

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Comic* dalam Informasi Obat Tradisional Indonesia (Studi Kasus: “Djammoe”)” dapat diselesaikan oleh penulis. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing selama pembuatan tugas akhir ini:

1. Bapak Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T.,M.T. selaku dekan fakultas desain Universitas Pelita Harapan.
2. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
3. Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn, M.Ds. selaku dosen pembimbing utama.
4. Bapak Jeffrey Rachmad Gunadi, S.Sn.,M.Ds. selaku dosen pembimbing kedua.
5. Ibu Dr. Lala Putri Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku pembimbing akademik.
6. Bapak Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn.,M.T. selaku dosen penguji.
7. Bapak Reyhan, S.Sn selaku dosen penguji.
8. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.

9. Kedua orang tua dari penulis.
10. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan Angkatan 2016 dan 2017.
11. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis membuka diri dan mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Tangerang, Mei 2021

Yasmin

## DAFTAR ISI

halaman

PERNYATAAN & PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	7
1.3.Batasan Masalah.....	8
1.4.Tujuan.....	8
1.5.Manfaat.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Pembahasan Teori.....	10
2.1.1. Elemen Desain.....	10
2.1.1.1.Point.....	10
2.1.1.2.Line.....	11
2.1.1.3.Shape.....	12
2.1.1.4.Tekstur.....	13
2.1.1.5.Space.....	14
2.1.1.6.Value.....	16
2.1.2.Prinsip Desain.....	17
2.1.2.1.Balance.....	17
2.1.2.2.Emphasis.....	19
2.1.2.3. Rhythm.....	20
2.1.2.4.Unity.....	21
2.1.2.5.Contrast.....	21
2.1.3.Gestalt.....	22

