

## DAFTAR ISI

halaman

**HALAMAN JUDUL**

**PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR**

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR**

**ABSTRAK ..... iii**

**KATA PENGANTAR..... ii**

**DAFTAR ISI ..... iv**

**DAFTAR GAMBAR..... vii**

**DAFTAR TABEL ..... xix**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... xx**

### **BAB I        PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang ..... 1

1.2 Identifikasi Masalah ..... 4

1.3 Batasan Masalah ..... 4

1.4 Tujuan ..... 4

1.5 Manfaat ..... 4

### **BAB II        LANDASAN TEORI**

2.1 Pembahasan Teori ..... 5

2.1.1 Struktur Narasi ..... 5

2.1.2 Dua Belas Prinsip Animasi ..... 8

2.1.3 Elemen Desain ..... 14

2.1.4 Prinsip Desain .....	37
2.1.5 <i>Shot and Framing</i> .....	40
2.1.6 Penokohan .....	46
2.1.7 Bahasa Rupa .....	47
2.2 Analisis Konsep .....	49
2.2.1 Studi Kasus: <i>Song of the Sea</i> .....	49
2.2.1 Media .....	71

**BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Waktu dan Tempat Perancangan .....	74
3.1.1 Studi Pustaka .....	74
3.2 Strategi Perancangan .....	74
3.2.1 Riset .....	75
3.2.2 Analisis Data .....	75
3.2.3 Proses Kreatif .....	76
3.2.4 Perancangan Visual .....	76
3.2.5 Hasil Akhir .....	76
3.3 Analisis Data .....	76
3.3.1 Wawancara .....	76
3.3.2 Penelitian Pustaka .....	78
3.3.3 Analisa Konteks .....	83
3.4 Target Audiens .....	94
3.4.1 Demografis .....	94
3.4.2 Geografis .....	94
3.4.3 Psikografis .....	94
3.4.4 Behavioral .....	94

3.5 Kesimpulan .....	95
----------------------	----

## **BAB IV PERANCANGAN**

4.1 Strategi Kreatif .....	96
4.1.1 Kata Kunci Kisah Buddha Gautama .....	96
4.1.2 Kata Kunci Visual .....	98
4.1.3 Moodboard .....	102
4.2 Studi Visual .....	103
4.2.1 Desain Karakter .....	103
4.2.2 Desain <i>Environment</i> .....	106
4.3 Perancangan Visual .....	108
4.4 Eksplorasi Desain .....	109
4.5 Hasil Desain .....	116
4.5.1 Desain Karakter .....	116
4.5.2 Latar Tempat .....	141
4.5.3 Properti .....	146
4.5.4 Visual Keyart .....	152
4.5.5 <i>Storyboard</i> .....	155
4.5.6 Hasil Animasi .....	158

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	171
5.2 Saran .....	172

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 <i>the Hero's Journey</i> Diagram. ....	6
Gambar 2.1 Animasi bola yang jatuh dan menunjukkan <i>squash and stretch</i> . ....	8
Gambar 2.2 Animasi manusia melompat dengan adanya antisipasi. ....	9
Gambar 2.3 <i>Staging</i> yang jelas membuat <i>Minnie</i> terlihat feminin dalam aksi yang berbeda .....	10
Gambar 2.4 <i>Straight ahead action</i> , proses yang digambarkan di atas, digambarkan secara spontan. Proses yang digambar di bawah, <i>pose to pose</i> , direncanakan lalu digambarkan gerakan di antaranya. ....	10
Gambar 2.5 Pipi karakter tersebut bergerak walaupun karakter sudah berhenti, memberikan hidup pada gerakan karakter .....	11
Gambar 2.6 frame yang digambarkan pada awal dan akhir gerakan bola lebih banyak dari pada gerakan di pertengahan. ....	12
Gambar 2.7 Gerakan tangan mengikuti garis lintasan melengkung. ....	12
Gambar 2.8 Tangan berayun saat karakter tersebut berlari. ....	13
Gambar 2.9 Ekspresi terkejut karakter tersebut dlebih-lebihkan pada gambar kanan. ....	14
Gambar 2.10 Perbandingan antara garis lurus <i>solid</i> , garis putus-putus, dan garis bergelombang. ....	15
Gambar 2.11 Contoh penerapan lingkaran dalam desain karakter. ....	16
Gambar 2.12 Contoh penerapan persegi dalam desain karakter. ....	17
Gambar 2.13 Contoh penerapan segitiga dalam desain karakter. ....	18
Gambar 2.14 Lingkaran hitam merupakan form, dan background putih merupakan negative space. ....	18
Gambar 2.15 Background hitam merupakan negative space, dan lingkaran putih adalah positive space/form. ....	19

