

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan YME, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN VIDEO PROMOSI NARATIF ANIMASI DUA DIMENSI TERHADAP PARIWISATA ALAM BERAU, KALIMANTAN TIMUR (STUDI KASUS : *LANA*).” Pembuatan tugas akhir ini dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan.

Selama proses pembuatan karya tugas akhir, banyak pihak yang telah membantu, membimbing, memberi kritik dan saran kepada penulis. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual
2. Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing utama
3. Bapak Reyhan, S.Sn. selaku dosen pembimbing kedua
4. Bapak Naldo Yanuar, S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji
5. Bapak Ferric Limano, S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji
6. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan
7. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan Angkatan 2017

8. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Adapun karya tugas akhir ini yang belum sempurna, penulis membuka diri untuk kritik dan saran untuk pengembangan dan perbaikan karya tugas akhir ini.

Tangerang, 4 Juni 2021

Sonia Winner Nursalim



DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	5
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan.....	6
1.5 Manfaat.....	7
BAB II	8
PEMBAHASAN TEORI DAN KONSEP	8
2.1 Pembahasan Teori.....	8
2.1.1 <i>Elements of Design</i>	8
2.1.1.1 <i>Line</i>	8
2.1.1.2 <i>Shape</i>	9
2.1.1.3 <i>Texture</i>	10
2.1.1.4 <i>Space</i>	11
2.1.1.5 <i>Color</i>	12
2.1.2 <i>Principles of Design</i>	14
2.1.2.1 <i>Balance</i>	14
2.1.2.2 <i>Contrast</i>	15
2.1.2.3 <i>Repetition</i>	16
2.1.2.4 <i>Unity</i>	17
2.1.2.5 <i>Scale and Proportion</i>	18
2.1.2.6 <i>Emphasis</i>	18

2.1.2.7 Rhythm	18
2.1.3 12 Principles of Animation	19
2.1.3.1 Squash and Stretch.....	19
2.1.3.2 Anticipation.....	19
2.1.3.3 Staging	20
2.1.3.4 Straight Ahead Action and Pose to Pose	20
2.1.3.5 Follow Through and Overlapping Action.....	21
2.1.3.6 Slow in and Slow Out.....	21
2.1.3.7 Arc.....	21
2.1.3.8 Secondary Action	22
2.1.3.9 Timing	22
2.1.3.10 Exaggeration.....	22
2.1.3.11 Solid Drawing	22
2.1.3.12 Appeal	22
2.1.4 Color Theory	23
2.1.4.1 Primary Color.....	23
2.1.4.2 Secondary Color	23
2.1.4.3 Tertiary Color	24
2.1.5 Color Harmony.....	24
2.1.5.1 Newell's Theory	24
2.1.5.2 Ostwald's Color Harmony.....	26
2.1.6 Psikologi Warna	27
2.1.6.1 Kuning.....	27
2.1.6.2 Hijau.....	27
2.1.6.3 Biru	27
2.1.6.4 Jingga	28
2.1.6.5 Hitam.....	28
2.1.7 Promosi.....	28
2.1.7.1 Attention.....	28
2.1.7.2 Interest	29
2.1.7.3 Desire.....	29
2.1.7.4 Action	29
2.1.8 Freytag's Pyramid.....	29
2.1.8.1 Exposition	30
2.1.8.2 Rising Action.....	30
2.1.8.3 Climax.....	30
2.1.8.4 Falling Action	30
2.1.8.5 Denouement	30
2.2 Pembahasan Konsep	31
2.2.1 Bao (2018).....	31
2.2.1.1 Alur Cerita	32