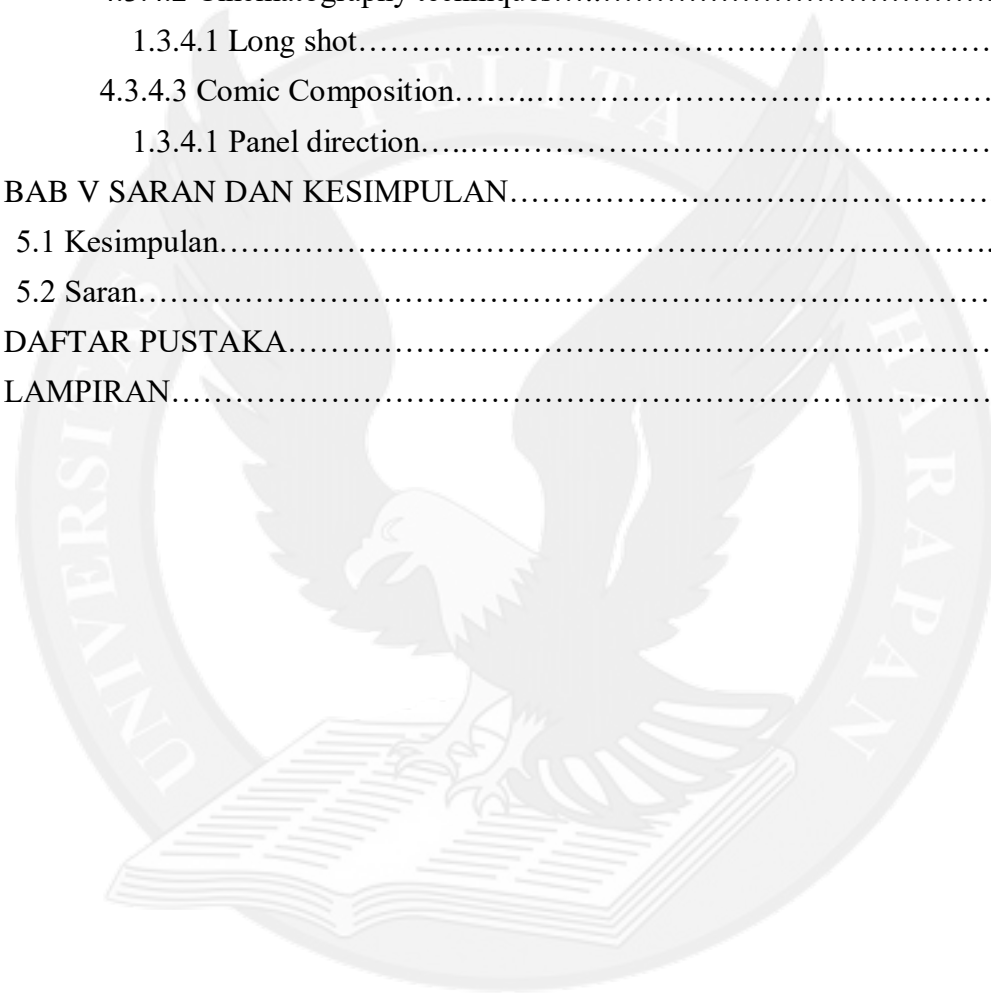
2.1.3.1.Closure.....	23
2.1.3.2.Common fate.....	28
2.1.3.3.Figure-ground relationship.....	29
2.1.3.4.Good continuation.....	30
2.1.3.5.Law of prägnanz.....	31
2.1.3.6.Proximity.....	32
2.1.3.7.Similarity.....	33
2.1.4.Teori Warna.....	34
2.1.4.1. Terminologi dasar warna.....	34
1.4.1.1.Hue.....	34
1.4.1.2.Value.....	35
1.4.1.3.Saturation/intensity/chroma.....	36
1.4.1.4.Tone.....	37
1.4.1.5.Masstone & undertone.....	38
1.4.1.6.Palette.....	39
2.1.4.2.Color wheel.....	39
1.4.2.1.Monochromatic.....	40
1.4.2.2.Analogous.....	41
1.4.2.3.Complementary.....	42
1.4.2.3.Split-Complementary.....	43
1.4.2.3.Triads.....	44
1.4.2.3.Tetrads.....	45
2.1.5.Comic composition.....	46
2.1.5.1.Panel direction.....	46
2.1.5.2.Panel layout.....	47
2.1.5.3.Word balloons.....	49
2.1.5.4.Panel Pacing.....	50
2.1.5.5.Movement.....	52
2.1.6.Onomatopoeia.....	53
2.1.7.Character design.....	54
2.1.7.1.Shape.....	54
2.1.7.1.1.Lingkaran.....	55
2.1.7.1.2.Kotak.....	55
2.1.7.1.3.Segitiga.....	57

2.1.7.2. Law of thirds.....	57
2.1.8. Story structure.....	59
2.1.8.1. Hero's Journey.....	59
2.1.8.1.1. Character Archetype in Hero's Journey.....	65
2.1.8.2. Freytag's pyramid.....	68
2.1.8.3. Three-acts structure.....	70
2.1.8.4. Kishotenketsu (起承転結) .....	71
2.1.9. Twelve Principles of Animation.....	73
2.1.9.1. Squash and Stretch.....	73
2.1.9.2. Anticipation.....	75
2.1.9.3. Staging.....	75
2.1.9.4. Straight ahead and pose to pose.....	76
2.1.9.5. Follow through and overlapping action.....	78
2.1.9.6. Slow in and slow out.....	79
2.1.9.7. Arcs.....	80
2.1.9.8. Secondary Action.....	81
2.1.9.9. Timing.....	82
2.1.9.10. Exaggeration.....	83
2.1.9.11. Solid Drawing.....	83
2.1.9.12. Appeal.....	84
2.1.10. Cinematography Techniques.....	86
2.1.10.1. Extreme long shot.....	86
2.1.10.2. Long shot.....	86
2.1.10.3. Medium shot.....	87
2.1.10.4. Close up.....	88
2.1.10.5. Extreme close up.....	89
2.1.11. Motion comic framework.....	90
2.1.11.1. Pre-production.....	90
2.1.11.1.1. Character drawing.....	90
2.1.11.1.2. Concept illustration .....	90
2.1.11.1.3. Storyboard.....	90
2.1.11.2. Production.....	91
2.1.11.2.1. Clean-up characters.....	91
2.1.11.2.2. Animation.....	91

