 Unique Forms of Continuity in Space.....	76
Gambar 2.72 George Nelson’s 1949 Ball Wall Clock.....	77
Gambar 2.73 Charles and Ray Eame’s Chair.....	77
Gambar 2.74 Space Age Architecture.....	79
Gambar 2.75 Dream Cars 1951.....	79
Gambar 2.76 Pierre Cardin’s Cosmocorps.....	80
Gambar 2.77 Pierre Cardin’s Iconic Space Age Dresses.....	80
Gambar 2.78 Shelf Furniture.....	82
Gambar 2.79 Mercury (Train) .....	84
Gambar 2.80 Bugatti A��rolithe.....	84
Gambar 2.81 Nanjing Cultural Centre .....	85
Gambar 2.82 Nanjing Cultural Centre Interior .....	86
Gambar 2.83 Solarpunk .....	87
Gambar 2.84 Solarpunk; Atomhawk 2019 Art Challenge .....	87
Gambar 2.85 Steampunk Train .....	88
Gambar 2.86 Cyberpunk Madness.....	89
Gambar 2.87 Urban Ocean.....	89
Gambar 2.88 Desain Shinkansen yang Menerapkan Bentuk Tubuh dan Paruh Unggas .....	90
Gambar 3.1 Skema Tahapan Perancangan.....	91
Gambar 3.2 Timeline Pengerjaan.....	92
Gambar 4.1 Keyword Brainstorming Concept Map .....	121
Gambar 4.2 Concept Map Penentuan Keyword Visual dari Kata Teknologi .....	123
Gambar 4.3 Concept Map Penentuan Keyword Visual dari Kata Manusia.....	125

Gambar 4.4 Moodboard Keyword Teknologi.....	126
Gambar 4.5 Moodboard Keyword Ethnicity.....	127
Gambar 4.6 Moodboard Target Audience Novel Bumi.....	128
Gambar 4.7 Chihiro Character Design.....	130
Gambar 4.8 Korra Early Design Cel Shading.....	131
Gambar 4.9 Photobashing with 3D Asset.....	131
Gambar 4.10 Photobashing with Photos.....	132
Gambar 4.11 Korra Character Design.....	133
Gambar 4.12 Full Body Pose Design.....	133
Gambar 4.13 Range Murata's Art.....	134
Gambar 4.14 Kid to Young Adult Head Proportions.....	135
Gambar 4.15 Character Color.....	136
Gambar 4.16 Bolin Expression Design.....	136
Gambar 4.17 Basic Shape Body Design.....	137
Gambar 4.18 Republic City Design.....	138
Gambar 4.19 Tower Design.....	138
Gambar 4.20 Bridge Design.....	139
Gambar 4.21 Architecture Exploration for Ho Diec Tribe.....	140
Gambar 4.22 Architecture Exploration for Ho Diec Tribe 2.....	141
Gambar 4.23 Ho Diec House-Interior.....	141
Gambar 4.24 Legend of Korra Key Art.....	142
Gambar 4.25 Legend of Korra Promo Art.....	143
Gambar 4.26 Konsep Kamar Raib.....	144
Gambar 4.27 Konsep Kamar Raib 2.....	145
Gambar 4.28 Konsep Kota Jakarta di Siang Hari.....	146

Gambar 4.29 Konsep Kota Jakarta Pada Saat Senja.....	146
Gambar 4.30 Konsep Halte Busway.....	147
Gambar 4.31 Concept Map Keyword Raib.....	152
Gambar 4.32 Concept Map Keyword Pelajar.....	153
Gambar 4.33 Moodboard Raib.....	154
Gambar 4.34 Moodboard Seragam Sekolah.....	155
Gambar 4.35 Sketsa Alternatif Wajah Raib.....	156
Gambar 4.36 Sketsa Alternatif Rambut Raib.....	157
Gambar 4.37 Sketsa Seragam Siswi Sekolah Raib.....	157
Gambar 4.38 Alternatif Rambut Raib Tampak Depan.....	158
Gambar 4.39 Alternatif Rambut Raib Tampak Belakang.....	158
Gambar 4.40 Desain Seragam Siswi Sekolah Raib Alternatif 2.....	159
Gambar 4.41 Desain Seragam Raib dengan Aksesori.....	161
Gambar 4.42 Desain Alternatif Ekspresi Raib.....	162
Gambar 4.43 Gesture dan Ekspresi Raib.....	163
Gambar 4.44 Moodboard Seli.....	165
Gambar 4.45 Desain Alternatif Rambut Seli.....	166
Gambar 4.46 Desain Alternatif Rambut Bersiluet Bulat.....	167
Gambar 4.47 Desain Seragam Seli dengan Aksesoris.....	167
Gambar 4.48 Moodboard Ali.....	169
Gambar 4.49 Desain Alternatif Rambut Ali.....	170
Gambar 4.50 Desain Seragam Ali dan Aksesoris.....	171
Gambar 4.51 Moodboard Selena.....	173
Gambar 4.52 Desain Alternatif Rambut Selena.....	173
Gambar 4.53 Desain Pakaian Selena.....	174



Gambar 4.54 Moodboard Pakaian Klan Bulan .....	175
Gambar 4.55 Desain Pakaian Standard Klan Bulan Tanpa Perubahan Raib .....	176
Gambar 4.56 Desain Alternatif Pakaian Suit Klan Bulan.....	176
Gambar 4.57 Desain Klan Bulan Raib.....	177
Gambar 4.58 Desain Pakaian Klan Bulan Raib .....	178
Gambar 4.59 Desain Alternatif Pakaian Klan Bulan Raib.....	178
Gambar 4.60 Desain Klan Bulan Seli .....	179
Gambar 4.61 Desain Klan Bulan Ali .....	181
Gambar 4.62 Desain Klan Bulan Selena.....	182
Gambar 4.63 Desain Bangunan Klan Bulan .....	183
Gambar 4.64 Desain Bangunan Modular Klan Bulan .....	184
Gambar 4.65 Desain Konsep Pembangkit Listrik Tenaga Angin Klan Bulan.....	184
Gambar 4.66 Thumbnail Desain Konsep Pembangkit Listrik Tenaga Angin Klan Bulan .....	185
Gambar 4.67 Konsep kendaraan Klan Bulan.....	186
Gambar 4.68 Desain Kendaraan Klan Bulan .....	187
Gambar 4.69 Desain Alternatif Konsep Kendaraan Klan Bulan .....	187
Gambar 4.70 Desain Cermin Kamar Raib .....	188
Gambar 4.71 Desain Buku Teleportasi Klan Bulan.....	189
Gambar 4.72 Key Art Kendaraan Klan Bulan .....	190
Gambar 4.73 Keyart Raib di Kota Klan Bulan .....	191
Gambar 4.75 Sketsa Promo Art Raib, Seli dan Ali.....	191
Gambar 4.76 Sketsa Promo Art Raib dan Dua Dunia.....	192
Gambar 4.77 Sketsa Logo Bumi .....	193



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A: Transkrip Wawancara.....	1
Lampiran B: Sketsa.....	4