Gambar 2.16	Color Wheel.....	20
Gambar 2.17	Warna-warna primer, sekunder, dan tersier. ....	21
Gambar 2.18	Warna-warna komplemen yang terletak pada seberang color wheel. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023 .....	22
Gambar 2.19	Contoh penggunaan warna komplemen biru dan jingga. ....	22
Gambar 2.20	Warna-warna analogous terletak bersebelahan. ....	23
Gambar 2.21	Contoh penggunaan warna <i>analogous</i> kuning ke jingga.....	23
Gambar 2.22	Contoh skema warna dengan tiga warna. ....	24
Gambar 2.23	Contoh skema warna dengan lima warna. ....	24
Gambar 2.24	Skema warna <i>triadic</i> yang dapat dipilih menggunakan bentuk segitiga sama sisi. ....	25
Gambar 2.25	Contoh penerapan warna <i>triadic</i> . ....	25
Gambar 2.26	Cara memilih warna monokrom. ....	26
Gambar 2.27	Contoh penerapan warna monokrom.....	26
Gambar 2.28	Cara memilih warna <i>tetradic</i> . ....	27
Gambar 2.29	Contoh penerapan warna <i>tetradic</i> .....	27
Gambar 2.30	Spektrum paling kiri merupakan <i>hue</i> , tengah merupakan saturasi, dan paling kanan merupakan <i>value</i> . ....	28
Gambar 2.31	<i>hue</i> yang memiliki pigmen alami .....	28
Gambar 2.32	Pigmen berwarna merah telah diberikan campuran warna putih (atas) dan hitam (bawah).....	29
Gambar 2.33	Contoh warna yang disaturasikan. Pigmen murni dicampur dengan warna abu-abu. ....	29
Gambar 2.34	Warna merah dalam fotografi alam yang terlihat berbahaya. ....	30
Gambar 2.35	Warna jingga dalam sebuah adegan pada animasi Coco yang terlihat hangat dan nyaman.....	31

Gambar 2.36	Warna kuning dalam sebuah adegan pada film <i>Hotel Chevalier</i> yang menimbulkan perasaan bahagia dan relaksasi.....	32
Gambar 2.37	Warna hijau dalam sebuah fotografi alam yang meninggalkan rasa alami. ....	32
Gambar 2.38	Warna biru dalam sebuah adegan pada <i>Titanic</i> yang terlihat dingin. ....	33
Gambar 2.39	Warna ungu dalam sebuah adegan pada <i>Guardians of the Galaxy</i> yang terlihat misterius.....	33
Gambar 2.40	Warna magenta dalam sebuah adegan pada <i>The Grand Budapest Hotel</i> yang menunjukkan sebuah percintaan yang kekanak-kanakan.....	34
Gambar 2.41	Warna hitam dalam fotografi yang terlihat anggun.....	35
Gambar 2.42	Warna putih dalam fotografi yang terlihat bersih.....	35
Gambar 2.43	Warna cokelat dalam adegan film. ....	36
Gambar 2.44	Contoh dari pola geometris yang terbentuk dari elemen geometris.. ....	36
Gambar 2.45	Penerapan prinsip kesatuan dan keragaman. Gambar ini menunjukkan kesatuan dikarenakan warna yang sama, dan keragaman yang disebabkan oleh perbedaan ukuran. ....	37
Gambar 2.46	Penerapan prinsip proporsi. Kedua objek tidak memiliki ukuran yang sama, namun terlihat realistis. ....	38
Gambar 2.47	Penerapan prinsip keseimbangan. Gambar kiri merupakan keseimbangan yang simetris, dan kanan adalah keseimbangan asimetris. ....	38
Gambar 2.48	Penerapan prinsip ritme dalam karya. ....	39
Gambar 2.49	Penerapan prinsip hierarki dalam artikel.....	40
Gambar 2.50	Semua tipe <i>shots</i> .....	41
Gambar 2.51	Penerapan <i>Rule of Thirds</i> pada sebuah fotografi.....	42
Gambar 2.52	Penerapan <i>high angle</i> dalam pembuatan film <i>Harry Potter</i> .....	43

