

## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....</b> | <b>ii</b>  |
| <b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>     | <b>iii</b> |
| <b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>           | <b>iv</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                      | <b>v</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                     | <b>vi</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                    | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                 | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                              | <b>xvi</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                             | <b>2</b>   |
| 1.1. Latar Belakang .....                                 | 2          |
| 1.2. Identifikasi Masalah .....                           | 8          |
| 1.3. Rumusan Masalah .....                                | 8          |
| 1.4. Tujuan Perancangan .....                             | 8          |
| 1.5. Manfaat Perancangan .....                            | 9          |
| <b>BAB II TINJAUAN LITERATUR .....</b>                    | <b>10</b>  |
| 2.1. Analisa Teori .....                                  | 10         |
| 2.1.1. <i>Color</i> .....                                 | 10         |
| 2.1.2. <i>Character design</i> .....                      | 17         |
| 2.1.3. <i>Principle of design</i> .....                   | 21         |
| 2.1.4. <i>Elements of design</i> .....                    | 28         |
| 2.1.5. <i>Limited animation</i> .....                     | 32         |
| 2.1.6. <i>Transmedia Storytelling</i> .....               | 35         |
| 2.1.7. <i>Principal of Animation</i> .....                | 38         |
| 2.1.8. <i>Parallax</i> .....                              | 43         |
| 2.1.9. <i>Storyboard</i> .....                            | 45         |
| 2.2. Analisa Konteks dan Konten.....                      | 46         |
| 2.2.1. The Flintstones .....                              | 46         |
| 2.2.2. Polly Pocket.....                                  | 50         |
| 2.2.3. Leo The Wildlife Ranger.....                       | 53         |
| 2.2.4. Media.....   | 54         |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                | <b>56</b>  |
| 3.1. Waktu dan Tempat Perancangan.....                    | 56         |

|   |            |
|---|------------|
| 3.1.1. Studi Pustaka .....  | 56         |
| 3.2. Strategi Perancangan .....   | 56         |
| 3.3. Analisis Data .....  | 58         |
| 3.3.1. Studi Wawancara.....   | 58         |
| 3.3.2. Cerita Animasi Pendek.....   | 60         |
| 3.3.3. Penokohan .....  | 61         |
| 3.3.4. Latar Dunia.....   | 62         |
| 3.3.5. Studi Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta .....  | 62         |
| 3.3.6. Budaya Yogyakarta yang digunakan dalam proyek tugas akhir<br>.....                       | 63         |
| 3.4. Target Audiens .....   | 80         |
| 3.5. Kesimpulan.....  | 80         |
| <b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>  | <b>82</b>  |
| 4.1. Strategi Kreatif .....   | 82         |
| 4.1.1. Keywords visual proyek berdasarkan studi kasus .....                                     | 82         |
| 4.1.2. Keywords mood proyek berdasarkan studi kasus .....                                       | 83         |
| 4.1.3. Moodboard .....  | 84         |
| 4.2. Studi Visual .....   | 87         |
| 4.2.1. Style karakter.....  | 87         |
| 4.2.2. Style rumah karakter dan rumah adat Yogyakarta (animasi dan<br><i>concept art</i> )..... | 89         |
| 4.2.3. Style pakaian adat Yogyakarta .....  | 89         |
| 4.2.4. Style latar belakang .....   | 90         |
| 4.2.5. Mainan edukasi interaktif ( <i>concept art</i> mainan) .....                             | 91         |
| 4.3. Konsep Desain.....   | 92         |
| 4.4. Proses dan Perancangan .....   | 93         |
| 4.4.1. <i>Storyboard</i> .....  | 93         |
| 4.4.2. Fara.....  | 95         |
| 4.4.3. Disi .....   | 98         |
| 4.4.4. Dunia kota .....   | 98         |
| 4.4.5. Dunia ajaib .....  | 100        |
| 4.4.6. Pakaian adat dan rumah adat Yogyakarta .....   | 101        |
| 4.4.7. Animasi .....  | 102        |
| 4.4.8. <i>Keyart</i> .....  | 105        |
| <b>BAB V KESIMPULAN.....</b>  | <b>107</b> |
| 5.1. Kesimpulan.....  | 107        |
| 5.2. Saran.....   | 108        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>109</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1 Contoh Polly Pocket Bluebird.....   | 6  |
| Gambar 2. 1 Contoh <i>Primary colors</i> .....   | 10 |
| Gambar 2. 2 Contoh <i>Secondary colors</i> .....   | 11 |
| Gambar 2. 3 Contoh <i>Tertiary Colors</i> .....  | 11 |
| Gambar 2. 4 Contoh <i>Complementary Color Schemes</i> pada music video <i>Die for You</i> .<br>12    |    |
| Gambar 2. 5 Contoh Triadic Color Schemes pada film Coraline.....                                     | 12 |
| Gambar 2. 6 Contoh Tetradic Color Schemes pada film Coraline. ....                                   | 13 |
| Gambar 2. 7 Contoh Analogous Color Schemes pada film <i>Raya and The Last Dragon</i> . 13            |    |
| Gambar 2. 8 Contoh Split-Complementary Color Schemes pada film <i>Raya and The Last Dragon</i> ..... | 14 |
| Gambar 2. 9 Contoh Hue. ....   | 14 |
| Gambar 2. 10 Contoh Value.....   | 15 |
| Gambar 2. 11 Contoh Value.....   | 16 |
| Gambar 2. 12 Contoh bentuk geometris. ....   | 19 |
| Gambar 2. 13 Contoh penggunaan bentuk kotak pada desain karakter <i>Wreck It Ralph</i> . 20          |    |
| Gambar 2. 14 Contoh penggunaan bentuk segitiga pada desain karakter film <i>Coraline</i> . 21        |    |

