

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini yang berjudul PERANCANGAN KONSEP VISUAL FILM ANIMASI DAN LIVE-ACTION ADAPTASI KOMIK (STUDI KASUS: “NERAKA BORNEO”). Pembuatan tugas akhir ini dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan.

Sepanjang proses pembuatan tugas akhir ini banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Desain.
2. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Ds. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
3. Bapak Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing utama.
4. Bapak Jeffrey Rachmad Gunadi, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing kedua.
5. Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji.
6. Bapak Reyhan, S.Sn selaku dosen penguji.
7. Seluruh dosen yang telah mengajar selama berkuliah di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
8. Staf karyawan perpustakaan yang telah membantu penulis hingga lulus kuliah.
9. Kepada mama dan keluarga besar yang telah memberi dukungan moral, doa dan kasih sayang.

10. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan Angkatan 2017.

11. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Penulis membuka diri untuk kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan tugas akhir ini.

Tangerang, 26 Mei 2021

Fransiscus Xaverius Rudolf Himawan Palguno



## DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH 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.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Tujuan.....	10
1.5 Manfaat.....	10
<b>BAB II PEMBAHASAN TEORI DAN KONSEP</b> .....	<b>11</b>
2.1 Pembahasan Teori.....	11
2.1.1 <i>Element of Design</i> .....	11
2.1.1.1 <i>Line</i> .....	11
2.1.1.2 <i>Shape</i> .....	12
2.1.1.3 <i>Form</i> .....	13
2.1.1.4 <i>Value</i> .....	14
2.1.1.5 <i>Color</i> .....	15
2.1.1.6 <i>Space</i> .....	16
2.1.1.7 <i>Texture</i> .....	17
2.1.2 <i>Principles of Design</i> .....	19
2.1.2.1 <i>Balance</i> .....	19

2.1.2.2 <i>Alignment</i> .....	20
2.1.2.3 <i>Proximity</i> .....	21
2.1.2.4 <i>Contrast</i> .....	22
2.1.2.5 <i>Emphasis</i> .....	24
2.1.2.6 <i>Unity</i> .....	25
2.1.3 <i>Gestalt</i> .....	26
2.1.3.1 <i>Closure</i> .....	27
2.1.3.2 <i>Laws of Prägnanz</i> .....	28
2.1.3.3 <i>Similarity</i> .....	29
2.1.3.4 <i>Common Fate</i> .....	30
2.1.3.5 <i>Good Continuation</i> .....	32
2.1.3.6 <i>Figure-Ground Relationship</i> .....	33
2.1.4 <i>Warna</i> .....	34
2.1.4.1 <i>Terminologi Dasar</i> .....	35
2.1.4.1.1 <i>Hue</i> .....	35
2.1.4.1.2 <i>Value</i> .....	35
2.1.4.1.3 <i>Saturation</i> .....	35
2.1.4.1.4 <i>Tone</i> .....	35
2.1.4.1.5 <i>Undertone</i> .....	36
2.1.4.1.6 <i>Palette</i> .....	36
2.1.4.2 <i>Color Wheel</i> .....	36
2.1.4.2.1 <i>Monotone</i> .....	36
2.1.4.2.2 <i>Monochromatic</i> .....	37
2.1.4.2.3 <i>Analogous</i> .....	39
2.1.4.2.4 <i>Complementary</i> .....	40
2.1.4.2.5 <i>Split Complementary</i> .....	40
2.1.4.2.6 <i>Triads</i> .....	41
2.1.4.2.7 <i>Tetrads</i> .....	42
2.1.5 <i>Komposisi</i> .....	43
2.1.5.1. <i>Rule of Third</i> .....	45
2.1.5.2. <i>Simetris dan Asimetris</i> .....	45