Gambar 2.53	Penerapan <i>low angle</i> dalam sebuah fotografi.....	43
Gambar 2.54	Penerapan <i>eye level angle</i> pada film <i>the Hunger Games</i> . ....	44
Gambar 2.55	Penerapan <i>bird's eye view</i> pada film <i>Lord of the Rings</i> . ....	44
Gambar 2.56	Penerapan <i>worm's eye view</i> pada sebuah fotografi. ....	44
Gambar 2.57	Penerapan tiga jenis <i>depth</i> dalam sebuah fotografi. ....	45
Gambar 2.58	Penerapan <i>golden ratio</i> pada logo <i>twitter</i> .....	46
Gambar 2.59	Lukisan John Constable " <i>the Hay Wain</i> ". ....	48
Gambar 2.60	Gambar gua pra sejarah Aborigin Australia. ....	48
Gambar 2.61	Gambar anak Indonesia. ....	49
Gambar 2.62	Contoh penerapan <i>squash and stretch</i> dalam <i>Song of the Sea</i> .....	55
Gambar 2.63	Contoh <i>anticipation</i> dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	56
Gambar 2.64	Contoh staging dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	56
Gambar 2.65	Pembuatan animasi dengan menggunakan metode <i>pose to pose</i> dalam <i>Song of the Sea</i> .....	57
Gambar 2.66	Penerapan <i>follow through</i> dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	57
Gambar 2.67	Penerapan <i>slow in and slow out</i> dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	58
Gambar 2.68	Penerapan gerakan <i>arcs</i> dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	58
Gambar 2.69	Penerapan aksi sekunder dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	59
Gambar 2.70	Penerapan <i>timing</i> dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	59
Gambar 2.71	Penerapan <i>exaggeration</i> dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	59
Gambar 2.72	Penerapan <i>solid drawing</i> dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	60
Gambar 2.73	Desain Saoirse. ....	61
Gambar 2.74	Adegan <i>Seanachai</i> agung yang memiliki banyak elemen garis. ...	61
Gambar 2.75	Desain bebatuan dan hutan pada <i>Song of the Sea</i> . ....	62

