

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pembahasan Teori	9
2.1.1 <i>Narrative Art</i>	9
2.1.2 Pengambilan Gambar (<i>Shots</i>)	12
2.1.3 Komposisi.....	18

2.1.4 <i>Linear Perspective</i>	44
2.1.5 <i>Pencahayaan (Lighting)</i>	54
2.1.6 <i>Warna</i>	59
2.1.7 <i>Kontinuitas</i>	86
2.2 <i>Pembahasan Konsep</i>	95
2.2.1 <i>Studi Kasus Raya and the Last Dragon (2021)</i>	95
2.2.2 <i>Media</i>	118
2.2.3 <i>Konteks</i>	131
BAB III METODE PERANCANGAN	135
3.1 <i>Waktu dan Tempat Studi Perancangan</i>	135
3.1.1 <i>Studi Pustaka</i>	135
3.2 <i>Strategi Perancangan</i>	135
3.2.1 <i>Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	139
3.2.2 <i>Tahapan Kerja Storyboarding dan Color Keying</i>	147
3.3 <i>Analisis Data</i>	157
3.3.1 <i>Latar Belakang Antapura</i>	157
3.3.2 <i>Plot Antapura</i>	157
3.3.3 <i>Target Audience</i>	162
BAB IV PERANCANGAN	167
4.1 <i>Strategi Kreatif</i>	167
4.1.1 <i>Keywords Narasi Antapura</i>	168

4.1.2 <i>Keywords Visual Trailer Antapura</i>	171
4.1.3 <i>Moodboard Visual Trailer Antapura</i>	176
4.2 Studi Visual	180
4.2.1 <i>Simplified Form</i>	180
4.2.2 <i>Painterly 2D Texture</i>	184
4.3 Konsep Desain	188
4.3.1 <i>Enlightenment</i>	189
4.3.2 <i>Enchanting</i>	195
4.4 Proses dan Hasil Perancangan	197
4.4.1 Desain <i>Storyboard</i> dan Komposisi.....	197
4.4.2 Desain Warna (<i>color key</i>)	240
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	255
5.1 Kesimpulan	255
5.2 Saran	258
DAFTAR PUSTAKA	261

DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 2.1 <i>Liberty Leading the People</i> , Eugene Delacroix, 1830	10
Gambar 2.2 <i>The Fight Between Carnival and Lent</i> , Pieter Brugel the Elder, 1559	11
Gambar 2.3 “The Abyss” Storyboard.....	11
Gambar 2.4 <i>Long/Wide Shot</i> dalam sebuah komposisi	15
Gambar 2.5 <i>Medium Shot</i> dalam sebuah komposisi.....	16
Gambar 2.6 <i>Close-up Shot</i> dalam sebuah komposisi	17
Gambar 2.7 <i>Extreme Close-up Shot</i> dalam sebuah komposisi	17
Gambar 2.8 <i>Unity</i> dalam sebuah adegan	19
Gambar 2.9 <i>Balance</i> dalam komposisi sebuah adegan.....	21
Gambar 2.10 <i>Movement</i> dalam komposisi sebuah adegan	22
Gambar 2.11 <i>Rhythm</i> dalam sebuah adegan.....	23
Gambar 2.12 <i>Emphasis</i> dalam sebuah adegan.....	24
Gambar 2.13 <i>Contrast</i> dalam sebuah adegan	26
Gambar 2.14 Permainan <i>proportion</i> dalam sebuah adegan.....	27
Gambar 2.15 Garis Simetri dalam sebuah komposisi	28
Gambar 2.16 Pembagian simetris dalam diagram <i>Temple of Artemis, Corfu</i> , Yunani, c. 600-580 B.C.E.	29
Gambar 2.17 Garis <i>Rule of Thirds</i> dalam sebuah komposisi	30
Gambar 2.18 Penerapan <i>Rule of Thirds</i> dalam <i>Morning in a Pine Forest</i> , Ivan Shishkin, 1889.	31
Gambar 2.19 <i>Leading Lines</i> dalam <i>Paul Helleu Sketching His Wife</i> , John Singer Sargent, 1889.....	32
Gambar 2.20 <i>Sycamore in Autumn</i> , Orange County Park, Edgar Alwin Payne, 1917.	34
Gambar 2.21 <i>The Three Skulls</i> , Paul Cezanne, 1900.....	35
Gambar 2.22 <i>Still Life Flowers in a Vase</i> , Paul Cezanne, 1888.....	36
Gambar 2.23 <i>Crimean Landscape</i> , Konstantin Korovin, 1912.....	37
Gambar 2.24 <i>Jewelry</i> . Sumber: WLOP, 2019.....	38
Gambar 2.25 <i>Formula of the Golden Ratio (Visualized)</i>	39