Gambar 2. 15 Contoh penggunaan bentuk lingkaran pada desain karakter Baymax.

21

Gambar 2. 16 Contoh keseimbangan pada *music video* Can't Slow Me Down. ....22

Gambar 2. 17 Contoh penyalarsan pada cinematic video WARM UP. ....23

Gambar 2. 18 Contoh penekanan pada *music video* K/DA - VILLAIN. ....24

Gambar 2. 19 Contoh proporsi pada film Toy Story 3. ....24

Gambar 2. 20 Contoh gerakan pada *music video* Take Over. ....25

Gambar 2. 21 Contoh ruang negatif pada *music video* True Damage. ....26

Gambar 2. 22 Contoh kontras pada *music video* K/DA - POP/STARS. ....26

Gambar 2. 23 Contoh pengulangan pada *music video* Can't Slow Me Down. ....27

Gambar 2. 24 Contoh variasi pada *music video* Imagine Dragons x J.I.D - Enemy.

27

Gambar 2. 25 Contoh kesatuan pada *music video* True Damage - GIANTS. ....28

Gambar 2. 26 Contoh garis pada YOUR FRIEND THE RAT. ....29

Gambar 2. 27 Macam-macam skema warna. ....30

Gambar 2. 28 Contoh bentuk pada Artbook THE INCREDIBLES. ....30

Gambar 2. 29 Contoh tekstur pada Song of The Sea. ....31

Gambar 2. 30 Contoh ruang pada Artbook Pixar UP. ....32

Gambar 2. 31 Contoh ukuran pada Secret of The Kels. ....32

Gambar 2. 32 Limited Animation libraries. ....34

Gambar 2. 33 12 Prinsip animasi - anticipation. ....38

Gambar 2. 34 Prinsip animasi – squash and stretch. ....39

Gambar 2. 35 Prinsip animasi - staging. ....39

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 36 Prinsip animasi – strafht-ahead and pose to pose.....                                | 40 |
| Gambar 2. 37 Prinsip animasi – follow through and overlapping action.....                         | 40 |
| Gambar 2. 38 Prinsip animasi – slow in slow out.....  | 41 |
| Gambar 2. 39 Prinsip animasi – arcs.....  | 41 |
| Gambar 2. 40 Prinsip animasi – secondary action. ....   | 41 |
| Gambar 2. 41 Prinsip animasi – timing.....  | 42 |
| Gambar 2. 42 Prinsip animasi – exaggeration. ....   | 42 |
| Gambar 2. 43 Prinsip animasi – solid drawing. ....  | 43 |
| Gambar 2. 44 Prinsip animasi – appeal.....  | 43 |
| Gambar 2. 45 Contoh Parallax. ....  | 44 |
| Gambar 2. 46 Contoh <i>storyboard</i> .....   | 45 |
| Gambar 2. 47 About The Flintstones. ....  | 47 |
| Gambar 2. 48 Klip The Flintstones season 1. ....  | 48 |
| Gambar 2. 49 proses pembuatan animasi The Flintstones.....  | 49 |
| Gambar 2. 50 Contoh Polly Pocket Bluebird.....  | 50 |
| Gambar 2. 51 Perbandingan boneka Polly Pocket dengan anatomi cute character<br>Preston Blair..... | 52 |
| Gambar 2. 52 Cozzy Cottage Polly Pocket dan lineart.....  | 53 |
| Gambar 2. 53 Leo the Wildlife Ranger.....   | 54 |
| <br>  |    |
| Gambar 3. 1 Skema tahap perancangan. ....   | 58 |
| Gambar 3. 2 Busana Surjan.....  | 64 |
| Gambar 3. 3 Kebaya.....   | 65 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 4 Busana Kencongan.....                   | 65 |
| Gambar 3. 5 Sabukwala Padintenan.....               | 66 |
| Gambar 3. 6 Busana Ageng. ....                      | 67 |
| Gambar 3. 7 Busana Semekanan.....                   | 67 |
