

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN KONSEP VISUAL FILM ANIMASI DUA DIMENSI ADAPTASI BUKU NOVEL (STUDI KASUS: *THE GREAT GATSBY*)” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata Satu Universitas Pelita Harapan, Karawaci.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

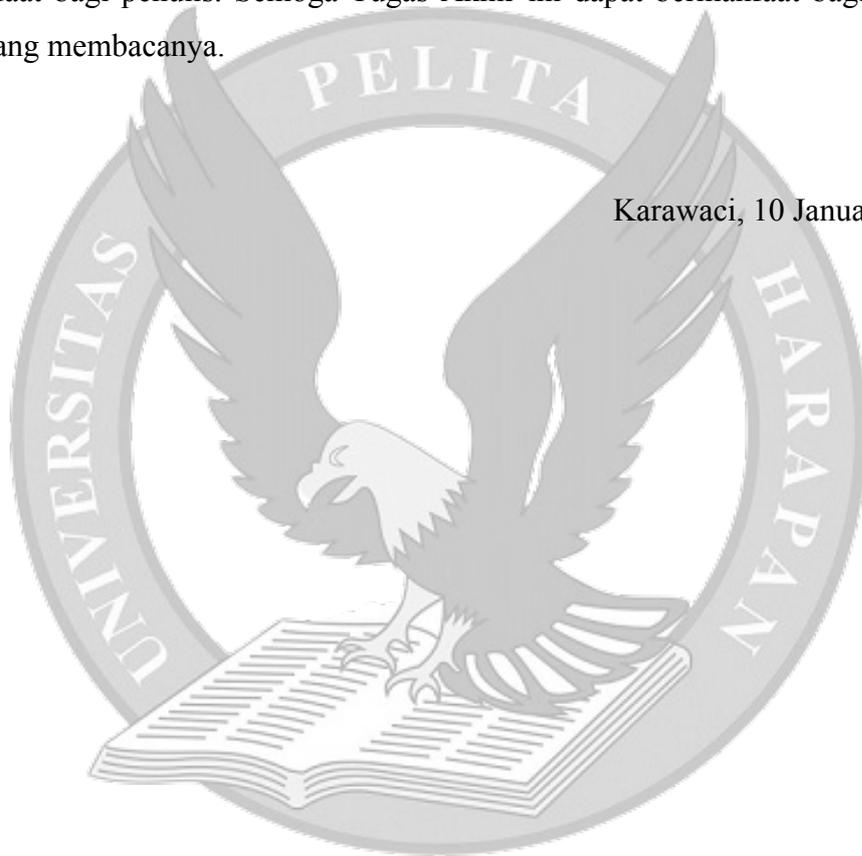
- 1) Bapak Martin Luqman Sutopo S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Desain.
- 2) Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual.
- 3) Bapak Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan memberikan banyak masukan kepada penulis.
- 4) Kak Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang turut memberikan bimbingan dan masukan pada penulis.
- 5) Ibu Dra. Roostantinah, M.T., selaku Penasehat Akademik penulis.
- 6) Semua dosen yang telah mengajar penulis selama berkuliah di Universitas Pelita Harapan.
- 7) Staf Karyawan UPH, Fakultas Desain, Biro Akademik, Biro Keuangan, dan Biro Umum yang telah membantu penulis dalam kegiatan administratif.
- 8) Kedua orangtua dan seluruh anggota keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moril, doa, dan kasih sayang.
- 9) Teman-teman penulis yaitu Novita dan Helen yang dukungan dan sarannya menjadi semangat penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

- 10) Juga kepada teman-teman akrab penulis yaitu Abel, Melati, Nadira, Nadia, Nadine, Tamara, Uti, Pingkan, Keshia, dan Balgis yang mendukung dari jarak jauh.
- 11) Seluruh teman-teman animasi 2015 yang turut berjuang dalam penyelesaian Tugas Akhir.
- 12) Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Karawaci, 10 Januari 2020

