

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN KONSEP VISUAL FILM ANIMASI DUA DIMENSI ADAPTASI *SCRIPTURE* (STUDI KASUS: “KAIN DAN HABEL”).

Adapun tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan program studi strata satu program studi Desain Komunikasi Visual jurusan Desain konsentrasi Animasi di Universitas Pelita Harapan.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis telah mendapatkan banyak masukan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa; yang dengan rahmat dan penyertaan-Nya memampukan penulis agar dapat menjalankan program tugas akhir dengan baik.
2. Pak Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn., M.T.; selaku pembimbing utama yang dengan kesabarannya mau membina dan memberikan motivasi kepada penulis dari awal hingga akhir tugas akhir.
3. Pak Ferric Limano, S.Sn., M.Ds.; selaku pembimbing pendukung yang sudah meluangkan waktunya ditengah kesibukannya.
4. Keluarga penulis; yang selalu memberikan semangat dan memotivasi penulis untuk tetap menyelesaikan tugas akhir di tengah situasi keadaan yang tidak menentu.

5. Teman-teman; Cecil, Doni, Lele, Stefi, dan dkv uph angkatan 15-17 yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk tetap mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir.
6. Semua pihak; yang tidak dapat disebut satu per-satu yang telah membantu jalannya tugas akhir ini sevara langsung maupun tidak langsung.

Dalam penulisan pengantar tugas akhir ini penulis menyadari adanya kekurangan dan ajauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan tersebut, dan segala kritik, saran, serta masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Tangerang, 02 Juni 2021

Kevin Imanuel

# DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Pembahasan Teori .....	6
2.1.1 Teori Gestalt .....	6
2.1.2 Teori Warna.....	9
2.1.3 Teori Elemen Desain .....	20
2.1.4 Teori Prinsip Desain .....	24
2.1.5 Teori Desain Karakter .....	29
2.1.6 Teori Desain Environment .....	37
2.1.7 Teori Komposisi .....	38
2.2 Struktur cerita .....	41
2.3 Pembahasan studi kasus .....	42
2.3.1 Primal (2019).....	42
2.3.2 The Art of The Croods (2013).....	46

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>51</b>
3.1    Waktu dan Tempat Studi Perancangan .....	51
3.2    Strategi Perancangan .....	51
3.3    Analisis data .....	53
3.3.1    Latar Belakang Objek Penelitian .....	53
3.3.2    Target audience.....	57
3.3.3    Period.....	58
3.3.4    Species .....	58
3.3.5    Natufian culture .....	59
<b>BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
4.1    Strategi Kreatif .....	61
4.1.1    Keywords 1: temper.....	61
4.1.2    Keywords 2: stone age.....	61
4.1.3    Brainstroming.....	61
4.1.4    Mood board Keywords .....	62
4.1.5    Mood board Target Audience .....	64
4.2    Studi Visual .....	65
4.2.1    Struktur cerita.....	65
4.2.2    Penokohan.....	66
4.2.3    Studi Proporsi .....	68
4.2.4    Studi komposisi.....	69
4.2.5    Studi style .....	70
4.2.6    Studi konteks .....	71
4.2.7    Studi Typography.....	74
4.3    Proses perancangan .....	76
4.3.1    Desain karakter .....	76
4.3.2    Desain Enviroment .....	87
4.3.3    Desain Props.....	90
4.3.4    Desain fashion .....	96
4.3.5    Desain keyart.....	97
4.3.6    Trailer 2d .....	101
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>103</b>
5.1    Kesimpulan.....	103
5.2    Saran.....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>107</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh prinsip <i>common fate</i> .....	7
Gambar 2.2 Contoh prinsip <i>figure-ground relationship</i> .....	7
Gambar 2.3 Contoh prinsip <i>good continuation</i> .....	8
Gambar 2.4 Contoh prinsip <i>proximity</i> .....	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Hue Color</i> .....	10
Gambar 2.6 Contoh <i>Tint or High Value Color</i> .....	11
Gambar 2.7 Contoh <i>Shade or Low Value Color</i> .....	11
Gambar 2.8 Contoh <i>Medium Value</i> .....	12
Gambar 2.9 Contoh Saturation .....	12
Gambar 2.10 Warna primer, sekunder, dan tersier .....	14
Gambar 2.11 <i>Warm and cool colors</i> .....	15
Gambar 2.12 Contoh Warna <i>Monocromatic</i> .....	16
Gambar 2.13 Contoh Warna <i>Analogus</i> .....	17
Gambar 2.14 Contoh Warna <i>Complementary</i> .....	18
Gambar 2.15 Contoh Penggunaan Elemen Desain <i>Line</i> .....	21
Gambar 2.16 Contoh Penggunaan Elemen Desain <i>Shape</i> .....	22
Gambar 2.17 Contoh Penggunaan Elemen Desain <i>Texture</i> .....	23
Gambar 2.18 Contoh Penggunaan Elemen Desain <i>Space</i> .....	24
Gambar 2.19 Contoh Prinsip Desain <i>Asymmetrical Balance</i> .....	25
Gambar 2.20 Contoh Prinsip Desain <i>Emphasis</i> .....	26
Gambar 2.21 Contoh Prinsip Desain <i>Movement</i> .....	26
Gambar 2.22 Contoh Prinsip Desain <i>Repetition</i> .....	27
Gambar 2.23 Contoh Prinsip Desain <i>Proportion</i> .....	28
Gambar 2.24 Contoh Prinsip Desain <i>Variety</i> .....	28
Gambar 2.25 Contoh Prinsip Desain <i>Unity</i> .....	29
Gambar 2.26 Contoh Bentuk Dasar Karakter .....	33
Gambar 2.27 Contoh Bentuk Siluet Karakter .....	34
Gambar 2.28 Contoh <i>Five Turnaround</i> Karakter .....	35
Gambar 2.29 Contoh Pose Karakter .....	35
Gambar 2.30 Contoh Ekspresi Karakter .....	36
Gambar 2.31 Contoh <i>Model Sheet</i> Karakter .....	37