2.1.5.3. <i>Golden Section</i> .....	46
2.1.5.4. <i>Leading Lines</i> .....	46
2.1.5.5. <i>Framing Device</i> .....	46
2.1.6 Perspektif Dasar.....	47
2.1.6.1 <i>Horizon</i> atau <i>Eye Line</i> .....	47
2.1.6.2 <i>Vanishing Point</i> .....	48
2.1.6.3 <i>One-Point Perspective</i> .....	48
2.1.6.4 <i>Two-Point Perspective</i> .....	48
2.1.6.5 <i>Three-Point Perspective</i> .....	49
2.1.7 Desain Karakter Hewan.....	50
2.1.7.1 <i>Gathering Research and Imaginative Designs</i> .....	51
2.1.7.2 Bentuk Dasar.....	52
2.1.7.2.1 Kotak.....	52
2.1.7.2.2 Lingkaran.....	53
2.1.7.2.3 Segitiga.....	53
2.1.7.3 <i>The Creature's Journey: Story</i> .....	54
2.1.7.4 Anatomi Hewan.....	56
2.1.7.4.1 <i>Axis</i> atau <i>Axes</i> .....	56
2.1.7.4.2 <i>Volumes</i> .....	57
2.1.7.4.3 Kerangka Tulang.....	59
2.1.7.4.4 <i>Body Plan</i> .....	60
2.1.7.5 Metode Anatomi oleh Dominique Vassie.....	60
2.1.7.6 Metode Adaptasi dan Fungsionalitas oleh Brynn Metheney.....	61
2.1.8 <i>Environment</i> .....	62
2.1.8 <i>Element of Landscape</i> .....	62
2.1.8.1 Langit dan Awan.....	62
2.1.8.2 Hutan.....	64
2.1.8.3 Pegunungan.....	65
2.2 Pembahasan Konsep.....	67
2.2.1 Studi Kasus: <i>The Wildlife of Star Wars: A Field Guide</i> (2001).....	67
2.2.1.1 <i>Body Plan</i> .....	67

2.2.2 Media.....	73
2.2.2.1 <i>Concept Art</i> .....	73
2.2.2.2 <i>Digital Painting</i> .....	75
2.2.2.3 <i>Genre: Fantasy / Science Fiction / Speculative Evolution</i> .....	76
2.2.3 Konteks.....	78
2.2.3.1 Geografis.....	78
2.2.3.3 Zoologi.....	78
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	81
3.1 Waktu dan Tempat Studi Perancangan.....	81
3.1.1 Studi Pustaka.....	81
3.2. Strategi Perancangan.....	81
3.2.1 Riset.....	83
3.2.2 Analisis Data.....	83
3.2.3 Proses Kreatif.....	83
3.2.4 Perancangan.....	83
3.2.5 Hasil Akhir.....	84
3.3 Analisis Data.....	84
3.3.1 Latar Belakang Objek Penelitian.....	84
3.3.2 Fauna Neraka Borneo.....	85
3.3.3 Studi Wawancara.....	86
3.3.3.1 Wawancara dengan Brynn Metheney.....	86
BAB IV PROSES PERANCANGAN.....	87
4.1 Strategi Kreatif.....	87
4.1.1 <i>Keywords</i> .....	87
4.1.2 <i>Mindmap</i> .....	89
4.1.3 <i>Target Audience</i> .....	92
4.2 Studi Visual.....	94

4.3 Konsep Desain.....	103
4.4 Proses dan Hasil Rancangan.....	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	163
DAFTAR PUSTAKA .....	166
LAMPIRAN.....	1



## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Sketsa gestur seorang pria .....	12
Gambar 2.2 <i>Body plan</i> seekor kuda.....	13
Gambar 2.3 <i>Body plan</i> seekor kuda .....	14
Gambar 2.4 Sketsa <i>thumbnail</i> dengan <i>full render painting</i> .....	15
Gambar 2.5 <i>Color Wheel</i> .....	16
Gambar 2.6 Ilustrasi sederhana akan ekologi di hutan hujan Dagobah.....	17
Gambar 2.7 Fauna-fauna yang tinggal di Tatooine (Star Wars).....	18
Gambar 2.8 <i>Alien Hot Air Balloons</i> .....	20
Gambar 2.9 Rancor.....	21
Gambar 2.10 Gualamas.....	22
Gambar 2.11 <i>Environment concept art</i> .....	23
Gambar 2.12 Giganotosaurus sedang berburu.....	24
Gambar 2.13 Chandara .....	26
Gambar 2.14 <i>The Tiger Hunt</i> .....	27
Gambar 2.15 Owl Butterfly.....	29
Gambar 2.16 Jakrabs.....	30
Gambar 2.17 Eopies.....	31
Gambar 2.18 Bantha.....	32
Gambar 2.19 Salamanca.....	34
Gambar 2.20 <i>Tornado Moving Towards Farmhouse</i> .....	37
Gambar 2.21 <i>Pulteney Bridge</i> .....	38
Gambar 2.22 <i>Playland at Dusk</i> .....	39
Gambar 2.23 <i>Spaceman</i> .....	40
Gambar 2.24 <i>Strategy Session</i> .....	41
Gambar 2.25 <i>Cityscape</i> .....	42
Gambar 2.26 <i>Thermala</i> .....	43
Gambar 2.27 <i>Forest City</i> .....	47

