

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan penyertaan yang diberikan-Nya, sehingga Proyek Akhir dengan judul “Perancangan Motion Comic Adaptasi Cerita Pendek “Robohnya Surau Kami”” dapat diselesaikan. Adanya tujuan penyusunan proyek akhir ini ditunjukan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan persyaratan kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual pada Universitas Pelita Harapan.

Dalam tahap menyelesaikan Proyek Akhir ini, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak, Proyek Akhir ini tidak akan dapat selesai pada waktunya. Karena hal tersebut, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

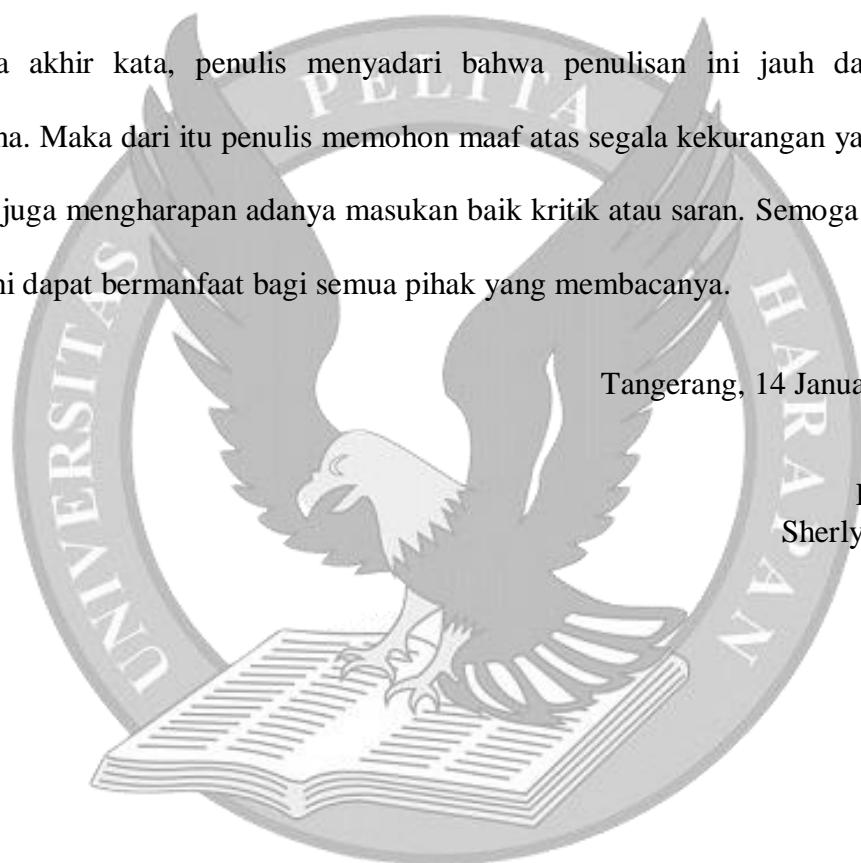
1. Tuhan Yang Maha Esa; karena rahmat-Nya sehingga penulis dapat mengerjakan proyek akhir hingga selesai pada waktunya.
2. Dr. Martin Luqman Katoppo, M.T. selaku Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
3. Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn., M.Ds; selaku kepala jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
4. Bapak Donny Ibrahim, S.Sn., M.Ikom.; selaku pembimbing utama yang memberikan masukan untuk pengembangan proyek akhir.
5. Bapak Naldo Y. Heryanto, S.Sn., M.T. ; selaku co-pembimbing yang memberikan masukan, dan bantuan.
6. Keluarga yang memberikan doa, serta dukungan.

7. Afrie, Chica, Jo, Joshua dan Sam; yang membantu selama proses pengerajan proyek akhir.
8. Teman-teman DKV animasi 2015 yang memberikan motivasi untuk mengerjakan proyek akhir.
9. Semua pihak yang secara tidak langsung telah membantu penulis, sehingga proyek akhir ini dapat terwujud.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Penulis juga mengharapkan adanya masukan baik kritik atau saran. Semoga Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 14 Januari 2020

Penulis,
Sherly Gracia



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TENTANG TUGAS AKHIR DAN PENYERAHAN HAK NONEKSKLUSIF TANPA ROYALTY.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Manfaat Perancangan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pembahasan Teori.....	7
2.1.1 Elemen Desain dalam Pembuatan <i>Motion comic</i>	7
2.1.1.1 Titik (<i>Dot</i>).....	7
2.1.1.2 Garis (<i>Line</i>).....	8

