

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Perancangan Desain *Environment* Film Animasi Pendek Dua Dimensi (Studi Kasus: Cerita Pendek “Melaju”)” dapat diselesaikan oleh penulis. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing selama pembuatan tugas akhir ini:

1. Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn. , M.Ds, selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
2. Kak Jessica Laurencia, S.Sn. , M.Ds. selaku dosen pembimbing utama.
3. Bapak Ferric Limano, S.Sn. , M.Ds. selaku dosen pembimbng kedua.
4. Bapak Chandra Djoko, S.Sn. , M.Ds. selaku dosen penguji.
5. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
6. Alvin Lukas Oktavianus dan Rita Pandora sebagai anggota kelompok pembuatan tugas akhir.
7. Kedua orang tua dari penulis
8. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan Angkatan 2016
9. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis membuka diri dan mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca.



DAFTAR ISI

halaman

PERNYATAAN & PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pembahasan Teori	9
2.1.1 Elemen Desain.....	9
2.1.1.1 <i>Line</i>	9
2.1.1.2 <i>Shape</i>	10
2.1.1.3 <i>Texture</i>	10
2.1.1.4 <i>Space</i>	11
2.1.1.5 <i>Size</i>	11
2.1.1.6 <i>Value</i>	12
2.1.2 Prinsip Desain	13
2.1.2.1 <i>Balance</i>	13
2.1.2.2 <i>Emphasis</i>	14
2.1.2.3 <i>Rhythm</i>	15
2.1.2.4 <i>Unity</i>	16
2.1.2.5 <i>Contrast</i>	17

2.1.3	<i>Gestalt</i>	18
2.1.3.1	<i>Closure</i>	18
2.1.3.2	<i>Common Fate</i>	19
2.1.3.3	<i>Figure-Ground Relationship</i>	20
2.1.3.4	<i>Good Continuation</i>	20
2.1.3.5	<i>Law of Pragnanz</i>	21
2.1.3.6	<i>Proximity</i>	22
2.1.3.7	<i>Similarity</i>	23
2.1.4	Teori Warna	24
2.1.4.1	Terminologi Dasar Warna	24
2.1.4.1.1	<i>Hue</i>	24
2.1.4.1.2	<i>Value</i>	24
2.1.4.1.3	<i>Saturation / Chroma</i>	25
2.1.4.1.4	<i>Tone</i>	26
2.1.4.1.5	<i>Undertone</i>	26
2.1.4.1.6	<i>Palette</i>	26
2.1.4.2	<i>Color Wheel</i>	27
2.1.4.2.1	<i>Monochromatic</i>	28
2.1.4.2.2	<i>Analogous</i>	28
2.1.4.2.3	<i>Complementary</i>	29
2.1.4.2.4	<i>Split Complementary</i>	29
2.1.4.2.5	<i>Triads</i>	30
2.1.4.2.6	<i>Tetrads</i>	30
2.1.5	<i>Environment / Background Design</i>	31
2.1.5.1	<i>Space</i>	33
2.1.5.1.1	<i>Decorative Space</i>	33
2.1.5.1.2	<i>Plastic Space</i>	34
2.1.5.1.2.a.	<i>Size</i>	35
2.1.5.1.2.b.	<i>Overlapping Images</i>	35
2.1.5.1.2.c.	<i>Sharp and Diminishing Details</i>	36
2.1.5.1.2.d.	<i>Converging Parallels</i>	36
2.1.5.1.2.e.	<i>Linear Perspective</i>	37
2.1.6	Komposisi	39
2.1.6.1	<i>Golden Section</i>	39

2.1.6.2 <i>Rule of Thrids</i>	40
2.1.6.3 <i>Komposisi Simetris</i>	41
2.1.6.4 <i>Komposisi Asimetris</i>	41
2.1.6.5 <i>Leading Lines</i>	42
2.1.6.6 <i>Depth</i>	42
2.1.7 Struktur Cerita: <i>Freytag's Pyramid</i>	44
2.1.7.1 <i>Exposition</i>	44
2.1.7.2 <i>Rising Action</i>	44
2.1.7.3 <i>Climax</i>	44
2.1.7.4 <i>Falling Action</i>	45
2.1.7.5 <i>Denouement</i>	45
2.1.8 <i>Animation Pipeline</i>	45
2.1.8.1 <i>Pre-Production</i>	45
2.1.8.1.1 Ide dan Konsep	45
2.1.8.1.2 <i>Research</i>	46
2.1.8.1.3 <i>Scriptwriting</i>	46
2.1.8.1.4 <i>Concept Design</i>	47
2.1.8.1.5 <i>Storyboard</i>	47
2.1.8.1.6 <i>Organization</i>	47
2.1.8.2 <i>Production</i>	48
2.1.8.2.1 <i>Voice Recording</i>	48
2.1.8.2.2 Pembuatan Karakter dan Benda	48
2.1.8.2.3 <i>Rigging</i>	49
2.1.8.2.4 <i>Scene Planning</i>	49
2.1.8.2.5 Animasi dan <i>Lip-Sync</i>	49
2.1.8.2.6 <i>Lighting</i>	49
2.1.8.2.7 <i>Rendering</i>	50
2.1.8.3 <i>Post-Production</i>	50
2.1.8.3.1 <i>Visual Effects</i>	50
2.1.8.3.2 <i>Compositing</i>	51
2.1.8.3.3 <i>Sound Production</i>	51
2.1.8.3.4 <i>Editing</i>	51
2.2 Pembahasan Konsep.....	52
2.2.1 Studi Kasus: Surat untuk Jakarta (2016).....	52

