

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN VISUALISASI KONSEP PENJAJARAN DESAIN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI 2D PADA NOVEL KARYA LEXIE XU (STUDI KASUS “OMEN”)”. 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.

Sepanjang proses pembuatan tugas akhir ini banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S. Sn., M. Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
2. Bapak Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn., M.T. selaku dosen dan pembimbing utama.
3. Bapak Jeffrey Rachmad Gunadi, S.Sn., M.Ds. selaku dosen dan pembimbing kedua.
4. Bapak Reyhan, S.Sn selaku dosen dan dosen penguji.
5. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
6. Kedua orang tua penulis.
7. Ario Bimo Prasetyo.
8. Elvina Angelica, Aprilia Debora, Michelle Roseline, Phrasasti Castle, Catherine Karenina sebagai teman penulis.
9. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Angkatan 2017.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga penulis terbuka akan seluruh kritik dan saran terhadap skripsi ini.



Tangerang, 24 Juni 2021

Patricia Nathaniel Wijaya

## DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Identifikasi Masalah.....	5
1.3    Batasan Masalah.....	6
1.4    Tujuan.....	6
1.5    Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1    Pembahasan Teori.....	7
2.1.1 <i>Gestalt</i> .....	7
2.1.1.1 <i>Similarity</i> .....	7
2.1.1.2 <i>Good Continuation</i> .....	7
2.1.1.3 <i>Closure</i> .....	7
2.1.1.4 <i>Proximity</i> .....	7

2.1.1.5	<i>Figure Ground Relationship</i> .....	8
2.1.2	<i>Element Design</i> .....	8
2.1.2.1	Garis.....	8
2.1.2.2	Bentuk.....	9
2.1.2.3	Ruang.....	9
2.1.2.3.1	<i>One-Point Perspective</i> .....	9
2.1.2.3.2	<i>Two-Point Perspective</i> .....	10
2.1.2.3.3	<i>Three-Point Perspective</i> .....	10
2.1.2.3.4	<i>Isometric Perspective</i> .....	10
2.1.2.4	Kontras.....	10
2.1.2.5	Tekstur.....	11
2.1.2.6	Warna.....	11
2.1.2.6.1	<i>Hue</i> .....	11
2.1.2.6.1.1	<i>Primary Color</i> .....	11
2.1.2.6.1.2	<i>Secondary Colors</i> .....	11
2.1.2.6.1.3	<i>Tertiary Colors</i> .....	12
2.1.2.6.2	Psikologi Warna.....	12
2.1.2.6.2.1	Merah.....	12
2.1.2.6.2.2	Jingga.....	13
2.1.2.6.2.3	Kuning.....	14
2.1.2.6.2.4	Biru.....	14
2.1.2.6.2.5	Hijau.....	15
2.1.2.6.2.6	Ungu.....	16
2.1.2.6.2.7	Hitam.....	17

2.1.2.6.2.8	Putih...	17
2.1.2.6.3	<i>Saturation</i> .....	18
2.1.2.6.4	<i>Value</i> .....	18
2.1.2.6.5	<i>Tint</i> .....	18
2.1.2.6.6	<i>Tone</i> .....	19
2.1.2.6.7	<i>Shade</i> .....	19
2.1.2.6.8	<i>Color Temperature</i> .....	19
2.1.2.6.9	<i>Color Harmony</i> .....	19
2.1.2.6.9.1	<i>Monochromatic</i> .....	19
2.1.2.6.9.2	<i>Analogous</i> .....	19
2.1.2.6.9.3	<i>Complementary</i> .....	20
2.1.2.6.9.4	<i>Split Complementary</i> .....	20
2.1.2.6.9.5	<i>Triadic</i> .....	20
2.1.3	Prinsip Desain...	20
2.1.3.1	<i>Balance Dalam Komposisi</i> ...	20
2.1.3.1.1	<i>Weight</i> .....	21
2.1.3.1.2	<i>Direction</i> .....	21
2.1.3.1.3	<i>Movement</i> .....	21
2.1.3.1.4	<i>Fibonacci Sequence</i> .....	21
2.1.4	Semiotika...	21
2.1.5	<i>Iconic Representation</i> .....	22
2.1.5.1	<i>Juxtaposition</i> .....	23
2.1.6	Desain Karakter...	23
2.1.6.1	Bahasa Bentuk...	23