Gambar 2.76 Rumah Macha yang memiliki dua warna yang berbeda pada bagian rumah yang berbeda. ....	62
Gambar 2.77 Pewarnaan elemen ajaib pada <i>Song of the Sea</i> . ....	63
Gambar 2.78 Karakter desain Saoirse didasarkan bentuk lingkaran secara dominan. ....	64
Gambar 2.79 Saoirse yang sedang menaiki tangga memiliki bayangan berupa anjing laut. ....	65
Gambar 2.80 Karakter desain Ben didasarkan bentuk persegi secara dominan..	65
Gambar 2.81 Saat Macha sedang agresif, karakter desain terlihat penuh ketajaman dan bentuk segitiga. Ketika Macha seperti seorang nenek yang peduli, bentuk menjadi penuh lengkungan lembut. ....	66
Gambar 2.82 <i>Highlight</i> hijau menunjukkan kesamaan fitur pada muka kedua Macha dan nenek, <i>highlight</i> merah menunjukkan bentuk dasar mereka yang sama. ....	67
Gambar 2.83 Penerapan tekstur dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	68
Gambar 2.84 Penerapan tekstur dalam <i>Song of the Sea</i> . ....	68
Gambar 2.85 <i>Character Sheet Seanachai Agung</i> . ....	69
Gambar 2.86 Adegan yang memiliki cukup banyak detail dan tekstur.....	70
Gambar 2.87 Anjing laut yang berbaris dengan rapih.....	70
Gambar 3. 1 Bagan struktur <i>the Hero's Journey</i> pada cerita kehidupan Siddharta Gautama menurut relief Lalitavistara.....	81
Gambar 3. 2 Relief <i>Karmawibhangga</i> yang menunjukkan mata pencaharian dan bahan pangan Jawa Kuno.....	84
Gambar 3. 3 Relief <i>Karmawibhangga</i> dengan kode O.27.....	85
Gambar 3. 4 Beberapa flora dalam relief Lalitavistara. ....	90
Gambar 3.5 Beberapa flora dalam relief Lalitavistara. ....	91
Gambar 3.6 Panel 49 dalam Relief Lalitavistara. ....	92



Gambar 3.7 Lapisan kedua dalam adegan pertama.....	92
Gambar 3.8 Lapisan kedua dalam adegan kedua. ....	93
Gambar 3.9 Lapisan kedua dalam adegan ketiga.....	93
Gambar 3.10 Lapisan kedua dalam adegan keempat. ....	93
Gambar 4.1 Eksplorasi pencarian <i>Keyword</i> untuk kisah kehidupan Siddharta Gautama dengan menggunakan metode <i>mind mapping</i> .....	96
Gambar 4.2 <i>Mind mapping</i> untuk eksplorasi kata kunci <i>discovery</i> . ....	98
Gambar 4.3 <i>Mind mapping</i> untuk eksplorasi kata kunci <i>historical</i> . ....	99
Gambar 4.4 <i>Mind mapping</i> untuk kata kunci <i>mystical</i> .....	100
Gambar 4.5 <i>Mind mapping</i> untuk kata kunci <i>dramatic</i> .....	101
Gambar 4.6 <i>Mood Board</i> untuk kata kunci <i>mystical</i> .....	102
Gambar 4.7 <i>Mood Board</i> untuk kata kunci <i>dramatic</i> .....	102
Gambar 4.8 Karakter-karakter yang terdapat pada animasi <i>Song of the Sea</i> . .	103
Gambar 4.9 Proyek kartu tarot <i>Sefirot</i> .....	105
Gambar 4.10 tekstur batu andesit.....	106
Gambar 4.11 Contoh karya Shawn Coss.....	106
Gambar 4.12 Penerapan elemen fantasi dengan garis dan bentuk yang unik. ...	107
Gambar 4.13 Tinjauan dari video musik “COLORs” oleh Toho Animation....	108
Gambar 4.14 <i>Style</i> pertama dari karakter Pangeran Siddharta. Dua foto pada sisi kanan adalah <i>style</i> Mike Inel.....	109
Gambar 4.15 Eksplorasi bentuk dari karakter Pangeran Siddharta.....	110
Gambar 4.16 Desain alternatif dari karakter Siddharta Gautama. Karakter Upin terdapat pada bagian kanan. ....	111
Gambar 4.17 Alternatif pertama dari Māra. Foto pada bagian kanan adalah referensi dari Relief Lalitavistara.....	112
Gambar 4.18 Alternatif pertama dari Putri Māra. ....	112