Gambar 2.32 Contoh Komposisi <i>Rule of Third</i> .....	39
Gambar 2.33 Contoh Komposisi <i>Depth of Field</i> .....	39
Gambar 2.34 Contoh Komposisi <i>Focal Point</i> .....	40
Gambar 2.35 <i>Five-Part Dramatic Sturcture</i> .....	42
Gambar 2.36 <i>Primal, Terror under the Blood Moon Act 1</i> .....	43
Gambar 2.37 <i>Primal, Terror under the Blood Moon Act 2</i> .....	43
Gambar 2.38 <i>Primal, Terror under the Blood Moon Act 3</i> .....	44
Gambar 2.39 Ilustrasi Karakter <i>Grug</i> .....	47
Gambar 2.40 <i>The Character Section</i> .....	49
Gambar 2.41 <i>The World Section</i> .....	49
Gambar 3.1 Skema Strategi Perancangan .....	52
Gambar 3.2 <i>Homo Sapiens</i> .....	59
Gambar 3.3 Refrensi alat dan perhiasan <i>natufian</i> .....	60
Gambar 4.1 <i>Brainstroming</i> untuk <i>Keywords Temper dan Stone Age</i> .....	62
Gambar 4.2 <i>Mood Board Keywords Temper</i> .....	63
Gambar 4.3 <i>Mood Board Keywords Stone Age</i> .....	64
Gambar 4.4 <i>Mood Board Target Auidience</i> .....	65
Gambar 4.5 Refrensi komposisi yang diilustrasikan oleh Noela Hueso .....	70
Gambar 4.6 Refrensi <i>character</i> .....	71
Gambar 4.7 Refrensi <i>enviroment</i> .....	71
Gambar 4.8 Refrensi padang dengan tanaman biji-bijian.....	72
Gambar 4.9 Refrensi <i>shelter</i> dari tampak atas .....	72
Gambar 4.10 Refrensi <i>shleter</i> .....	73
Gambar 4.11 Refrensi alat untuk bekerja pada zaman batu.....	73
Gambar 4.12 Refrensi perhiasan pada zaman batu .....	74
Gambar 4.13 Refernsi alat memasak pada zaman batu.....	74
Gambar 4.14 Alternatif 1 <i>typography</i> .....	75
Gambar 4.15 Alternatif 2 <i>typography</i> .....	76
Gambar 4.16 <i>Four-point turnaround</i> .....	78
Gambar 4.17 <i>Facial Ekspresion dan Pose</i> .....	79
Gambar 4.18 <i>Four-point turnaround</i> .....	80
Gambar 4.19 <i>Facial Ekspresion dan Pose</i> .....	81
Gambar 4.20 <i>Four-point turnaround</i> .....	82
Gambar 4.21 <i>Facial Ekspresion dan Pose</i> .....	82
Gambar 4.22 <i>Four-point turnaround</i> .....	85
Gambar 4.23 <i>Facial Ekspresion dan Pose</i> .....	85

Gambar 4.24 Four-point <i>turnaround</i> .....	86
Gambar 4.25 <i>Facial Ekspresion</i> dan Pose .....	86
Gambar 4.26 Eksterior <i>Stone Shelter</i> .....	88
Gambar 4.27 Interior <i>Stone Shelter</i> .....	89
Gambar 4.28 Eksterior dan Interior <i>Wood Shelter</i> .....	90
Gambar 4.29 Sketsa Desain Props .....	91
Gambar 4.30 Model <i>Sheet</i> Desain Props Kebara.....	92
Gambar 4.31 Model <i>Sheet</i> Desain Props Sabit Segitiga.....	93
Gambar 4.32 Model <i>Sheet</i> Desain Props Sabit Pedang .....	93
Gambar 4.33 Model <i>Sheet</i> Desain Props tongkat .....	94
Gambar 4.34 Model <i>Sheet</i> Desain Props perhiasan dan perkakas.....	95
Gambar 4.35 Sketsa Desain <i>Fashion</i> .....	96
Gambar 4.36 Komposisi <i>Keyart 1</i> .....	97
Gambar 4.37 Komposisi <i>Keyart 2</i> .....	98
Gambar 4.38 Komposisi <i>Keyart 3</i> .....	99
Gambar 4.39 Komposisi <i>Keyart 4</i> .....	100
Gambar 4.40 Komposisi <i>Keyart 5</i> .....	101
Gambar 4.41 <i>Keyart Trailer</i> .....	102

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Skesta Karakter .....	107
Lampiran B Alternatif Desain Karakter 1 .....	108
Lampiran C Alternatif Desain Karakter 2 .....	108
Lampiran D Alternatif Desain Karakter 3 .....	108
Lampiran E Alternatif Desain Karakter 4 .....	108
Lampiran F Alternatif Ekspresi Karakter 1 .....	108
Lampiran G Alternatif Ekspresi Karakter 2 .....	108
Lampiran H Alternatif Ekspresi Karakter 3 .....	108
Lampiran I Sketsa Eksterior <i>Shelter</i> .....	108
Lampiran J Sketsa <i>Keyart</i> .....	108
Lampiran K Sketsa <i>Typography Title Design</i> .....	108
Lampiran L Sketsa <i>Storyboard Trailer</i> .....	108