2.1.6.1.1	Lingkaran...	23
2.1.6.1.2	Kotak...	24
2.1.6.1.3	Segitiga...	24
2.1.6.2	Siluet...	24
2.1.6.3	Proporsi Manusia...	24
2.1.6.4	Pose dan Gestur...	25
2.1.6.4.1	Delapan Bagian Tubuh...	25
2.1.6.4.2	Asimetri, Repetisi, dan Timing...	25
2.1.6.4.3	<i>Wrapping Lines</i> ...	26
2.1.6.4.4	Tulang Punggung & <i>Center of Gravity</i> ...	26
2.1.6.4.5	<i>Contrapposto</i> Tulang Rusuk & Pelvis...	27
2.1.6.4.6	<i>Gesture</i> Sebagai Alat Storytelling...	27
2.1.7	<i>Lightning</i> ...	27
2.1.7.1	<i>The Form Principle</i> Oleh James Gurney...	27
2.1.8	<i>Three-Act Structure</i> ...	29
2.1.9	<i>12 Principles of Animation</i> ...	30
2.1.9.1	<i>Squash and Stretch</i> ...	30
2.1.9.2	<i>Anticipation</i> ...	30
2.1.9.3	<i>Staging</i> ...	31
2.1.9.4	<i>Straight Ahead &amp; Pose to Pose</i> ...	32
2.1.9.5	<i>Followed Through &amp; Overlapping Action</i> ...	32
2.1.9.6	<i>Slow In &amp; Slow Out</i> ...	33
2.1.9.7	<i>Arc</i> ...	33
2.1.9.8	<i>Secondary Action</i> ...	34

2.1.9.9	<i>Timing</i> .....	34
2.1.9.10	<i>Exaggeration</i> .....	35
2.1.9.11	<i>Solid Drawing</i> .....	36
2.1.9.12	<i>Appeal</i> .....	36
2.2	Pembahasan Konsep... ..	37
2.2.1	Studi Kasus Animasi <i>Another</i> (2012)... ..	37
2.2.1.1	<i>Setting</i> .....	40
2.2.1.2	<i>Style</i> .....	41
2.2.2	<i>Media</i> .....	42
2.2.2.1	Definisi Animasi 2D... ..	42
2.2.2.2	Konsep Art Dalam Animasi... ..	43
2.2.2.3	Animasi 2D Sebagai Media Storytelling... ..	44
2.2.3	Konteks... ..	44
2.2.3.1	Budaya... ..	44
2.2.3.2	Teknologi... ..	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN... ..		47
3.1	Waktu & Tempat Perancangan... ..	47
3.1.1	Studi Pustaka.....	47
3.1.1.1	Rumah Penulis... ..	47
3.2	Strategi Perancangan.....	47
3.3	Analisis Data... ..	48
3.3.1	Studi Wawancara... ..	48
3.3.1.1	Wawancara Dengan Ibu Lexie Xu (Kori Suriani Hadi).....	48
3.3.2	Definisi.....	49

3.3.3	Omen (2012)...	49
3.3.3.1	Penokohan.....	52
3.3.3.1.1	Erika Guruh.....	52
3.3.3.1.2	Eliza Guruh... ..	53
3.3.3.1.3	Valeria Guntur... ..	54
3.3.3.1.4	Tukang Ojek (Victor Yamada).....	55
3.3.3.1.5	Ferly... ..	56
3.3.3.1.6	Illusionist (Paman Alvin).....	57
3.3.3.2	<i>Setting</i> .....	58
3.3.3.2.1	Jakarta, Indonesia.....	58
3.3.3.4	<i>Target Audience</i> .....	60
3.3.3.4.1	Demografis.....	60
3.3.3.4.2	Geografis.....	60
3.3.3.4.3	Psikografis.....	60
3.3.3.4.4	Sosiografis.....	60
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		61
4.1	Strategi Kreatif.....	61
4.1.1	<i>Keywords</i> .....	61
4.1.2	<i>Brainstorming</i> .....	61
4.1.3	<i>Target Audience</i> .....	63
4.2	Studi Visual.....	65
4.3	Konsep Desain... ..	70
4.4	Proses dan Hasil Rancangan... ..	73
4.4.1	Character Sheet... ..	73