2.2.1.1 Kegunaan.....	52
2.2.1.2 Warna	53
2.2.1.3 Komposisi	55
2.2.2 Media.....	61
2.2.2.1 Animasi	61
2.2.2.1.1 <i>Cut-Out</i>	61
2.2.2.1.2 <i>Stop-Frame</i>	61
2.2.2.1.3 <i>Pixilation</i>	61
2.2.2.1.4 2D Tradisional	62
2.2.2.1.5 2D Digital	62
2.2.2.1.6 3D Digital	62
2.2.3 Konteks	63
2.2.3.1 Teknologi	63
2.2.3.2 Ekonomi	65
2.2.3.3 Budaya.....	66
BAB III METODE PERANCANGAN.....	68
3.1 Waktu dan Tempat Studi Perancangan	68
3.1.1 Studi Pustaka	68
3.1.2 Studi Observasi	68
3.2 Strategi Perancangan.....	69
3.2.1 Riset.....	70
3.2.2 Analisis Data	70
3.2.3 Proses Kreatif.....	70
3.2.4 Perancangan	70
3.2.5 Hasil Akhir	71
3.3 Analisis Data	71
3.3.1 Latar Belakang Objek Penelitian.....	71
3.3.2 Target Audiens	74
BAB IV PROSES PERANCANGAN	75
4.1 Strategi Kreatif	75
4.1.1 <i>Mindmap</i>	75
4.1.2 <i>Keywords</i>	75
4.1.3 <i>Brainstorming</i>	76
4.1.4 <i>Moodbooard</i> Target Audiens	78

4.1.4	<i>Moodbooard Keyword</i>	79
4.2	Studi Visual	80
4.3	Konsep Desain.....	82
4.4	Proses dan Hasil Rancangan	83
4.4.1	Rumah	84
4.4.2	Mobil Adit.....	88
4.4.3	Kereta	91
4.4.4	Stasiun Kereta	96
4.4.4.1	Stasiun Tangerang.....	96
4.4.4.2	Stasiun Duri.....	104
4.4.4.2	Stasiun Cawang	113
4.4.5	<i>Environment</i> di Luar Kereta.....	115
4.4.5.1	Tangerang Line (Stasiun Tangerang – Stasiun Duri).....	115
4.4.5.2	Loop Line (Stasiun Duri – Stasiun Cawang)	117
4.4.6	Jembatan Penyebrangan	120
4.4.7	Mobil	122
4.4.8	Penerapan Konsep <i>Space</i>	124
4.4.8.1	Perspektif.....	124
4.4.8.2	<i>Size</i>	125
4.4.8.3	<i>Overlapping Images</i>	126
4.4.8.4	<i>Sharp and Diminishing Details</i>	128
4.4.9	<i>Key Art</i>	130
4.4.10	<i>Typography</i>	132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		133
5.1	Kesimpulan.....	133
5.2	Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA		136
LAMPIRAN		1

DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 2.1 Contoh <i>Line</i>	9
Gambar 2.2 Contoh <i>Texture</i>	10
Gambar 2.3 Contoh <i>Space</i>	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Size</i>	12
Gambar 2.5 Contoh <i>Value</i>	12
Gambar 2.6 Contoh <i>Symmetrical Balance</i>	13
Gambar 2.7 Contoh <i>Asymmetrical Balance</i>	14
Gambar 2.8 Contoh <i>Emphasis</i>	15
Gambar 2.9 Contoh <i>Rhythm</i>	16
Gambar 2.10 Contoh <i>Unity</i>	17
Gambar 2.11 Contoh <i>Contrast</i>	17
Gambar 2.12 Contoh <i>Closure</i>	19
Gambar 2.13 Contoh <i>Common Fate</i>	19
Gambar 2.14 Contoh <i>Figure-Ground Relationship</i>	20
Gambar 2.15 Contoh <i>Good Continuation</i>	21
Gambar 2.16 Contoh <i>Law of Prägnanz</i>	22
Gambar 2.17 Contoh <i>Proximity</i>	23
Gambar 2.18 Contoh <i>Similarity</i>	23
Gambar 2.19 <i>Hue Chart</i>	24
Gambar 2.20 <i>Value Chart</i>	24
Gambar 2.21 <i>Saturation Chart</i>	25
Gambar 2.22 <i>Red Tones</i>	26
Gambar 2.23 <i>Summer Color Palette</i>	26
Gambar 2.24 <i>Color Wheel</i>	27
Gambar 2.25 Skema Warna <i>Monochromatic</i>	28
Gambar 2.26 Skema Warna <i>Analogous</i>	29
Gambar 2.27 Skema Warna <i>Complementary</i>	29

Gambar 2.28 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	30
Gambar 2.29 Skema Warna <i>Triads</i>	30
Gambar 2.30 Skema Warna <i>Tetrads</i>	31
Gambar 2.31 <i>Background</i> Sebagai Pelengkap Shot	32
Gambar 2.32 Perbedaan <i>Style Background</i> dan Karakter	33
Gambar 2.33 Contoh <i>Size</i> pada <i>Deep and Infinite Space</i>	35
Gambar 2.34 Contoh <i>Overlapping Images</i> pada <i>Deep and Infinite Space</i>	35
Gambar 2.35 Contoh <i>Sharp and Diminishing Details</i>	36
Gambar 2.36 Contoh Penerapan <i>Converging Parallels</i>	37
Gambar 2.37 Contoh Perspektif Satu Titik.....	38
Gambar 2.38 Contoh Perspektif Dua Titik	38
Gambar 2.39 Contoh Perspektif Tiga Titik.....	39
Gambar 2.40 Contoh <i>Golden Section</i>	40
Gambar 2.41 Contoh <i>Rule of Thirds</i>	40
Gambar 2.42 Contoh Komposisi Simetris	41
Gambar 2.43 Contoh Komposisi Asimetris	42
Gambar 2.44 Contoh Komposisi <i>Leading Lines</i>	42
Gambar 2.45 Contoh <i>Depth of Field</i>	43
Gambar 2.46 Kegunaan <i>Background</i>	53
Gambar 2.47 Warm Tone pada Sore Hari.....	54
Gambar 2.48 Transisi dari <i>Warm Tone</i> menuju <i>Cool Tone</i>	55
Gambar 2.49 Komposisi Simetris	56
Gambar 2.50 Komposisi Simetris dan <i>Leading Lines</i>	56
Gambar 2.51 Penggunaan Perspektif Satu Titik	57
Gambar 2.52 Penggunaan Perspektif Dua Titik	58
Gambar 2.53 Permainan <i>Value</i>	59
Gambar 2.54 Bangunan Disusun dengan Tumpang Tindih.....	59
Gambar 2.55 Barisan Mesin Tap Kartu	63
Gambar 2.56 Unit Kereta yang Beroperasi.....	64
Gambar 2.57 Gerbong Kereta yang Memiliki Layar Digital	64
Gambar 2.58 Pekerja Kantoran yang Menaiki KRL.....	65
Gambar 2.59 Gerai Makanan dan Minuman.....	66