1.11.2.3. Sound production.....	91
2.1.11.3. Post-production.....	92
2.2. Pembahasan konsep.....	92
2.2.1. Studi kasus.....	92
2.2.2. Media.....	110
2.2.2.1. Motion Comic.....	110
2.2.2.2. Interactive Motion Comic.....	110
2.2.2.3. Tanaman Obat Warisan Nusantara untuk Kesejahteraan Rakyat	111
2.2.3. Konteks.....	111
2.2.3.1. Budaya.....	111
1.2.3.1. Jenis-jenis Jamu.....	111
1.2.3.2. Fashion Style Streetwear Pada Anak Muda Urban Indonesia.	115
BAB III METODE PERANCANGAN.....	117
3.1 Waktu dan Tempat Perancangan.....	117
3.1.1. Studi Pustaka.....	117
3.1.2. Studi Wawancara.....	117
3.2. Strategi Perancangan.....	118
3.2.1. Riset.....	118
3.2.2. Analisis Data.....	119
3.2.3. Proses Kreatif.....	119
3.2.4. Perancangan.....	119
3.2.5. Hasil akhir.....	120
3.3. Timeline dan Workflow Kerja.....	120
3.4. Analisis Data.....	120
3.4.1. Analisis Konten.....	120
1.3.4.1. Struktur Cerita: Hero's Journey.....	121
1.3.4.2. Penokohan.....	127
3.4.2. Analisis Studi Wawancara.....	129
3.5. Target Audiens.....	130
3.5.1. Demografis.....	130
3.5.2. Geografis.....	131
3.5.3. Psikografis.....	131
3.6. Kesimpulan Analisis Data.....	131
BAB IV PERANCANGAN.....	133

4.1. Strategi Kreatif.....	133
4.1.1. Mind Map.....	133
4.1.2. Keywords.....	134
4.1.3. Brainstorming.....	135
4.1.4 Mood board.....	137
4.1.4.1 Mood Board Keyword.....	137
4.1.4.2 Mood Board Target Audience.....	139
4.2. Studi Visual.....	140
4.2.1. Character Design Style: Shoujo Manga CLAMP.....	140
4.2.2. Environment Design Style & Coloring Style: Ligne Claire.....	143
4.2.3. Mood board Studi Visual.....	144
4.3. Konsep Desain.....	145
4.3.1. Pre-Produksi.....	146
4.3.1.1. Name.....	146
4.3.1.2. Desain Karakter.....	148
4.3.1.3. Desain Properti.....	157
4.3.1.4. Desain Environment.....	160
4.3.2 Produksi.....	162
4.3.2.1 Sketsa, outline, dan coloring.....	163
4.3.2.2 Animasi.....	164
4.3.2.3 Word balloons dan Onomatopoeia.....	167
4.3.2.4 Sound Effect (SFX).....	168
4.3.3 Post-Produksi.....	169
4.3.3.1 Tipografi.....	169
4.3.3.2 Promo Art.....	171
4.3.4 Penerapan Teori Desain.....	178
4.3.4.1 Elemen Desain.....	178
1.3.4.1 Lines.....	178
1.3.4.2 Point.....	179
1.3.4.3 Texture.....	180
1.3.4.4 Space.....	182
4.3.4.2 Prinsip Desain.....	184
1.3.4.1 Rhythm.....	184
4.3.4.3 Gestalt.....	184