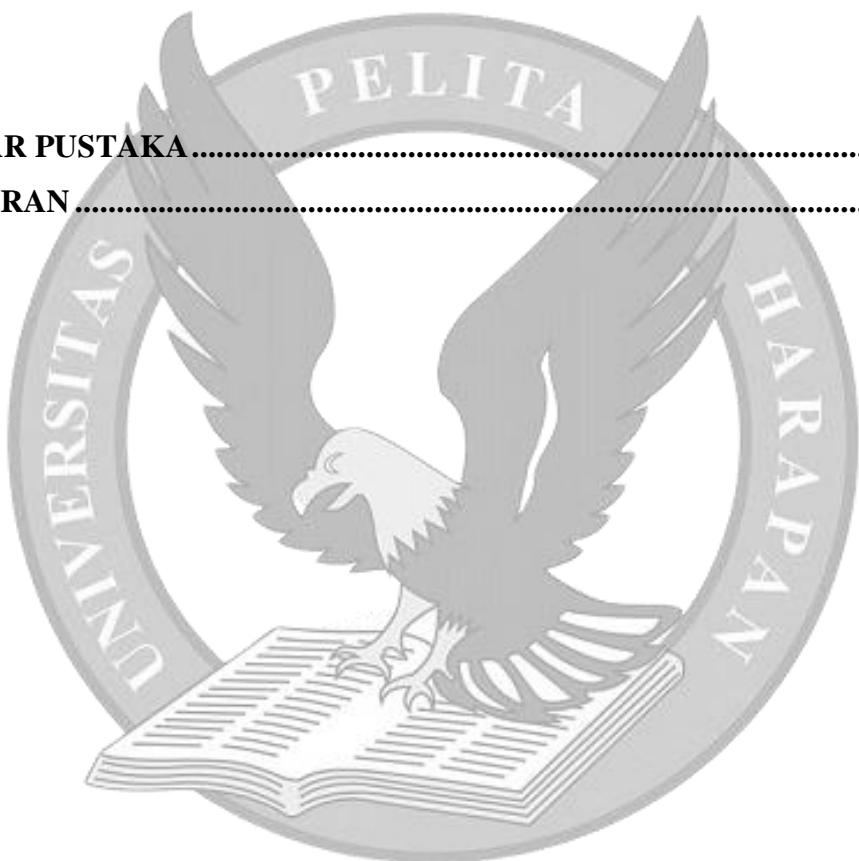
2.1.1.3 Bentuk Datar (<i>Shape</i>)	9
2.1.1.4 Warna (<i>Color</i>)	10
2.1.1.5 Tekstur	11
2.1.2 <i>Principles of Design</i> dalam Pembuatan <i>Motion comic</i>	12
2.1.2.1 Keseimbangan	12
2.1.2.2 Repetisi.....	13
2.1.2.3 Proporsi	13
2.1.2.4 Penekanan (<i>Emphasis</i>)	14
2.1.2.5 Kesatuan (<i>Unity</i>)	15
2.1.3 Teori <i>Gestalt</i> dalam Pembuatan <i>Motion Comic</i>	15
2.1.4 Teori Semiotika dalam Pembuatan <i>Motion Comic</i>	22
2.1.5 Teori Harmoni Warna Analogus dalam Pembuatan <i>Motion Comic</i>	24
2.1.6 Teori Psikologi Warna dalam Pembuatan <i>Motion comic</i>	25
2.1.7 12 <i>Principles of Animation</i> dalam Pembuatan <i>Motion comic</i> ...	29
2.1.8 <i>Teori Sinematografi</i> dalam Pembuatan <i>Motion comic</i>	33
2.1.8.1 <i>Blocking</i>	33
2.1.8.2 Komposisi.....	35
2.2 Pembahasan Konsep	35
2.2.1 Komik	35
2.2.2 <i>Motion comic</i>	36
2.2.3 Proses Pembuatan Komik.....	36
2.2.4 Komposisi dalam Komik.....	39
2.2.5 <i>Onomatopoeia</i>	43
2.2.6 Desain Karakter	44
2.3 Studi Kasus	47

BAB III METODOLOGI PENELITIAN51

3.1 Waktu dan Perancangan Tempat	51
3.2 Strategi Perancangan.....	52

3.3	Analisis Data	54
3.3.1	Analisis Konten	54
3.3.2	Struktur Cerpen.....	54
3.3.3	Unsur Intrinsik	56
3.4	Analisis Konteks.....	60
3.4.1	Target <i>Audience</i>	60
3.4.2	Psikografis Target <i>Audience</i>	60
3.4.3	Unsur Ekstrinsik	61
	3.4.3.1 Latar Belakang Penulis.....	61
	BAB IV PROSES PERANCANGAN	64
4.1	Strategi Kreatif	64
4.1.1	<i>Keywords</i>	64
4.1.1.1	<i>Insecure</i>	64
4.1.1.2	<i>Ligne Claire</i>	65
4.2	Strategi Media.....	66
4.3	Strategi Visual	66
4.3.1	<i>Moodboards</i>	66
4.3.2	Studi Visual	67
	4.3.2.1 Studi Warna	68
	4.3.2.2 Studi <i>Style</i>	68
	4.3.2.3 Studi Budaya dan Teknologi	70
	4.3.2.4 Studi Komposisi.....	76
	4.3.2.5 Studi Karakter.....	76
4.4	Implementasi Hasil Studi	81
4.4.1	Desain Karakter.....	81
4.4.2	Desain Latar	83
4.5	Produksi.....	86
4.5.1	Pembuatan Komik.....	86
4.5.2	<i>Pre-compiling</i>	96