Gambar 4.19	Alternatif pertama dari <i>outdoor</i> istana. Bagian kanan adalah Candi Sewu. ....	113
Gambar 4.20	Desain awal tanaman. ....	113
Gambar 4.21	Desain awal <i>key art</i> . ....	114
Gambar 4.22	Desain tahta Raja. ....	115
Gambar 4.23	<i>Character Sheet</i> Pangeran Siddharta. ....	116
Gambar 4.24	Ekspresi tokoh Pangeran Siddharta. ....	118
Gambar 4.25	Gestur tokoh Siddharta Gautama. ....	118
Gambar 4.26	Referensi karakter Siddharta Gautama. Kiri merupakan Kongo dari <i>Land of the Lustrous</i> , dan kanan merupakan Hercules pada saat masih muda. ...	119
Gambar 4.27	Referensi karakter Siddharta Gautama langsung dari Relief Lalitavistara. ....	119
Gambar 4.28	<i>Character Sheet</i> Raja Suddhōdana. ....	120
Gambar 4.29	Conor dari <i>Song of the Sea</i> yang menjadi referensi untuk Raja. .	121
Gambar 4.30	Gestur Raja Suddhōdana. ....	122
Gambar 4.31	Ekspresi Raja Suddhōdana. ....	122
Gambar 4.32	Referensi langsung dari Relief Lalitavistara. ....	122
Gambar 4.33	<i>Character Sheet</i> Ratu Mahāmāyā. ....	123
Gambar 4.34	Ekspresi Ratu Mahāmāyā. ....	124
Gambar 4.35	Ekspresi Ratu Mahāmāyā. ....	125
Gambar 4.36	Referensi Ratu Mahāmāyā berdasarkan Relief Lalitavistara. ....	125
Gambar 4.37	<i>Turntable</i> Gautamī. ....	126
Gambar 4.38	Ekspresi Gautamī. ....	127
Gambar 4.39	Gestur Gautamī. ....	128
Gambar 4.40	<i>Turntable</i> Putri Yaśodharā. ....	128
Gambar 4.41	Referensi Princess Bubblegum dari Adventure Time. ....	129

Gambar 4.42	Gestur Putri Yaśodharā.....	130
Gambar 4.43	Referensi Putri Yaśodharā dari Relief Lalitavistara. ....	130
Gambar 4.44	<i>Main view</i> dari karakter Māra.....	131
Gambar 4.45	Referensi karakter Māra. Empat gambar di kiri adalah HIM dari kartun Powerpuff Girls. Beberapa gambar adalah Cruella De Vil dari kartun 101 Dalmatians. Tubuh anatomi selain mereferensikan <i>style</i> Shawn Coss, tetapi juga Wendigo dari <i>game</i> Until Dawn. ....	132
Gambar 4.46	Ekspresi Māra.....	133
Gambar 4.47	Gestur Māra.....	133
Gambar 4.48	Tiga Putri Māra.....	134
Gambar 4.49	Referensi pembuatan karakter tiga Putri Māra. Selain tiga Putri Nona Dimitrescu, Jessica Rabbit juga menjadi referensi. Beberapa foto gadis tradisional bernari juga digunakan sebagai referensi.....	135
Gambar 4.50	Pengikut Māra. ....	136
Gambar 4.51	Dewa-Dewi dalam animasi.....	137
Gambar 4.52	Karakter Lunarians dari animasi <i>Land of the Lustrous</i> . ....	138
Gambar 4.53	Visualisasi para makhluk surga pada relief pada bagian kiri. ....	139
Gambar 4.54	Dayang-dayang.....	139
Gambar 4.55	Dayang-dayang tampak sedang melayani Ratu Mahāmāyā yang sedang tertidur pulas. ....	140
Gambar 4.56	Pertapa Asita, dan beberapa alternatif desain lainnya.....	140
Gambar 4.57	Karakter Gandalf, Dumbledore, dan <i>the Great Seanachai</i> yang dijadikan pedoman desain karakter Pertapa Asita. ....	141
Gambar 4.58	Hutan tempat <i>Bodhisattva</i> bermeditasi dan mencapai penerangan. . .....	142
Gambar 4.59	Panel referensi untuk hutan dan <i>Bodhimaṇḍa</i> . ....	142
Gambar 4.60	Taman tempat Ratu Mahāmāyā melahirkan.....	143