Gambar 2.60 <i>Vending Machine</i> di Stasiun Duri	67
Gambar 3.1 Skema Tahapan Perancangan.....	68
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	75
Gambar 4.2 <i>Brainstorming Keyword Urban</i>	77
Gambar 4.3 <i>Brainstorming Keyword Minimalist</i>	77
Gambar 4.4 <i>Moodboard Target Audiens</i>	78
Gambar 4.5 <i>Moodboard Keyword Urban</i>	79
Gambar 4.6 <i>Moodboard Keyword Minimalist</i>	79
Gambar 4.7 <i>Flat Design 2.0</i>	80
Gambar 4.8 Detail Bangunan Kota	81
Gambar 4.9 Penggunaan Gradiasi.....	82
Gambar 4.10 Proses Perancangan <i>Environment</i> dan <i>Background</i>	83
Gambar 4.11 Bentuk Rumah Cluster yang Ada di Indonesia	84
Gambar 4.12 Sketsa Rumah Adit.....	85
Gambar 4.13 Desain Terpilih Rumah Adit	86
Gambar 4.14 Penempatan Pohon di Halaman Rumah.....	86
Gambar 4.15 Komplek Perumahan.....	87
Gambar 4.16 Contoh Mobil Berjenis <i>City Car</i>	88
Gambar 4.17 Sketsa Mobil Adit	89
Gambar 4.18 Desain Terpilih Mobil Adit	90
Gambar 4.19 Perbandingan Ukuran.....	91
Gambar 4.20 Tampak Luar dan Atas Kereta	91
Gambar 4.21 Isometri Gerbong Kereta.....	92
Gambar 4.22 Interior Gerbong Kereta Tangerang Line.....	93
Gambar 4.23 <i>Shot Interior Gerbong Kereta Tangerang Line</i>	94
Gambar 4.24 Interior Gerbong Kereta Loop Line	94
Gambar 4.25 <i>Shot Memanjang Gerbong Kereta Loop Line</i>	95
Gambar 4.26 Perubahan Warna Gerbong Kereta Loop Line.....	96
Gambar 4.27 Rute Perjalanan KRL Jabodetabek	96
Gambar 4.28 Stasiun Tangerang.....	97
Gambar 4.29 Isometri Stasiun Tangerang	98
Gambar 4.30 Isometri Ruang Pintu Masuk Stasiun Tangerang.....	98

Gambar 4.31 Perbandingan Isometri Ruang Pintu Masuk Stasiun Tangerang.....	99
Gambar 4.32 <i>Shot</i> yang Memperlihatkan Adit Masuk ke dalam Stasiun	100
Gambar 4.33 <i>Shot</i> Bagian Dalam Stasiun Tangerang.....	100
Gambar 4.34 <i>Shot</i> Adit Berjalan menuju Mesin Tap.....	101
Gambar 4.35 Sketsa Bentuk Pohon	102
Gambar 4.36 Desain Eksterior Stasiun Tangerang	103
Gambar 4.37 Isometri Peron Stasiun Tangerang	104
Gambar 4.38 Sketsa Stasiun Duri dan Peron	105
Gambar 4.39 Foto Peron Stasiun Duri	106
Gambar 4.40 Isometri Lantai 2 Stasiun Duri	107
Gambar 4.41 Eskalator Stasiun Duri	108
Gambar 4.42 Foto Lantai 2 Stasiun Duri	108
Gambar 4.43 Interior Lantai 2 Stasiun Duri	109
Gambar 4.44 <i>Vending Machine</i>	110
Gambar 4.45 Modifikasi Penempatan Papan Iklan dan Papan Petunjuk Arah...	110
Gambar 4.46 Papan Penanda	111
Gambar 4.47 <i>Shot</i> Lain di Stasiun Duri	112
Gambar 4.48 Foto Peron Stasiun Cawang	113
Gambar 4.49 Isometri Stasiun Cawang	114
Gambar 4.50 Kondisi di Luar Stasiun Cawang.....	114
Gambar 4.51 Pemandangan Luar Kereta Tangerang Line.....	115
Gambar 4.52 Pemandangan Luar Kereta Stasiun Duri menuju Tanah Abang ...	117
Gambar 4.53 Pemandangan Kemacetan yang Dilihat Adit	118
Gambar 4.54 Transisi <i>Shot</i> Kemacetan Menuju Terowongan	119
Gambar 4.55 Gedung-gedung Perkotaan.....	119
Gambar 4.56 Shot Keseluruhan JPO	121
Gambar 4.57 Warung di Trotoar Jalan	122
Gambar 4.58 Tipe Mobil.....	122
Gambar 4.59 Mobil-mobil di <i>Scene</i> JPO	123
Gambar 4.60 Perspektif dengan Satu Titik Hilang di Tengah	124
Gambar 4.61 Perspektif dengan Dua Titik Hilang di Kiri dan Bawah	125
Gambar 4.62 Perbandingan Ukuran Mobil dan Rumah Seberang.....	126

Gambar 4.63 <i>Overlapping Images</i> pada <i>Shot Depan Rumah</i>	127
Gambar 4.64 <i>Overlapping Images</i> pada <i>Shot Stasiun Duri</i>	127
Gambar 4.65 <i>Sharp and Diminishing Details</i> pada Eskalator Stasiun Duri	128
Gambar 4.66 <i>Close Up Shot</i> Pegangan Kereta	129
Gambar 4.67 Papan LED di Peron.....	130
Gambar 4.68 <i>Key Art</i>	131
Gambar 4.69 <i>Typeface</i> “Aqum” untuk Judul.....	132

DAFTAR LAMPIRAN

halaman

Lampiran 1: 3D Model *Environment*..... 1