2.2.1.1.1 <i>Exposition</i>	32
2.2.1.1.2 <i>Rising Action</i>	32
2.2.1.1.3 <i>Climax</i>	33
2.2.1.1.4 <i>Falling Action</i>	33
2.2.1.1.5 <i>Denouement</i>	34
2.2.1.2 <i>Setting</i>	34
2.2.1.3 <i>Style</i>	35
2.2.1.4 <i>12 Principles Of Animation</i>	36
2.2.1.5 <i>Color</i>	37
2.2.2 <i>Media</i>	38
2.2.2.1 <i>Definisi</i>	38
2.2.2.1.1 <i>Animasi</i>	38
2.2.2.1.2 <i>Animasi Sebagai Media Storytelling</i>	38
2.2.3 <i>Konteks</i>	39
2.2.3.1 <i>Kabupaten Berau</i>	39
2.2.3.2 <i>Geografis</i>	42
2.2.3.3 <i>Kebudayaan</i>	43
2.2.3.3 <i>Flora dan Fauna</i>	45
2.2.3.3.1 <i>Kawasan Lindung Sungai Lesan</i>	45
2.2.3.3.2 <i>Hiu Paus</i>	45
2.2.3.4 <i>Teknologi</i>	46
BAB III	48
METODE PERANCANGAN	48
3.1 <i>Waktu dan Tempat Studi Perancangan</i>	48
3.1.1 <i>Studi Pustaka</i>	48
3.1.2 <i>Studi Wawancara</i>	48
3.2 <i>Strategi Perancangan</i>	49
3.2.1 <i>Riset</i>	49
3.2.2 <i>Analisis</i>	50
3.2.3 <i>Perancangan</i>	50
3.3 <i>Analisis Konten</i>	51
3.3.1 <i>Alur Cerita</i>	51
3.3.1.1 <i>Exposition</i>	51
3.3.1.2 <i>Rising Action</i>	52
3.3.1.3 <i>Climax</i>	52
3.3.1.4 <i>Falling Action</i>	53
3.3.1.5 <i>Denouement</i>	53
3.4 <i>Analisis Konteks</i>	53
3.4.1 <i>Hasil Wawancara</i>	54
3.4.1.1 <i>Wawancara dengan Aurelia Dzeta Amarca</i>	54

3.4.1.2 Wawancara dengan Drs. H.Masrani, M.Si	55
3.4.2 Target Audiens	59
3.4.2.1 Geografis.....	59
3.4.2.2 Demografis.....	60
3.4.2.3 Psikografis.....	60
3.4.2.4 <i>Behavior</i>	60
3.5 Timeline Kerja	60
3.5 Analisis Kesimpulan	62
BAB IV	64
PERANCANGAN	64
4.1 Strategi Kreatif.....	64
4.1.1 <i>Mind Map</i>	64
4.1.2 <i>Keywords</i>	65
4.1.3 <i>Moodboard</i> Target Audiens	67
4.2 Studi Visual.....	68
4.2.1 Referensi <i>Visual Style</i> Karakter.....	68
4.2.2 Referensi <i>Visual Style Environment</i>	69
4.2.3 Referensi <i>Color Palette</i>	70
4.2.4 Referensi Transisi Warna	70
4.3 Konsep Desain	71
4.4 Proses dan Perancangan	72
4.4.1 Karakter	72
4.4.1.1 Ekspresi dan Gesture.....	73
4.4.2 <i>Typography</i>	74
4.4.3 <i>Storyboard</i>	75
4.4.4 <i>Color Key</i>	78
BAB V	82
KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1.1 Contoh Promosi Pariwisata Menggunakan Media Animasi (2020)	18
Gambar 2.1 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Lines</i> dalam Film Moana (2016).....	23
Gambar 2.1 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Shape</i> dalam Karakter Desain.....	24
pada Film Klaus (2019)	24
Gambar 2.3 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Texture</i> dalam Film Moana (2016)	25
Gambar 2.4 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Texture</i> dalam Film Moana (2016)	25
Gambar 2.5 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Negative Space</i> dalam Film Moana (2016).....	26
Gambar 2.6 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Color</i> dalam Film Pendek <i>One Small Step</i> (2018)	27
Gambar 2.7 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Balance</i> dalam Film Tinkerbell (2012).....	29
Gambar 2.8 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Contrast</i> dalam Film Zootopia (2015).....	30
Gambar 2.9 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Repetition</i> dalam Film Mulan (1998).....	31
Gambar 2.10 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Unity</i> dalam Film Pocahontas (1998)	31
Gambar 2.11 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Scale and Proportion</i>	32
Gambar 2.12 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Squash and Stretch</i> dalam Film Zootopia (2015)	33
Gambar 2.13 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Staging</i> dalam Film Frozen 2 (2019).....	34
Gambar 2.14 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Follow Through</i> dalam Film Duet (2014)	35
Gambar 2.14 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Exaggeration</i> dalam Film Incredibles 2(2018)	36
Gambar 2.15 <i>Primary Color</i>	37
Gambar 2.16 <i>Secondary Color</i>	38
Gambar 2.17 <i>Tertiary Color</i>	38
Gambar 2.18 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Complementary color</i> dalam Film Moana (2016)	38
Gambar 2.19 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Primary Triad color</i> dalam Film Scrambled (2018)	39
Gambar 2.20 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Secondary Triad color</i> dalam Film Best Friend (2018)	39
Gambar 2.21 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Analogous color</i> dalam Film Frozen 2 (2019).	40
Gambar 2.22 Contoh Aplikasi Penggunaan <i>Monochromatic</i> dalam Film HTTYD 2 (2014)	40
Gambar 2.23 <i>Bao Short Animation</i> by Domee Shi, Disney Pixar Studios	45
Gambar 2.24 <i>Exposition</i> dalam <i>Bao Short Animation</i> by Domee Shi, Disney Pixar Studios	46
Gambar 2.25 <i>Rising Action</i> dalam <i>Bao Short Animation</i> by Domee Shi, Disney Pixar Studios	47
Gambar 2.26 <i>Climax</i> dalam <i>Bao Short Animation</i> by Domee Shi, Disney Pixar Studios ...	47