Gambar 4.61 Penerapan komposisi <i>golden ratio</i> pada ilustrasi Taman Lumbini. .	143
Gambar 4.62 Ukiran menampilkan suasana Ratu yang sedang melahirkan berdiri.	144
Gambar 4.63 Tempat tidur Ratu Mahāmāyā.	144
Gambar 4.64 Ilustrasi pedesaan di luar istana.	145
Gambar 4.65 Referensi dari Relief Kammawhibangga.	146
Gambar 4.66 Pohon Jambu, Pohon Mangga, dan Pohon Palem.	147
Gambar 4.67 tanaman tebu, dan aneka semak-semak kecil lainnya yang terlihat di Relief Lalitavistara.	148
Gambar 4.68 <i>Bodhimāṇḍa</i> , tempat Sang Buddha mencapai penerangan sempurna.	149
Gambar 4.69 Pohon bodhi yang dilukis sesuai dengan referensi yang terpapar pada samping ilustrasi.	149
Gambar 4.70 Senjata yang digunakan oleh para iblis.	150
Gambar 4.71 Referensi keris, parang, tombak, dan busur.	151
Gambar 4.72 Delman yang dinaikkan oleh Pangeran Siddharta.	151
Gambar 4.73 Delman dan Kanthaka yang dipahatkan pada relief.	152
Gambar 4.74 Ratu Mahāmāyā sedang berinteraksi dengan bahagia bersama gajah putih di mimpinya.	152
Gambar 4.75 Penerapan <i>rule of thirds</i> pada <i>visual keyart</i> .	153
Gambar 4.76 Danau Mansarovar.	153
Gambar 4.77 <i>Bodhisattva</i> sedang bermeditasi di atas <i>Bodhimāṇḍa</i>	154
Gambar 4.78 Halaman pertama <i>storyboard</i> Kisah Kehidupan Siddharta Gautama.	155
Gambar 4.79 Halaman kedua <i>storyboard</i> Kisah Kehidupan Siddharta Gautama. .	156

Gambar 4.80	Halaman ketiga <i>storyboard</i> Kisah Kehidupan Siddharta Gautama. .	157
Gambar 4.81	Susunan aset dalam Adobe After Effects. ....	159
Gambar 4.82	Adegan Ratu sedang bermimpi. ....	160
Gambar 4.83	Adegan Ratu sedang bertemu dengan gajah putih bergading enam.	161
Gambar 4.84	Adegan Ratu sedang bertemu dengan gajah putih bergading enam.	161
Gambar 4.85	Ratu sedang melahirkan (kiri), dan <i>Bodhisattva</i> telah terlahirkan (kanan).	162
Gambar 4.86	<i>Opening title card</i> dari animasi “Kisah Kehidupan Siddharta Gautama”.	163
Gambar 4.87	Adegan masa kehidupan Pangeran Sarvathasiddha di Istana.....	164
Gambar 4.88	(Kiri) Pangeran dan pendamping-pendampingnya yang sedang menyaksikan kehidupan di luar istana. (Kanan) Orang sakit yang merupakan warga desa.	165
Gambar 4.89	Peristiwa Pertapa Gautama yang sedang menjalani kehidupan ekstrim.	165
Gambar 4.90	Adegan <i>Bodhisattva</i> yang bersiap untuk bermeditasi di <i>Bodhimanda</i> .	166
Gambar 4.91	Adegan <i>Māra</i> berperang dengan <i>Bodhisattva</i> yang bermeditasi.	167
Gambar 4.92	Adegan Putri-Putri <i>Māra</i> dan siluman wanita lainnya menggoda <i>Bodhisattva</i> .	168
Gambar 4.93	<i>Bodhisattva</i> sedang fokus dan tidak terlena dengan godaan silluman.	169
Gambar 4.94	Panel 118 tentang <i>Dhammacakkappavattana</i> .	169

## DAFTAR TABEL

halaman

Tabel 3.1 Strategi Perancangan.....	75
-------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
LAMPIRAN A Transkrip Wawancara.....	A-1
LAMPIRAN B Sketsa Proses Perancangan.....	B-1
LAMPIRAN C Lembaran Bimbingan Monitor .....	C-1