1.3.4.1 Closure.....	184
1.3.4.1 Warna Komplementer.....	185
4.3.4.5 Twelve Principles of Animation.....	186
1.3.4.1 Exaggeration dan stretch.....	186
1.3.4.2 Squash and stretch.....	187
1.3.4.3 Straight ahead.....	188
4.3.4.2 Cinematography techniques.....	189
1.3.4.1 Long shot.....	189
4.3.4.3 Comic Composition.....	190
1.3.4.1 Panel direction.....	190
<b>BAB V SARAN DAN KESIMPULAN.....</b>	<b>191</b>
5.1 Kesimpulan.....	191
5.2 Saran.....	193
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>194</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>199</b>





## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Contoh Point.....	10
Gambar 2.2 Contoh Speedline 1.....	11
Gambar 2.3 Contoh Speedline 2.....	11
Gambar 2.4 Contoh Shape.....	13
Gambar 2.5 Contoh Texture .....	14
Gambar 2.6 Contoh Space 1 .....	15
Gambar 2.7 Contoh Space 2 .....	15
Gambar 2.8 Contoh Value.....	16
Gambar 2.9 Contoh Symmetrical Balance.....	18
Gambar 2.10 Contoh Asymmetrical Balance.....	18
Gambar 2.11 Contoh Emphasis.....	19
Gambar 2.12 Contoh Rhythm.....	20
Gambar 2.13 Contoh Unity.. ..	21
Gambar 2.14 Contoh Contrast.....	22
Gambar 2.15 Contoh Moment-to-moment.....	24
Gambar 2.16 Contoh Action-to-action.....	24
Gambar 2.17 Contoh Gestalt Subject-to-subject .....	25
Gambar 2.18 Contoh Scene-to-scene.....	26
Gambar 2.19 Contoh Aspect-to-aspect.....	27
Gambar 2.20 Contoh Non-sequitur.....	28
Gambar 2.21 Contoh Common Fate.....	29
Gambar 2.22 Contoh Figure Ground Relationship.....	30
Gambar 2.23 Contoh Good Continuation.....	31
Gambar 2.24 Contoh Law of Pragnanz.....	31

Gambar 2.25 Contoh Proximity.....	32
Gambar 2.26 Contoh Similarity.....	33
Gambar 2.27 Contoh Hue.....	34
Gambar 2.28 Contoh Value.....	35
Gambar 2.29 Contoh Saturation/intensity/chroma.....	36
Gambar 2.30 Contoh Tone... ..	37
Gambar 2.31 Contoh Masstone & Undertone.....	38
Gambar 2.32 Contoh Palette .....	39
Gambar 2.33 Contoh Color Wheel .....	39
Gambar 2.34 Contoh Monochromatic.....	40
Gambar 2.35 Contoh Analogous.....	41
Gambar 2.36 Contoh Complementary.....	42
Gambar 2.37 Contoh Split Complementary.....	43
Gambar 2.38 Contoh Triads .....	44
Gambar 2.39 Contoh Tetrads.....	45
Gambar 2.40 Contoh Panel Direction 1.....	47
Gambar 2.41 Contoh Panel Direction 2.....	47
Gambar 2.42 Contoh Panel Layout 1.....	48
Gambar 2.43 Contoh Panel Layout 2.....	48
Gambar 2.44 Contoh Panel Layout 3.....	48
Gambar 2.45 Contoh Word Balloons.....	50
Gambar 2.46 Contoh Panel Pacing 1.....	51
Gambar 2.47 Contoh Panel Pacing 2.....	51
Gambar2.48 Contoh Movement.....	52
Gambar 2.49 Contoh Onomatopoeia.....	53
Gambar 2.50 Contoh Lingkaran.....	55
Gambar 2.51 Contoh Kotak.....	56