4.5.3 <i>Compiling</i>	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 99	
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	100
5.2.1 Saran untuk Mahasiswa.....	100
5.2.2 Saran untuk Universitas	101
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	A-1



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Perbedaan Jarak Kedekatan Antar Titik menghasilkan Intensitas yang Berbeda ditunjukan pada Latar Belakang Panel Komik "Skip Beat"	8
Gambar 2.2 Garis Horizontal Abu-abu digunakan sebagai Gambaran Efek Gerakan antar Panel dalam Komik "Shokugeki no Soma"	9
Gambar 2.3 Garis Berwarna Hitam digunakan sebagai Outline pada Gambar untuk menegaskan Bentuk dalam Panel Komik "Matahari 1/2 Lingkar"	10
Gambar 2.4 Contoh Penjelasan tentang Hue (warna), dan Value (tint, tone, dan shade) dengan menggunakan Color Wheel.....	11
Gambar 2.5 Berbagai Macam Tekstur yang digunakan untuk membedakan Jenis Bahan seperti Kain pada Panel Komik "Shokugeki no Soma"	12
Gambar 2.6 Perbedaan Besarnya Panel dapat mempengaruhi Fokus.....	14
Gambar 2.7 Kontras Warna untuk memberikan Titik Fokus pada Panel Komik "Tensei Shitara Slime Datta Ken"	14
Gambar 2.8 Contoh Proximity dalam Panel Komik "Shokugeki no Soma", dimana terdapat berbagai Ukuran Titik Putih dengan Latar Belakang Gelap yang menyerupai Langit	16
Gambar 2.9 Contoh Closure dalam Komik melalui Penggunaann Panel dan Gutter	17
Gambar 2.10 Contoh Transisi Moment-to-Moment.....	18
Gambar 2.11 Contoh Tansisi Action-to- Action	19
Gambar 2.12 Contoh Transisi Subject-to- Subject	19
Gambar 2.13 Contoh Transisi Scene-to- Scene.....	20
Gambar 2.14 Contoh Transisi Aspect-to- Aspect.....	20
Gambar 2.15 Contoh Transisi Non-Sequitur.....	21
Gambar 2.16 Contoh Pemilihan Warna Skema Analogus	25
Gambar 2.17 Contoh Warna Merah.....	26

Gambar 2.18 Contoh Warna Jingga.....	27
Gambar 2.19 Contoh Warna Kuning	27
Gambar 2.20 Contoh Warna Hijau	28
Gambar 2.21 Contoh Warna Biru.....	28
Gambar 2.22 Contoh Warna Ungu	29
Gambar 2.23 Contoh Prinsip Staging, dimana Adanya pengambilan Angle Kamera dari Atas sehingga memberikan Pesan bahwa Hirotaka memiliki Posisi yang Lebih Rendah dibanding Ibunya.....	30
Gambar 2.24 Contoh Pemakaian Garis Lengkung (berwarna merah) sebagai Efek Gerakan	32
Gambar 2.25 Contoh Pemakaian Long-shot dalam Komik Bakuman. Karakter yang ditampilkan terlihat Seluruh Tubuh dan adanya Informasi tentang Keadaan di Sekitar Karakter Tersebut.....	34
Gambar 2.26 Contoh Pemakaian Medium-shot menunjukan Penggambaran Karakter dari Bagian Pinggang Keatas, terlihatnya Gestur yang Dipakai, terlihat Interaksi Antar Tokoh	34
Gambar 2.27 Contoh pemakaian Close Up Shot untuk menunjukan Fokus pada Ekspresi Karakter.....	35
Gambar 2.28 Contoh Penggunaan Latar Belakang dan Efek dalam Panel	39
Gambar 2.29 Penjelasan Alur Baca Komik seperti Huruf “Z”	40
Gambar 2.30 Contoh Pemakaian Perbedaan Besar Panel untuk Menonjolkan Panel yang Penting dalam Komik	41
Gambar 2.31 Contoh Perbedaan Banyaknya Panel dalam Kejadian yang Sama ..	42
Gambar 2.32 Contoh Perbedaan Potongan Gambar yang menunjukan Gerakan dalam Panel	43
Gambar 2.33. Contoh Desain Onomatopoeia untuk Komik	44
Gambar 2.34 Contoh Desain Karakter dengan Bentuk Dasar Kotak	45
Gambar 2.35 Contoh Desain Karakter dengan Bentuk Dasar Oval	46
Gambar 2.36 Contoh Desain Karakter dengan Bentuk Dasar Segitiga	47
Gambar 2.37 Desain Karakter bergaya Ligne Claire pada Komik “Destination Moon”	48