Gambar 2.26 Kumpulan <i>Golden Rectangle</i> yang dihasilkan oleh pengulangan formula <i>The Golden Ratio</i>	40
Gambar 2.27 <i>The Golden Spiral</i>	41
Gambar 2.28 Deret bilangan Fibonacci dalam <i>Golden Ratio</i>	42
Gambar 2.29 <i>The Golden Section</i>	43
Gambar 2.30 <i>The Creation of Adam</i> , Michelangelo, 1512	44
Gambar 2.31 <i>Christ Handing the Keys to St. Peter</i> , Pietro Perugino, 1482	45
Gambar 2.32 <i>Horizon Line</i>	46
Gambar 2.33 <i>Vanishing Point</i>	48
Gambar 2.34 Tipe perspektif berdasarkan jumlah titik hilangnya	49
Gambar 2.35 <i>Orthogonals</i>	50
Gambar 2.36 <i>Curvilinear Perspective</i>	51
Gambar 2.37 <i>High angle (atas) & low angle shot (bawah)</i>	52
Gambar 2.38 Memvisualisasikan bentuk menggunakan kontras cahaya (<i>chiaroscuro</i>)	54
Gambar 2.39 Visualisasi sebuah adegan menggunakan kontras cahaya	55
Gambar 2.40 Penerapan cahaya yang berbeda terhadap wajah seorang tokoh	57
Gambar 2.41 <i>Color wheel</i> Newton	60
Gambar 2.42 <i>Color wheel</i>	62
Gambar 2.43 <i>The Three Primary Colors</i>	62
Gambar 2.44 <i>The Three Secondary Colors</i>	63
Gambar 2.45 <i>The Six Tertiary Colors</i>	64
Gambar 2.46 Warna analogus dari biru ke kuning	65
Gambar 2.47 Pembedahan pasangan warna komplementer kuning-hijau dan merah-ungu	67
Gambar 2.48 Jenis skema warna lain yang dapat ditemukan dalam <i>color wheel</i>	68
Gambar 2.49 Warna lavender (kiri) dengan <i>hue</i> -nya (kanan)	69
Gambar 2.50 Perbandingan warna lavender dengan derajat <i>value</i>	70
Gambar 2.51 Perbandingan warna lavender dengan derajat <i>value</i>	71
Gambar 2.52 Kertas lipat yang terkena cahaya, Betty Edwards	73
Gambar 2.53 Representasi emosi amarah (atas) dan kesedihan (bawah), divisualisasikan empat murid Betty Edwards	76
Gambar 2.54 <i>Winter Scene from Klaus</i> (2019)	77