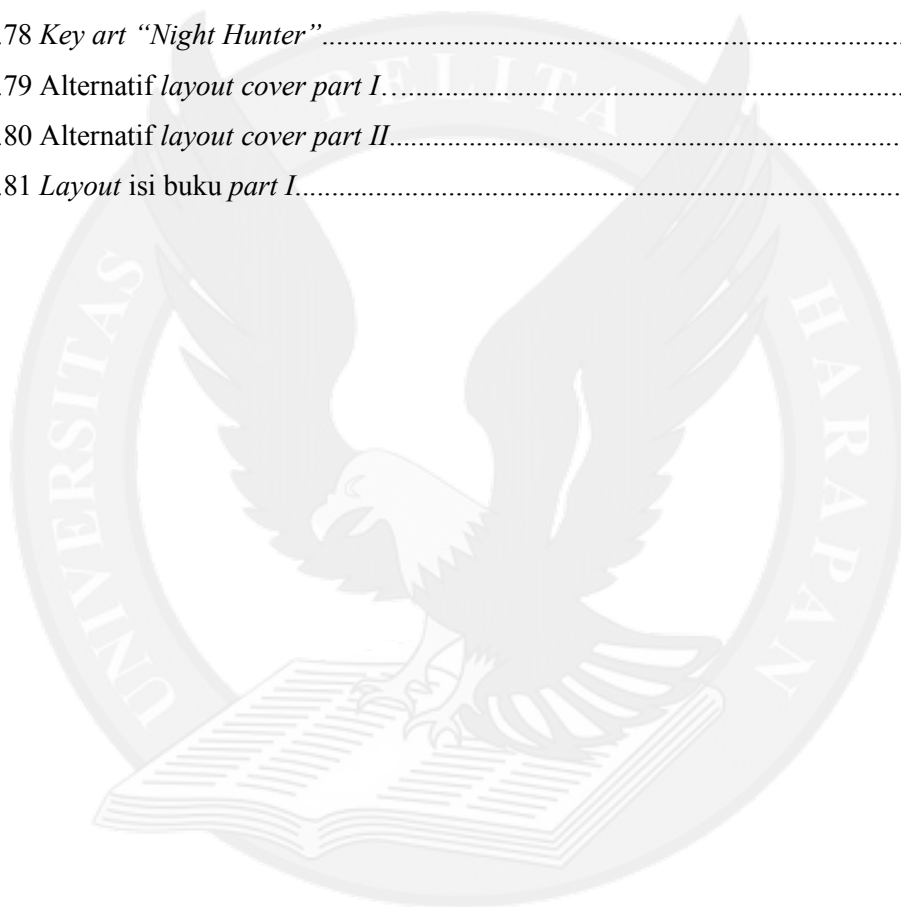


Gambar 2.28 <i>Horizon Line</i> .....	48
Gambar 2.29 <i>Three Point Cityscape</i> .....	49
Gambar 2.30 Ilustrasi gajah.....	52
Gambar 2.31 Titanothera.....	53
Gambar 2.32 Shaaks.....	53
Gambar 2.33 Sketsa <i>Great Leonopteryx</i> .....	54
Gambar 2.34 <i>Body plan</i> seekor kuda.....	57
Gambar 2.35 <i>Body plan</i> seekor kuda.....	58
Gambar 2.36 Kerangka tulang anjing.....	59
Gambar 2.37 Lukisan awan.....	63
Gambar 2.38 Lukisan awan.....	63
Gambar 2.39 Lukisan hutan.....	65
Gambar 2.40 Lukisan gunung dengan kabut yang menyelimutinya.....	66
Gambar 2.41 The Bantha.....	68
Gambar 2.42 Gajah, Yak, dan <i>Bighorn sheep</i> .....	69
Gambar 2.43 Voorpaks.....	70
Gambar 2.44 Burung Jacana dengan anaknya yang bersembunyi di balik sayap induknya.....	71
Gambar 2.45 Pom-hopper.....	72
Gambar 2.46 Chital (rusa totol), lechwe (rusa rawa), dan kaki angsa.....	73
Gambar 2.47 <i>Directional Model of Concept Art</i> .....	75
Gambar 2.48 Daftar mamalia yang ada di Kalimantan.....	80
Gambar 3.1 Skema Tahapan Perancangan.....	82
Gambar 4.1 <i>Keywords Mindmap</i> .....	89
Gambar 4.2 <i>Keywords Mindmap</i> .....	90
Gambar 4.3 <i>Moodboard keyword 'Heritage'</i> .....	91
Gambar 4.4 <i>Moodboard keyword 'Wilderness'</i> .....	92
Gambar 4.5 Target audiens proyek akhir.....	93
Gambar 4.6 Buku ilustrasi ensiklopedia alam.....	95
Gambar 4.7 <i>Spread mockup Novitates Bestiae</i> .....	96
Gambar 4.8 <i>Spread mockup Novitates Bestiae</i> .....	97
Gambar 4.9 <i>Cover mockup Novitates Bestiae</i> yang terinspirasi dari <i>paper marbling</i> .....	98