Gambar 2.27 <i>Falling Action</i> dalam Bao Short Animation by Domee Shi, Disney Pixar Studios	48
Gambar 2.28 <i>Denouement</i> dalam Bao Short Animation by Domee Shi, Disney Pixar Studios	48
Gambar 2.29 <i>Setting</i> dalam Bao Short Animation by Domee Shi, Disney Pixar Studios ...	49
Gambar 2.30 <i>Setting</i> dalam Bao Short Animation by Domee Shi, Disney Pixar Studios ...	49
Gambar 2.31 Karakter Bao dalam Bao Short Animation by Domee Shi, Disney Pixar Studios	50
Gambar 2.32 Warna dalam Bao Short Animation by Domee Shi, Disney Pixar Studios	51
Gambar 2.33 Warna dalam Bao Short Animation by Domee Shi, Disney Pixar Studios	51
Gambar 2.34 Warna dalam Bao Short Animation by Domee Shi, Disney Pixar Studios	52
Gambar 2.35 Kepulauan Derawan.....	53
Gambar 2.36 Penyu Sisik	54
Gambar 2.37 Ubur-Ubur Tidak Menyengat di Danau Kakaban	55
Gambar 2.38 Danau Labuan Cermin.....	56
Gambar 2.39 Pesta Budaya Meja Panjang	58
Gambar 2.40 Baturunan Parrau	59
Gambar 2.41 Orang Utan di Kawasan Lindung Sungai Lesan.....	59
Gambar 2.42 Hiu Paus di Kawasan Kecamatan Talisayan	59
Gambar 3.1 Skema Tahapan Perancangan	63
Gambar 3.2 Wawancara dengan Aurel Dzeta Amarca.....	68
Gambar 3.3 Informasi terkait dengan Kepulauan Derawan	70
Gambar 3.4 Kunjungan Wisatawan Ke Berau.....	70
Gambar 3.5 Aksesibilitas Menuju Pariwisata Kabupaten Berau.....	71
Gambar 3.6 Atraksi dan Kelebihan dari Pariwisata Berau.....	72
Gambar 3.7 Wawancara dengan Drs. H.Masrani,M,Si	73
Gambar 3.8 Market Segmentation.....	73
Gambar 3.9 <i>Timeline</i>	76
Gambar 4.1 <i>Mind Map Keywords</i>	79
Gambar 4.2 <i>Moodboard Keywords</i> ‘Alam’ dan ‘Kebahagiaan’	80
Gambar 4.3 <i>Moodboard Target Audiens</i>	82
Gambar 4.4 Referensi Visual Style Karakter oleh Olga Semklo	83
Gambar 4.5 Referensi Visual Style <i>Environment</i> pada animasi Pijaru	84
Gambar 4.6 Referensi Visual Style <i>Environment</i> pada animasi Dix-huit kilomètres trois ...	84
Gambar 4.5 Referensi <i>Color Palette</i>	84
Gambar 4.6 Referensi Transisi Warna pada Film Bao.....	85
Gambar 4.7 Desain Karakter Full Body Lana	86
Gambar 4.8 Ekspresi Karakter Lana.....	87
Gambar 4.9 <i>Gesture</i> Karakter Lana.....	87
Gambar 5.0 <i>Typeface</i> yang digunakan sebagai judul	88
Gambar 5.1 <i>Leading Lines</i> yang selalu mengarah ke kanan	90

Gambar 5.2 <i>Leading Lines</i> dari ubur-ubur	90
Gambar 5.3 <i>Negative Space & Solid Drawing</i> pada <i>Storyboard</i>	90
Gambar 5.4 <i>Scale & Proportion</i>	91
Gambar 5.5 <i>Anticipation & Follow Through</i>	91
Gambar 5.6 <i>Arc</i> pada dedaunan.....	92
Gambar 5.7 <i>Color Key</i> “Lana”	94



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
LAMPIRAN A	88