Penulis

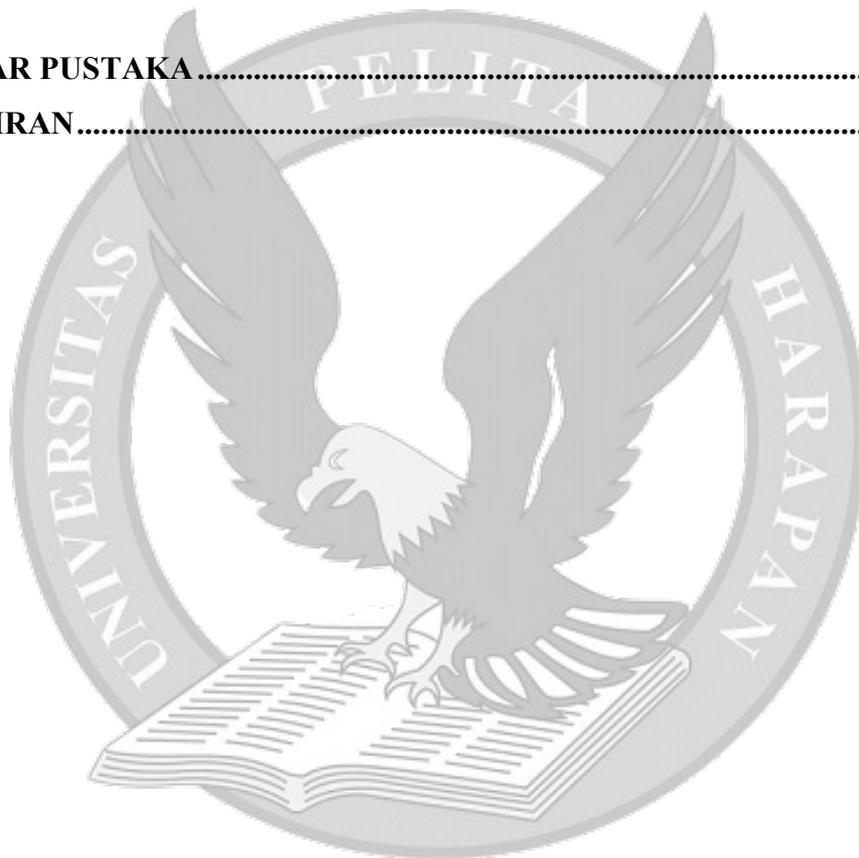


DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	7
BAB II PEMBAHASAN TEORI DAN KONSEP	9
2.1 Pembahasan Teori	9
2.2 Pembahasan Konsep	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	54
3.1 Waktu dan Tempat Studi Perancangan	54
3.2 Strategi Perancangan	55
3.3 Analisa Data	57

BAB IV ANALISIS DAN PROSES PERANCANGAN.....	78
4.1 Strategi Kreatif.....	78
4.2 Studi Visual.....	82
4.3 Proses Perancangan.....	126
BAB V.....	203
5.1 Kesimpulan	203
5.2 Saran.....	204
DAFTAR PUSTAKA.....	205
LAMPIRAN.....	210



DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 2.1 Contoh <i>symmetrical balance</i> pada <i>keyart</i> “Sleep Tight” (2018).....	10
Gambar 2.2 Contoh <i>asymmetrical balance</i> pada <i>concept art</i>	10
Gambar 2.3 Contoh <i>radial balance</i> pada ilustrasi “The Alice’s Adventure in Wonderland Project”	11
Gambar 2.4 Contoh <i>contrast</i> bentuk pada <i>keyart</i> “The Art of Up”	12
Gambar 2.5 Contoh kontras warna pada karakter dari “The Art of Inside Out”	13
Gambar 2.6 Contoh kontras ukuran pada ilustrasi “Golem”	13
Gambar 2.7 Contoh penekanan pada <i>keyart</i> “Hitman Absolution”	14
Gambar 2.8 Contoh <i>movement</i> dari “Battle of Kuska”	15
Gambar 2.9 Contoh pola dari “The Art of Frozen”	15
Gambar 2.10 Contoh ritme dari <i>concept art</i>	16
Gambar 2.11 Contoh <i>unity</i> pada <i>concept art</i>	16
Gambar 2.12 Skema warna primer, sekunder, dan tersier	18
Gambar 2.13 Contoh warna komplementer pada ilustrasi	19
Gambar 2.14 Contoh warna analog dalam ilustrasi “Encounter”	19
Gambar 2.15 Contoh warna <i>triad</i> pada <i>concept art</i> “Duelyst”.....	20
Gambar 2.16 Contoh <i>split complementary</i> pada <i>concept art</i> “Duelyst”	20
Gambar 2.17 Contoh monokromatik pada ilustrasi “Waterfall City”	21
Gambar 2.18 Contoh <i>tetradic</i> pada <i>concept art</i> “Duelyst”	21
Gambar 2.19 <i>Style</i> realis (Marvel), kartun (Pixar), dan <i>flat</i>	25
Gambar 2.20 Contoh karakter dengan <i>basic shapes</i> pada animasi “Aladdin”	27
Gambar 2.21 Contoh siluet dan <i>line of action</i> “The Art and Feel of Making It Real”	28
Gambar 2.22 Contoh postur berdiri pada karakter “The Princess and The Frog”	29
Gambar 2.23 Contoh gestur pada “The Art of Tangled”	30
Gambar 2.24 Contoh <i>head heights</i> pada “The Art of Incredibles”	31

Gambar 2.25 Contoh <i>rule of third</i> pada <i>concept art</i> “The Art of Monsters University”	31
Gambar 2.26 Contoh <i>depth</i> dalam <i>cover art</i> “The New Yorker Magazine”	32
Gambar 2.27 Contoh <i>leading lines</i> pada <i>concept art</i>	33
Gambar 2.28 Contoh <i>low angle</i> pada <i>keyart</i> “Botanical Academy”	34
Gambar 2.29 Contoh <i>high angle</i> pada <i>keyart</i>	34
Gambar 2.31 Contoh <i>eyelevel angle</i>	35
Gambar 2.31 Contoh <i>bird’s eye view</i>	35
Gambar 2.32 Contoh <i>extreme long shot</i>	36
Gambar 2.33 Contoh <i>long shot</i>	36
Gambar 2.34 Contoh <i>close up</i>	37
Gambar 2.35 <i>Freytag’s Pyramid</i> oleh Gustav Freytag	39
Gambar 2.36 Contoh <i>exaggeration</i> pada desain karakter Gru “The Are of Despicable Me”	42
Gambar 2.37 Contoh <i>solid drawing</i> pada karakter Anna “The Art of Frozen” ...	42
Gambar 2.38 Contoh <i>appeal</i> dari desain karakter “The Art of Incredibles 2” ...	43
Gambar 2.39 <i>Keyart</i> “Beauty and The Beast”	43
Gambar 2.40 Desain karakter Linguini dan Ego	45
Gambar 2.41 Studi kasus konten menggunakan film “The Little Mermaid”	47
Gambar 2.42 Contoh <i>concept art</i> “Princess and The Frog”	48
Gambar 2.43 <i>Pipeline concept artist</i> dalam produksi animasi 2D	50
Gambar 3.1 Diagram <i>timeline</i> perancangan konsep visual “The Great Gatsby” dari awal hingga akhir	54
Gambar 3.2 Struktur perancangan konsep visual “The Great Gatsby”	55
Gambar 3.3 <i>Cover</i> buku “The Great Gatsby” keluaran tahun 2004	57
Gambar 3.4 Mobil Coupe tahun 1920 dan Rolls Royce 20 HP tahun 1920	70
Gambar 3.5 Chrysler Building	72
Gambar 3.6 Beacon Towers dengan gaya French Revival	74
Gambar 3.7 Contoh pakaian wanita era 1920an	76
Gambar 3.8 Contoh pakaian pria era 1920an	76
Gambar 4.1 <i>Mindmap keyword</i> ‘Roaring 20s’ dan ‘extravagant’	78