| Gambar 3. 8 Larengan.....                           | 68 |
| Gambar 3. 9 Peranakan Atela. ....                   | 69 |
| Gambar 3. 10 Kesatrian Ageng.....                   | 69 |
| Gambar 3. 11 Jarik.....                             | 70 |
| Gambar 3. 12 Pakaian untuk Upacara Ageng.....       | 71 |
| Gambar 3. 13 Bangsal Kencono. ....                  | 71 |
| Gambar 3. 14 Rumah Joglo.....                       | 73 |
| Gambar 3. 15 Rumah Adat Limasan.....                | 74 |
| Gambar 3. 16 Rumah Adat Kampung.....                | 75 |
| Gambar 3. 17 Rumah Adat Panggang-Pe. ....           | 75 |
| Gambar 3. 18 Gambar motif kain Parang Rusak. ....   | 77 |
| Gambar 3. 19 Gambar motif kain Parang Tuding.....   | 77 |
| Gambar 3. 20 Gambar motif kain Semen Sido Asih..... | 78 |
| Gambar 3. 21 Gambar motif kain Kawung.....          | 78 |
| Gambar 3. 22 Gambar motif kain Ceplok.....          | 79 |
| <br>  |    |
| Gambar 4. 1 Keyword visual. ....                    | 82 |
| Gambar 4. 2 Keyword mood.....                       | 83 |
| Gambar 4. 3 referensi colorful. ....                | 85 |
| Gambar 4. 4 referensi cute. ....                    | 86 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4. 5 referensi desain karakter animasi. .... | 87  |
| Gambar 4. 6 referensi <i>walkcycle</i> . ....       | 88  |
| Gambar 4. 7 referensi desain buku. ....             | 88  |
| Gambar 4. 8 referensi desain rumah. ....            | 89  |
| Gambar 4. 9 referensi simplikasi pakaian adat. .... | 90  |
| Gambar 4. 10 referensi latar belakang animasi. .... | 90  |
| Gambar 4. 11 referensi desain boneka. ....          | 91  |
| Gambar 4. 12 referensi desain rumah mainan. ....    | 91  |
| Gambar 4. 13 Referensi karakter utama. ....         | 92  |
| Gambar 4. 14 Referensi latar belakang. ....         | 93  |
| Gambar 4. 15 Storyboard Jelajah Bersama Fara. ....  | 94  |
| Gambar 4. 16 Karakter Fara. ....                    | 95  |
| Gambar 4. 17 Referensi kostum Fara. ....            | 97  |
| Gambar 4. 18 Referensi kostum Fara. ....            | 97  |
| Gambar 4. 19 Karakter Disi. ....                    | 98  |
| Gambar 4. 20 Properti intro. ....                   | 99  |
| Gambar 4. 21 Latar belakang dunia asli. ....        | 100 |
| Gambar 4. 22 Latar belakang dunia ajaib. ....       | 100 |
| Gambar 4. 23 Pakaian dan rumah adat. ....           | 102 |
| Gambar 4. 24 Rigging Fara. ....                     | 102 |
| Gambar 4. 25 Adegan 13. ....                        | 103 |
| Gambar 4. 26 Adegan 2 dan 14. ....                  | 104 |
| Gambar 4. 27 Adegan edukasi budaya. ....            | 104 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4. 28 Adegan teka teki. Sumber: ..... | 105 |
| Gambar 4. 29 <i>Keyart</i> 1. ....           | 106 |
| Gambar 4. 30 <i>Keyart</i> 2. ....           | 106 |

### DAFTAR LAMPIRAN

|   |       |
|---|-------|
| Lampiran A. Transkrip Wawancara.....        | A1-A6 |
| Lampiran B Sketsa proses perancangan .....  | A6-A7 |
| Lampiran C Lembar monitoring bimbingan..... | C1-C7 |