4.4.2	Environment.....	95
4.4.3	Props... ..	104
4.4.4	Key Art.....	107
4.4.5	Promo Art.....	112
4.4.6	Storyboard.....	114
4.4.7	Logo.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....		117



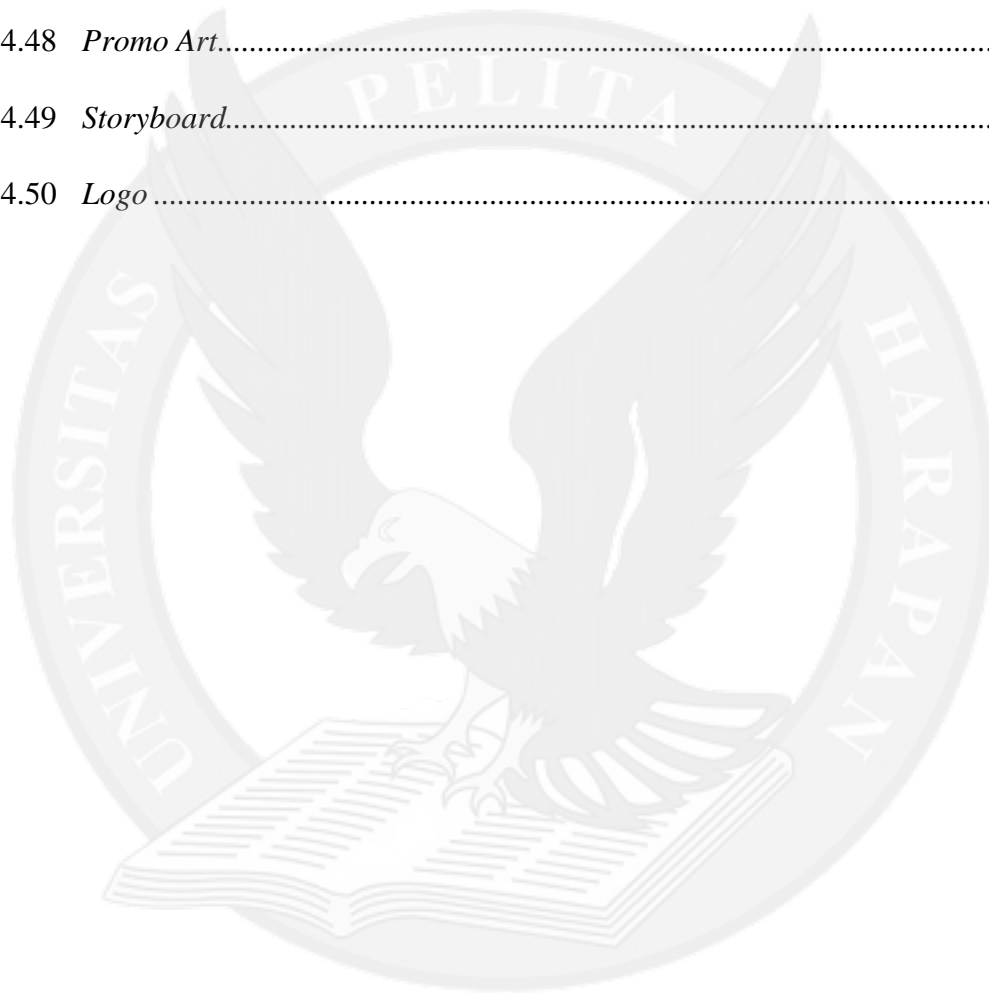
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	<i>Cover Novel Omen</i> .....	4
Gambar 2.1	Keyart <i>The World Ends With You</i> .....	8
Gambar 2.2	Contoh Warna Merah.....	13
Gambar 2.3	Contoh Warna Oranye.....	13
Gambar 2.4	Contoh Warna Kuning.....	14
Gambar 2.5	Contoh Warna Biru.....	15
Gambar 2.6	Contoh Warna Hijau.....	15
Gambar 2.7	Contoh Warna Ungu.....	16
Gambar 2.8	Contoh Warna Hitam.....	17
Gambar 2.9	Contoh Warna Putih.....	18
Gambar 2.10	<i>Semiotics</i> .....	22
Gambar 2.11	<i>Stylized Proportion</i> .....	25
Gambar 2.12	<i>The Form Principle</i> .....	28
Gambar 2.13	<i>Squash and Stretched</i> .....	30
Gambar 2.14	<i>Anticipation</i> .....	31
Gambar 2.15	<i>Stagging</i> .....	31
Gambar 2.16	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	32
Gambar 2.17	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	32
Gambar 2.18	<i>Slow In and Slow Out</i> .....	33
Gambar 2.19	<i>Arc</i> .....	34
Gambar 2.20	<i>Secondary Action</i> .....	34
Gambar 2.21	<i>Timing</i> .....	35
Gambar 2.22	<i>Exaggeration</i> .....	35