Gambar 4.2 <i>Moodboard Roaring 20s</i>	79
Gambar 4.3 <i>Moodboard Fashion, Pose dan Gestur Roaring 20s</i>	80
Gambar 4.4 <i>Moodboard Target Audience</i>	80
Gambar 4.5 <i>Moodboard Arsitektur, Properti, dan Karakter Ekstravagan</i>	82
Gambar 4.6 Contoh <i>style</i> kartun semi realis Pixar dari film <i>Ratatouille</i>	88
Gambar 4.7 Contoh <i>style</i> Tim Burton pada film “ <i>Corpse Bride</i> ”	89
Gambar 4.8 Referensi komposisi <i>Rule of Third, leading lines, dan depth</i>	90
Gambar 4.9 Referensi <i>camera angle dan camera shot</i>	91
Gambar 4.10 Referensi karakter <i>Gatsby</i>	92
Gambar 4.11 Referensi karakter <i>Daisy</i>	93
Gambar 4.12 Referensi karakter <i>Nick</i>	94
Gambar 4.13 Referensi karakter <i>Tom</i>	95
Gambar 4.14 Referensi karakter <i>Myrtle</i>	96
Gambar 4.15 Referensi karakter <i>George</i>	97
Gambar 4.16 Referensi karakter <i>Jordan</i>	98
Gambar 4.17 Referensi karakter <i>Dan Cody</i>	99
Gambar 4.18 Referensi karakter <i>Meyer Wolfsheim</i>	100
Gambar 4.19 <i>Color palette</i> karakter <i>Gatsby</i>	101
Gambar 4.20 <i>Color palette</i> karakter <i>Daisy</i>	102
Gambar 4.21 <i>Color palette</i> karakter <i>Nick</i>	102
Gambar 4.22 <i>Color palette</i> karakter <i>Tom</i>	103
Gambar 4.23 <i>Color palette</i> karakter <i>Myrtle</i>	103
Gambar 4.24 <i>Color palette</i> karakter <i>George</i>	104
Gambar 4.25 <i>Color palette</i> karakter <i>Jordan</i>	104
Gambar 4.26 <i>Color palette</i> karakter <i>Dan Cody</i>	105
Gambar 4.27 <i>Color palette</i> karakter <i>Meyer Wolfsheim</i>	105
Gambar 4.28 Referensi pakaian <i>Daisy</i>	106
Gambar 4.29 Referensi pakaian <i>Jordan</i>	107
Gambar 4.30 Referensi pakaian <i>Myrtle</i>	108
Gambar 4.31 Pola-pola <i>Art Deco</i>	108
Gambar 4.32 Material dan dekorasi fesyen era 1920an.....	108