Gambar 2.52 Contoh Segitiga.....	57
Gambar 2.53 Contoh Law of Thirds.....	58
Gambar 2.54 Contoh Squash and Stretch 1.....	74
Gambar 2.55 Contoh Squash and Stretch 2.....	74
Gambar 2.56 Contoh Anticipation.....	75
Gambar 2.57 Contoh Staging.....	76
Gambar 2.58 Contoh Pose to Pose.....	77
Gambar 2.59 Contoh Straight Ahead.....	78
Gambar 2.60 Contoh Overlapping Action.....	79
Gambar 2.61 Contoh Slow In dan Slow Out.....	80
Gambar 2.62 Contoh Arcs.....	81
Gambar 2.63 Contoh Secondary Action.....	81
Gambar 2.64 Contoh Timing.....	82
Gambar 2.65 Contoh Exaggeration.....	83
Gambar 2.66 Contoh Solid Drawing.....	84
Gambar 2.67 Contoh Appeal.....	85
Gambar 2.68 Contoh Extreme Long Shot.....	86
Gambar 2.69 Contoh Long Shot.....	87
Gambar 2.70 Contoh Medium Shot.....	88
Gambar 2.71 Contoh Close Up.....	89
Gambar 2.72 Contoh Extreme Close Up.....	89
Gambar 2.73 Contoh Cover “Brody’s Ghost”.....	92
Gambar 2.74 Contoh Penggunaan Tipe Shot dalam “Brody’s Ghost”.....	97
Gambar 2.75 Contoh Penggunaan Gestalt .....	98
Gambar 2.76 Contoh Penggunaan Exaggeration .....	99
Gambar 2.77 Contoh Cover “Overwatch: Winter Wonderland”.....	100
Gambar 2.78 Contoh Penggunaan Panel Layout .....	101

Gambar 2.79 Contoh Penggunaan Panel Direction.....	102
Gambar 2.80 Contoh Penggunaan Timing .....	103
Gambar 2.81 Contoh Cover “Pepper & Carrot-Reading is Fun”.....	104
Gambar 2.82 Contoh Penggunaan Squash and Stretch .....	105
Gambar 2.83 Contoh Penggunaan Staging dan Emphasis.....	106
Gambar 2.84 Contoh Penggunaan Complementary.....	108
Gambar 2.85 Contoh Penggunaan Monochromatic.....	109
Gambar 2.86 Contoh Penggunaan Triads.....	109
Gambar 2.87 Beras Kencur.. ..	112
Gambar 2.88 Babadotan.....	112
Gambar 2.89 Kunyit.....	113
Gambar 2.90 Temulawak....	113
Gambar 2.91 Sambung Nyawa.....	114
Gambar 2.92 Cengkeh.....	114
Gambar 2.93 Kecubung.....	115
Gambar 2.94 Contoh Brand Streetwear Indonesia.....	116
Gambar 2.95 Contoh Streetwear dalam Komik.....	116
Gambar 3.1 Skema Tahapan Perancangan.....	118
Gambar 3.2 Bagan Hero’s Journey “Djammoe”.....	121
Gambar 4.1 Mind Map “Djammoe”.....	134
Gambar 4.2 Mindmap Youthful.....	135
Gambar 4.3 Mindmap Feminin.....	136
Gambar 4.4 Moodboard Youthful.....	138
Gambar 4.5 Moodboard Feminin.....	139
Gambar 4.6 Moodboard Target Audiens.....	140
Gambar 4.7 Gaya Gambar Shoujo Manga CLAMP.....	141
Gambar 4.8 Desain Karakter CLAMP.....	142