Gambar 2.38 Ekspresi gelisah yang ditunjukkan pada film “Little Quentin” (2012)	48
Gambar 2.40 Perbedaan Saturasi Warna untuk memfokuskan Panel dalam Motion Comic "Wasted Land" (2017)	50
Gambar 3.1 Diagram Strategi Perancangan Motion Comic "Robohnya Surau Kami"	52
Gambar 4.1 Penggunaan Ekspresi Muka serta Pemakaian Tone Warna Merah dalam Latar Belakang yang menunjukkan Perasaan Gelingah.....	65
Gambar 4.2 Contoh Gambar Gaya Ligne Claire	65
Gambar 4.3 Moodboard Kata Kunci “Insecure”	66
Gambar 4.4 Moodboard Kata Kunci “Ligne Claire”	67
Gambar 4.6 Tone Warna dari Film “Best Friend”	68
Gambar 4.7 Moodboard Contoh Gaya Simplify	69
Gambar 4.8 Contoh Gaya Ligne Claire milik Herge	70
Gambar 4.9 Referensi Gambar untuk Pakaian Tokoh "Aku"	71
Gambar 4.10 Referensi Gambar untuk Pakaian Tokoh "Kakek"	72
Gambar 4.11 Referensi gambar untuk pakaian tokoh Haji Saleh.....	73
Gambar 4.12 Foto gambar bangunan Masjid Tuo Kayu Jao.....	74
Gambar 4.13 Foto Gambar Bangunan Rumah Gadang	75
Gambar 4.14 Referensi Gambar untuk Tokoh "Aku"	77
Gambar 4.15 Referensi gambar untuk tokoh "Kakek"	79
Gambar 4.16 Referensi Gambar untuk Tokoh "Haji Saleh"	80
Gambar 4.17 Desain Karakter “Aku”	81
Gambar 4.18 Desain Karakter “Kakek”.....	82
Gambar 4.19 Desain Karakter Haji Saleh	83
Gambar 4.20 Gambar Latar Surau.....	84
Gambar 4.21Gambar Latar Tempat Penghakiman	84
Gambar 4.22 Gambar Latar Neraka.....	85
Gambar 4.23 Gambar Rumah Aku	86
Gambar 4.24 Contoh Tahap Pengerjaan Paneling dan Sketsa yang menggunakan Komposisi Rule of Third dalam Satu Halaman.....	87

Gambar 4.25 Contoh Penggunaan Variasi Pertama (Panel Persegi)	87
Gambar 4.26 Contoh Penggunaan Variasi Kedua (Panel Asimetris)	88
Gambar 4.27 Contoh Penggunaan Variasi Ketiga (Panel Bergelombang)	88
Gambar 4.28 Contoh Penggunaan Closure Moment-to-moment	89
Gambar 4.29 Contoh Penggunaan Closure Action-to-action.....	89
Gambar 4.30 Contoh Penggunaan Closure Subject-to-subject ..	90
Gambar 4.31 Contoh Penggunaan Closure Aspect-to-aspect	90
Gambar 4.32 Contoh Penggunaan Close-up Shot pada saat Paneling.....	91
Gambar 4.33 Contoh Penggunaan Medium Shot pada saat Paneling.....	92
Gambar 4.35 Pemakaian Garis dengan Ketebalan yang Stabil yang menyerupai Gaya Ligne Claire.....	93
Gambar 4.36 Pemakaian Cara Pewarnaan Blocking agar menyerupai Gaya Ligne Claire	94
Gambar 4.37 Penggambaran Pemandangan Tempat Penghakiman menggunakan Warna Dasar Kuning.....	95
Gambar 4.38 Penggambaran Pemandangan Neraka yang menggunakan Warna Merah yang Berlebih.....	95
Gambar 4.39 Contoh pada Fase Compiling	96
Gambar 4.40 Contoh Balon Kata Kotak dengan Ujung Lingkar yang digunakan pada Alur Cerita Utama	97
Gambar 4.41 Contoh Balon Kata Oval yang digunakan dalam Cerita Sisipan....	98
Gambar 4.42 Contoh Urutan Kemunculan Balon Teks dan Panel	98

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Tabel Jadwal pengerjaan *Motion Comic "Robohnya Surau Kami"***51**



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A – Cerpen Robohnya Surau Kami Karya AA Navis	A-1
Lampiran B – Karakter dan Latar	B-1
Lampiran C – Panel dan Sketsa.....	C-1
Lampiran D – Buku Asistensi	D-1