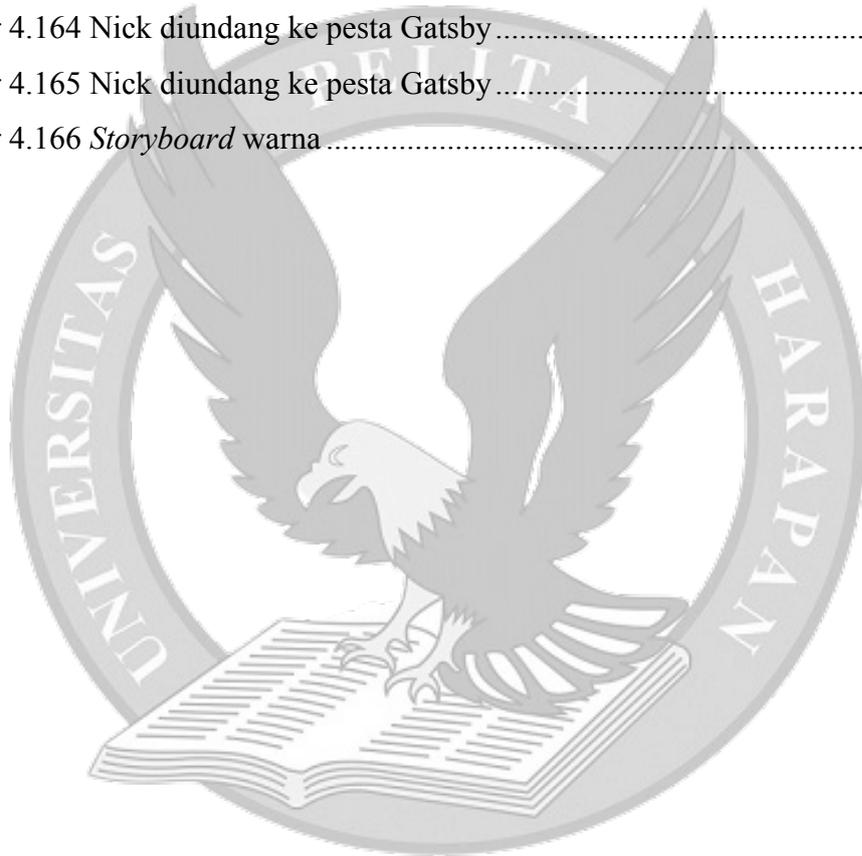
Gambar 4.33 Referensi aksesoris era 1920an	109
Gambar 4.34 Referensi model rambut dan sepatu era 1920an.....	110
Gambar 4.35 Contoh macam-macam jas dan rompi.....	110
Gambar 4.36 Referensi pakaian dan aksesoris pria kalangan kelas atas.....	112
Gambar 4.37 Referensi pakaian kelas buruh.....	113
Gambar 4.38 Model rambut pria era 1920an	113
Gambar 4.39 Referensi <i>yacht</i> “Ilona of Kylesku”	114
Gambar 4.40 Referensi mobil <i>coupé</i> era 1920an	115
Gambar 4.41 Referensi mobil <i>rolls-royce</i> Silver Ghost era 1920an.....	115
Gambar 4.42 Referensi pom bensin era 1920an	116
Gambar 4.43 Material kayu dan <i>wood siding</i>	116
Gambar 4.44 Pompa gas dengan tabung transparan di era 1920an.....	117
Gambar 4.45 Kawasan industrial dan area Corona Ash Dump di era 1920an....	118
Gambar 4.46 <i>Living room</i> era 1920s dan <i>living room</i> Colonial Revival	118
Gambar 4.47 Contoh penggunaan <i>trims</i> pada dinding dan furnitur khas Art Deco	119
Gambar 4.48 Referensi eksterior rumah Gatsby	120
Gambar 4.49 Referensi halaman, kolam renang, dan <i>dock</i>	120
Gambar 4.50 Referensi interior Art Deco	121
Gambar 4.51 Lampu, <i>chandelier</i> , dan <i>sconces</i> bergaya Art Deco.....	121
Gambar 4.52 Eksterior rumah bergaya Georgian Revival.....	122
Gambar 4.53 Ruang makan bergaya Georgian Revival.....	123
Gambar 4.54 <i>Sitting room</i> bergaya Georgian Revival.....	123
Gambar 4.55 Eksterior rumah bergaya Arts and Crafts.....	124
Gambar 4.56 Interior rumah bergaya Arts and Crafts.....	124
Gambar 4.57 Interior apartemen	125
Gambar 4.58 <i>Typeface</i> Cormier dan Josefin Sans	126
Gambar 4.59 Eksplorasi serta ekspresi desain awal karakter Gatsby	126
Gambar 4.60 Tampak depan, samping, belakang desain awal Gatsby	127
Gambar 4.61 Gestur, eksplorasi warna, dan kostum desain awal Gatsby.....	127
Gambar 4.62 Sketsa eksplorasi ulang karakter Gatsby	128