Gambar 4.9 Gaya Ligne Claire Herge.....	143
Gambar 4.10 Gaya Ligne Claire untuk Latar Belakang.....	144
Gambar 4.11 Moodboard Studi Visual.....	145
Gambar 4.12 Name “Djammoe”.....	147
Gambar 4.13 Sketsa Mata Karakter “Djammoe”.....	148
Gambar 4.14 Referensi Visual Karakter Intan.....	149
Gambar 4.15 Referensi Visual Gestur Karakter Intan.....	150
Gambar 4.16 Desain Karakter Intan.....	151
Gambar 4.17 Law of Thirds Karakter Intan.....	152
Gambar 4.18 Referensi Bentuk Karakter Djagapati Mawa Oesada.....	152
Gambar 4.19 Desain Karakter Djagapati Mawa Oesada.....	153
Gambar 4.20 Shape Breakdown Djagapati Mawa Oesada.....	154
Gambar 4.21 Referensi Visual Karakter Nenek Jamu.....	154
Gambar 4.22 Desain Karakter Nenek Jamu.....	155
Gambar 4.23 Shape Breakdown dan Law of Thirds Nenek Jamu.....	156
Gambar 4.24 Desain Karakter Abang Motor.....	156
Gambar 4.25 Law of Thirds Abang Motor.....	157
Gambar 4.26 Model 3D Desain Properti.....	158
Gambar 4.27 Desain Properti Kartu Jamu.....	159
Gambar 4.28 Desain Properti Kartu Ramuan.....	159
Gambar 4.29 Referensi Visual Environment Halte Bus.....	160
Gambar 4.30 Environment Halte Bus di “Djammoe”.....	161
Gambar 4.31 Referensi Visual Environment Pemakaman.....	161
Gambar 4.32 Environment Pemakaman di “Djammoe”.....	162
Gambar 4.33 Pengerjaan Halaman Komik.....	163
Gambar 4.34 Contoh Animasi Mengedip.....	164
Gambar 4.35 Timeline Animasi Mengedip.....	164

Gambar 4.36 Contoh Transisi Panel.....	165
Gambar 4.37 Timeline Transisi Panel.....	166
Gambar 4.38 Contoh Word Balloons di “Djammoe”.....	167
Gambar 4.39 Contoh Onomatopoeia di “Djammoe”.....	167
Gambar 4.40 Contoh Sound Effect di “Djammoe”.....	168
Gambar 4.41 Logo “Djammoe”.....	169
Gambar 4.42 Cover "Djammoe".....	171
Gambar 4.43 Credit Page "Djammoe".....	172
Gambar 4.44 Promo Art 1... ..	173
Gambar 4.45 Promo Art 2... ..	176
Gambar 4.46 Contoh Speedlines di “Djammoe”.....	178
Gambar 4.47 Speedlines yang Dimodifikasi.....	178
Gambar 4.48 Contoh Points di “Djammoe”.....	179
Gambar 4.49 Points yang Dimodifikasi.....	179
Gambar 4.50 Contoh Texture di “Djammoe” 1.....	180
Gambar 4.51 Cara Pembuatan Texture 1.....	181
Gambar 4.52 Contoh Penggunaan Texture di “Djammoe” 2.....	181
Gambar 4.53 Contoh Penggunaan Space di “Djammoe”.....	182
Gambar 4.54 Cara Pembuatan Highlight.....	183
Gambar 4.55 Contoh Penggunaan Space di “Djammoe”.....	184
Gambar 4.56 Contoh Penggunaan Closure di “Djammoe”.....	184
Gambar 4.57 Contoh Penggunaan Complementary Color di “Djammoe”.....	185
Gambar 4.58 Contoh Penggunaan Exaggeration di “Djammoe”.....	186
Gambar 4.59 Proses Pengerjaan Ekspresi.....	187
Gambar 4.60 Contoh Penggunaan Squash and Stretch di “Djammoe”.....	187
Gambar 4.61 Contoh Penggunaan Straight Ahead di “Djammoe”.....	188
Gambar 4.62 Contoh Penggunaan Long Shot di “Djammoe”.....	189

Gambar 4.63 Model 3D dan Halaman Outline “Djammoe”..... 189

Gambar 4.64 Contoh Penggunaan Panel Direction..... 190



## DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A-1.....	195
Lampiran B-1.....	196
Lampiran C-1.....	197
Lampiran D-1.....	198
Lampiran E-1.....	199