Gambar 2.55 <i>Spiderman Noir in Spider-man: Into the Spider-verse</i> (2018).....	78
Gambar 2.56 <i>Burning Bridge Scene from Arcane</i> (2021).....	79
Gambar 2.57 <i>Love, Death, and Robots: The Tall Grass</i> (2021).....	80
Gambar 2.58 <i>Tale of the Legendary Warrior in Kungfu Panda</i> (2008).....	81
Gambar 2.59 <i>Dorothy playing the sax in Soul</i> (2021).....	81
Gambar 2.60 <i>Miguel sings with Mama Coco in Coco</i> (2017).....	83
Gambar 2.61 <i>Scooby-Doo in Scoob!</i> (2020).....	84
Gambar 2.62 <i>Riley's Skating Dream in Inside Out</i> (2015).....	84
Gambar 2.63 <i>The Battle on Grimmel's Boat in How to Train Your Dragon 3</i> (2019).....	85
Gambar 2.64 <i>Elly's Birth Failure in Up</i> (2009).....	85
Gambar 2.65 Pergerakan kamera.....	89
Gambar 2.66 Menempatkan elemen visual di garis yang sama setelah transisi....	91
Gambar 2.67 Menempatkan elemen visual di garis yang sama setelah transisi....	93
Gambar 2.68 <i>Thumbnail shots dari adegan Raya vs. Namaari (Raya and the Last Dragon)</i>	97
Gambar 2.69 Analisis I komposisi visual adegan <i>Raya and the Last Dragon</i>	97
Gambar 2.70 Analisis II komposisi visual adegan <i>Raya and the Last Dragon</i>	100
Gambar 2.71 Analisis III komposisi visual adegan <i>Raya and the Last Dragon</i>	101
Gambar 2.72 Analisis IV komposisi visual adegan <i>Raya and the Last Dragon</i>	102
Gambar 2.73 Analisis I komposisi visual trailer <i>Raya and the Last Dragon</i>	105
Gambar 2.74 Analisis II komposisi visual trailer <i>Raya and the Last Dragon</i>	106
Gambar 2.75 Analisis III komposisi visual trailer <i>Raya and the Last Dragon</i>	108
Gambar 2.76 Analisis IV komposisi visual trailer <i>Raya and the Last Dragon</i>	109
Gambar 2.77 Analisis V komposisi visual trailer <i>Raya and the Last Dragon</i>	109
Gambar 2.78 Potongan storyboard <i>Raya and the Last Dragon</i> (2021).....	111
Gambar 2.79 Potongan <i>color key</i> <i>Raya and the Last Dragon</i> (2021) oleh Paul Felix.....	112
Gambar 2.80 <i>Color scheme</i> dan <i>visual feel</i> dari Heart.....	113
Gambar 2.81 <i>Color scheme</i> dan <i>visual feel</i> dari Tail.....	114
Gambar 2.82 <i>Color scheme</i> dan <i>visual feel</i> dari Talon.....	115
Gambar 2.83 Dua <i>mood</i> berbeda yang ditampilkan menggunakan skema warna berbeda.....	116

Gambar 2.84 Saturasi warna sebagai bahasa visual <i>Raya and the Last Dragon</i> .	117
Gambar 2.85 Warna-warna trailer <i>Raya and the Last Dragon</i> .	118
Gambar 2.86 Teaser dan Trailer <i>Raya and the Last Dragon</i> di platform Youtube.	125
Gambar 2.87 Adegan pembuka trailer <i>Raya and the Last Dragon</i> .	126
Gambar 2.88 Adegan isi trailer <i>Raya and the Last Dragon</i> .	127
Gambar 2.89 Adegan penutup trailer <i>Raya and the Last Dragon</i> .	128
Gambar 2.90 Adegan <i>post-title</i> trailer <i>Raya and the Last Dragon</i> .	129
Gambar 2.91 Pedang Raya yang terinspirasi oleh belati Keris Indonesia.	133
Gambar 3.1 <i>Simplified 3D Animation Pipeline</i> .	136
Gambar 3.2 <i>3D Production Pipeline</i> .	138
Gambar 3.3 Tahapan kerja animasi 3D proyek Antapura.	139
Gambar 3.4 Diagram alir praproduksi Antapura.	144
Gambar 3.5 Tahap pengerjaan <i>storyboard</i> dan <i>color key</i> untuk trailer animasi 3D Antapura.	145
Gambar 3.6 Tahap pengerjaan <i>storyboard</i> trailer animasi 3D Antapura.	147
Gambar 3.7 <i>Shot list</i> untuk <i>storyboard</i> trailer animasi 3D Antapura.	149
Gambar 3.8 Tahapan pengerjaan <i>color key</i> trailer animasi 3D Antapura.	153
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> eksplorasi <i>keywords</i> cerita Antapura.	168
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i> eksplorasi <i>keywords</i> visual dari istilah <i>journey</i> .	172
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i> eksplorasi <i>keywords</i> visual dari istilah <i>magic</i> .	174
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> dari kata kunci visual “ <i>enlightenment</i> ”.	177
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> dari kata kunci visual “ <i>enchanting</i> ”.	179
Gambar 4.6 Penyederhanaan bentuk pada beberapa tokoh <i>franchise League of Legends</i> .	182
Gambar 4.7 Analisis terhadap salah satu wajah model karakter <i>Arcane</i> (kiri); <i>low poly 3D head</i> (kanan).	183
Gambar 4.8 <i>Painterly looks</i> tekstur 2D <i>Arcane</i> .	185
Gambar 4.9 Pemanfaatan visualisasi 2D untuk menghias dunia <i>Arcane</i> dengan detail.	186
Gambar 4.10 <i>2D VFX animation</i> dalam <i>Arcane</i> .	187
Gambar 4.11 Visualisasi <i>enlightenment</i> dalam komposisi beberapa adegan trailer Antapura.	189
Gambar 4.12 Visualisasi <i>enlightenment</i> adegan Kama I.	190