Gambar 4.63 Tampak depan, samping, dan belakang desain final Gatsby.....	129
Gambar 4.64 Karakter Jay Gatsby	129
Gambar 4.65 Ekspresi karakter Gatsby.....	131
Gambar 4.66 Gestur karakter Gatsby.....	132
Gambar 4.67 Sketsa eksplorasi wajah Daisy	132
Gambar 4.68 Sketsa eksplorasi gestur untuk tampak depan dan baju Daisy	133
Gambar 4.69 Desain awal karakter Daisy	133
Gambar 4.70 Karakter Daisy dari perspektif depan, samping, dan belakang	134
Gambar 4.71 Karakter Daisy Buchanan.....	134
Gambar 4.72 Ekspresi karakter Daisy.....	137
Gambar 4.73 Gestur karakter Daisy.....	137
Gambar 4.74 Eksplorasi wajah karakter Tom.....	138
Gambar 4.75 Eksplorasi tubuh karakter Tom	138
Gambar 4.76 Eksplorasi pose tampak depan serta pakaian Tom.....	139
Gambar 4.77 Alternatif warna untuk karakter Tom.....	139
Gambar 4.78 Tampak depan, samping, belakang karakter Tom.....	139
Gambar 4.79 Karakter Tom Buchanan	140
Gambar 4.80 Gestur Tom Buchanan.....	141
Gambar 4.81 Ekspresi Tom Buchanan.....	142
Gambar 4.82 Eksplorasi karakter Nick	142
Gambar 4.83 Eksplorasi pose, bentuk tubuh, dan warna karakter Nick	143
Gambar 4.84 Tampak depan, samping, dan belakang karakter Nick.....	143
Gambar 4.85 Karakter Nick	144
Gambar 4.86 Ekspresi Nick	145
Gambar 4.87 Gestur Nick	145
Gambar 4.88 Eksplorasi wajah karakter Jordan	146
Gambar 4.89 Alternatif pose tampak depan Jordan	146
Gambar 4.90 Alternatif pakaian Jordan	147
Gambar 4.91 Alternatif warna Jordan.....	147
Gambar 4.92 Tampak depan, samping, dan belakang Jordan.....	148
Gambar 4.93 Karakter Jordan	148

Gambar 4.94 Ekspresi Jordan	150
Gambar 4.95 Gestur Jordan.....	150
Gambar 4.96 Eksplorasi karakter Myrtle	151
Gambar 4.97 Eksplorasi pose tampak depan Myrtle	151
Gambar 4.98 Eksplorasi pakaian Myrtle.....	152
Gambar 4.99 Eksplorasi warna karakter Myrtle	152
Gambar 4.100 Karakter Myrtle	153
Gambar 4.101 Gestur Myrtle	154
Gambar 4.102 Ekspresi Myrtle	155
Gambar 4.103 Eksplorasi wajah karakter George.....	155
Gambar 4.104 Alternatif pose tampak depan George.....	155
Gambar 4.105 Alternatif warna George.....	156
Gambar 4.106 Karakter George	156
Gambar 4.107 Gestur George	157
Gambar 4.108 Ekspresi George	158
Gambar 4.109 Eksplorasi Dan Cody.....	158
Gambar 4.110 Alternatif warna Dan Cody	158
Gambar 4.111 Karakter Dan Cody.....	159
Gambar 4.112 Eksplorasi Meyer Wolfsheim.....	160
Gambar 4.113 Alternatif warna Meyer Wolfsheim	160
Gambar 4.114 Karakter Meyer Wolfsheim.....	161
Gambar 4.115 Eksplorasi bentuk rumah Gatsby.....	162
Gambar 4.116 Eksplorasi <i>props</i> air mancur.....	163
Gambar 4.117 Desain final rumah Gatsby	163
Gambar 4.118 Eksplorasi bentuk rumah serta alternatif halaman rumah Tom... 165	
Gambar 4.119 Desain final Rumah Tom	166
Gambar 4.120 Alternatif bentuk ruangan dan peletakan furnitur <i>sitting room</i> ... 167	
Gambar 4.121 Desain final <i>sitting room</i>	168
Gambar 4.122 Alternatif perspektif <i>dining room</i>	169
Gambar 4.123 Desain final <i>dining room</i>	170
Gambar 4.124 Eksplorasi rumah Nick	171