Gambar 2.23	<i>Solid Drawing</i> .....	36
Gambar 2.24	<i>Appeal</i> .....	36
Gambar 2.25	<i>Cover Anime Another</i> .....	37
Gambar 2.26	<i>Concept Art Mei Misaki</i> .....	42
Gambar 2.27	<i>Battle of Surabaya</i> .....	43
Gambar 3.1	Strategi Perancangan .....	47
Gambar 3.2	Foto Ibu Lexie Xu .....	48
Gambar 4.1	Mindmap Mencari Keyword .....	61
Gambar 4.2	<i>Brainstorming Keyword Paradox</i> .....	62
Gambar 4.3	<i>Brainstorming Keyword Cool</i> .....	62
Gambar 4.4	<i>Moodboard Keyword Paradox</i> .....	63
Gambar 4.5	<i>Moodboard Keywords Cool</i> .....	63
Gambar 4.6	<i>Moodboard Keyword Target Audience</i> .....	64
Gambar 4.7	Concept Art Dari Game <i>Death Mark</i> .....	66
Gambar 4.8	<i>Screenshot Gameplay Character and Environment</i> .....	67
Gambar 4.9	<i>Style Junji Ito</i> .....	68
Gambar 4.10	<i>The Deposition of Christ</i> .....	69
Gambar 4.11	Yugi dan Danny .....	72
Gambar 4.12	Erika Guruh .....	74
Gambar 4.13	Erika Guruh Alternatif .....	75
Gambar 4.14	Erika Guruh Ekspresi .....	76
Gambar 4.15	Erika Guruh Gestur .....	77
Gambar 4.16	Gestur Eliza dan Alternatif Eliza .....	78
Gambar 4.17	Eliza Alternatif .....	79

Gambar 4.18	Eliza Ekspresi.....	80
Gambar 4.19	Eliza Gestur.....	81
Gambar 4.20	Gestur Valeria dan Alternatif... ..	82
Gambar 4.21	Valeria Alternatif... ..	83
Gambar 4.22	Valeria Ekspresi... ..	84
Gambar 4.23	Valeria Gestur... ..	85
Gambar 4.24	Viktor Yamada... ..	86
Gambar 4.25	Viktor Yamada Alternatif.....	87
Gambar 4.26	Viktor Yamada Ekspresi... ..	88
Gambar 4.27	Viktor Yamada Gestur... ..	89
Gambar 4.28	Ferly... ..	90
Gambar 4.29	Ferly Alternatif.....	91
Gambar 4.30	Ferly Ekspresi... ..	92
Gambar 4.31	Ferly Gestur... ..	93
Gambar 4.32	Gestur Illusionis... ..	94
Gambar 4.33	<i>Environment</i> Lorong SMA Harapan Nusantara... ..	95
Gambar 4.34	<i>Environment</i> Rumah Martianus... ..	97
Gambar 4.35	<i>Environment</i> Theater Illusionis.....	99
Gambar 4.36	<i>Environment</i> Gudang Kosong.....	101
Gambar 4.37	<i>Environment</i> Ruang Tamu Illusionis... ..	103
Gambar 4.38	Properti Pisau Eliza... ..	104
Gambar 4.39	Properti Jam Illusionis... ..	105
Gambar 4.40	Properti Bola Basket Ferly... ..	106
Gambar 4.41	Properti Surat Erika.....	106

Gambar 4.42	Properti Stapler Illusionis...	107
Gambar 4.43	Keyart 1.....	108
Gambar 4.44	Keyart 2.....	109
Gambar 4.45	Keyart 3.....	110
Gambar 4.46	Keyart 4.....	111
Gambar 4.47	Keyart 5.....	112
Gambar 4.48	Promo Art.....	113
Gambar 4.49	Storyboard.....	114
Gambar 4.50	Logo .....	115



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.1 Wawancara dengan Lexie Xu.....	120
---	-----