Gambar 4.13 Visualisasi <i>enlightenment</i> adegan Kama II-III	191
Gambar 4.14 Visualisasi <i>enlightenment</i> adegan Kama IV-V	192
Gambar 4.15 Visualisasi <i>enlightenment</i> adegan Kama VI	193
Gambar 4.16 Visualisasi <i>enlightenment</i> dalam <i>color key</i> salah satu adegan <i>trailer</i> Antapura	194
Gambar 4.17 Visualisasi <i>enchanted</i> dalam komposisi beberapa adegan <i>trailer</i> Antapura	195
Gambar 4.18 Visualisasi <i>enchanted</i> dalam <i>color key trailer</i> Antapura	196
Gambar 4.19 Dua halaman pertama dari empat versi <i>storyboard trailer</i> Antapura	199
Gambar 4.20 Adegan tokoh Quicksilver dalam seri X-Men ketika mengaktifkan kekuatannya	200
Gambar 4.21 Pembedahan komposisi I - adegan pembuka <i>trailer</i> Antapura.....	209
Gambar 4.22 Pembedahan komposisi II - adegan pembuka <i>trailer</i> Antapura. ...	210
Gambar 4.23 Pembedahan komposisi III - adegan pembuka <i>trailer</i> Antapura. ...	213
Gambar 4.24 Pembedahan komposisi IV - adegan pembuka <i>trailer</i> Antapura. ...	216
Gambar 4.25 Pembedahan komposisi V - adegan pembuka <i>trailer</i> Antapura. ...	218
Gambar 4.26 Pembedahan komposisi VI - adegan <i>trailer</i> Antapura.	221
Gambar 4.27 Pembedahan komposisi VII - adegan <i>trailer</i> Antapura	224
Gambar 4.28 Pembedahan komposisi VIII - adegan <i>trailer</i> Antapura.....	226
Gambar 4.29 Pembedahan komposisi IX - adegan <i>trailer</i> Antapura.	228
Gambar 4.30 Eksplorasi komposisi adegan pertemuan Kama dengan makhluk Barong.	232
Gambar 4.31 Pembedahan komposisi X - adegan penutup <i>trailer</i> Antapura.	233
Gambar 4.32 Pembedahan komposisi XI - adegan penutup <i>trailer</i> Antapura.....	236
Gambar 4.33 Pembedahan komposisi XII - adegan penutup <i>trailer</i> Antapura. ...	238
Gambar 4.35 <i>Unfinished/Scrapped Color key trailer</i> Antapura.....	242
Gambar 4.34 <i>Color key trailer</i> Antapura.....	242
Gambar 4.36 Pembedahan warna I <i>trailer</i> Antapura.....	244
Gambar 4.37 Pembedahan warna II <i>trailer</i> Antapura.	245
Gambar 4.38 Pembedahan warna III <i>trailer</i> Antapura.....	247
Gambar 4.39 Pembedahan warna IV <i>trailer</i> Antapura.....	248
Gambar 4.40 Pembedahan warna V <i>trailer</i> Antapura.	250

Gambar 4.41 Pembedahan warna VI <i>trailer</i> Antapura.....	251
Gambar 4.42 Pembedahan warna VII <i>trailer</i> Antapura.....	253



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	<i>Storyboard</i>	A1-A8
Lampiran B	Lembar <i>Monitoring</i> Bimbingan.....	B1-B10