Gambar 4.125 Alternatif perspektif rumah Nick	171
Gambar 4.126 Desain final rumah Nick	172
Gambar 4.127 <i>Environment</i> rumah Nick	173
Gambar 4.128 Eksplorasi pom bensin	173
Gambar 4.129 Desain awal pom bensin.....	174
Gambar 4.130 Eksplorasi ulang pom bensin.....	174
Gambar 4.131 Alternatif <i>angle</i> pom bensin beserta Valley of The Ashes.....	175
Gambar 4.132 Desain final pom bensin.....	175
Gambar 4.133 Alternatif isometri apartemen Myrtle.....	176
Gambar 4.134 Desain final apartemen Myrtle.....	177
Gambar 4.135 Desain dermaga.....	178
Gambar 4.136 Desain awal Plaza Hotel.....	179
Gambar 4.137 Desain final Plaza Hotel.....	180
Gambar 4.138 Desain <i>ballroom</i>	180
Gambar 4.139 Eksplorasi anjungan kapal.....	181
Gambar 4.140 Alternatif <i>angle</i> dan desain badan <i>yacht</i>	181
Gambar 4.141 Desain final <i>yacht</i>	181
Gambar 4.142 Eksplorasi <i>coupe</i>	182
Gambar 4.143 Desain final <i>coupe</i>	183
Gambar 4.144 Eksplorasi <i>rolls royce</i>	183
Gambar 4.145 Desain final <i>rolls royce</i>	184
Gambar 4.146 Desain <i>props</i> pompa bensin dan plang.....	184
Gambar 4.147 Desain <i>props</i> pistol.....	185
Gambar 4.148 <i>Thumbnail</i> alternatif <i>keyart</i>	187
Gambar 4.149 <i>Keyart</i> pertemuan Nick dan Daisy	188
Gambar 4.150 <i>Keyart</i> Tom menerima telepon.....	189
Gambar 4.151 <i>Keyart</i> Nick dan Gatsby di dermaga	190
Gambar 4.152 <i>Keyart</i> pertemuan Gatsby dan Daisy.....	191
Gambar 4.153 <i>Keyart yacht</i>	192
Gambar 4.154 <i>Keyart</i> Myrtle tertabrak mobil.....	193
Gambar 4.155 <i>Keyart</i> Daisy dan Tom pergi	194

Gambar 4.156 <i>Keyart</i> masa lalu Gatsby dan Daisy	194
Gambar 4.157 <i>Keyart</i> pertemuan di pom bensin	195
Gambar 4.158 <i>Keyart</i> Gatsby menunjukkan rumahnya pada Daisy	196
Gambar 4.159 <i>Keyart</i> pesta di apartemen	196
Gambar 4.160 <i>Keyart</i> konfrontasi	197
Gambar 4.161 <i>Keyart</i> pembunuhan	198
Gambar 4.162 Nick dan Meyer di <i>speakeasy</i>	199
Gambar 4.163 Nick meninggalkan rumah Gatsby	199
Gambar 4.164 Nick diundang ke pesta Gatsby	200
Gambar 4.165 Nick diundang ke pesta Gatsby	201
Gambar 4.166 <i>Storyboard</i> warna	201



DAFTAR LAMPIRAN

halaman

Lampiran A. Adegan-adegan dari *trailer* film animasi *The Great Gatsby* 210