Gambar 4.10 <i>Lineart</i> berbagai macam hewan fiksi (Ville Sinkkonen & Alexander Ostrowski)	99
Gambar 4.11 Sketsa <i>grayscale</i> berbagai macam hewan fiksi (Alexander Ostrowski)	100
Gambar 4.12 <i>Flat color</i> (Ville Sinkkonen)	101
Gambar 4.13 <i>Color without background</i> (Ville Sinkkonen & Alexander Ostrowski)	101
Gambar 4.14 <i>Full color with background</i> (Alexander Ostrowski)	102
Gambar 4.15 <i>Environment</i> (Ngan Pham & Julian Bauer)	103
Gambar 4.16 Sketsa <i>Primatomimus borneensis</i>	105
Gambar 4.17 Referensi desain <i>Primatomimus borneensis</i>	106
Gambar 4.18 Alternatif warna <i>Primatomimus borneensis</i>	107
Gambar 4.19 Ilustrasi <i>Primatomimus borneensis</i>	107
Gambar 4.20 Sketsa <i>Anemisticeps xavierii, Xavierus' fan-headed deer</i>	108
Gambar 4.21 Sketsa <i>Anemisticeps xavierii, Xavierus' fan-headed deer</i>	109
Gambar 4.22 Alternatif warna <i>Anemisticeps xavierii</i>	109
Gambar 4.23 Sketsa fauna fiksi Neraka Borneo	110
Gambar 4.24 Sketsa fauna fiksi Neraka Borneo	111
Gambar 4.25 Sketsa <i>thumbnail</i> latar tempat Neraka Borneo	112
Gambar 4.26 Konsep latar tempat hutan tropis	113
Gambar 4.27 Konsep latar tempat sabana	113
Gambar 4.28 Konsep latar tempat sabana	114
Gambar 4.29 Konsep latar tempat pegunungan	114
Gambar 4.30 Bagan <i>ideation</i> <i>coniceps</i>	116
Gambar 4.31 Sketsa awal <i>coniceps</i>	117
Gambar 4.32 Desain baru <i>coniceps</i>	118
Gambar 4.33 Lukisan <i>coniceps</i>	119
Gambar 4.34 Lukisan <i>hornbill deer 2</i>	120
Gambar 4.35 Lukisan <i>hornbill deer 3</i>	120
Gambar 4.36 Lukisan <i>Ganesh</i>	121
Gambar 4.37 Sketsa <i>Ganesh</i> yang sedang meraih dahan pohon	122
Gambar 4.38 Lukisan <i>delphinid crocodile</i>	123
Gambar 4.39 Lukisan <i>delphinid crocodile</i> berburu kura-kura	124
Gambar 4.40 Lukisan <i>backfin salamander</i>	125

Gambar 4.41 Lukisan <i>proboscis monkey</i> .....	126
Gambar 4.42 Lukisan <i>rhinoceros hornbill</i> .....	127
Gambar 4.43 Lukisan <i>clouded leopard</i> .....	128
Gambar 4.44 <i>Open grassland</i> .....	129
Gambar 4.45 Batu Kuno.....	130
Gambar 4.46 Sketsa isometri padang rumput.....	130
Gambar 4.47 Daerah sungai di Borneo.....	131
Gambar 4.48 Sketsa isometri daerah sungai di Borneo.....	131
Gambar 4.49 Hutan dataran rendah di Borneo.....	132
Gambar 4.50 Macam pepohonan hutan dataran rendah di Borneo.....	133
Gambar 4.51 Macam pepohonan hutan dataran rendah di Borneo.....	133
Gambar 4.52 Macam semak dan batang pohon hutan dataran rendah di Borneo.....	133
Gambar 4.53 Sketsa isometri hutan dataran rendah di Borneo.....	134
Gambar 4.54 Hutan dataran tinggi di Borneo.....	135
Gambar 4.55 Macam pepohonan hutan dataran tinggi di Borneo.....	136
Gambar 4.56 Macam pepohonan hutan dataran tinggi di Borneo.....	136
Gambar 4.57 Macam pepohonan hutan dataran tinggi di Borneo.....	136
Gambar 4.58 Sketsa isometri hutan dataran tinggi di Borneo.....	137
Gambar 4.59 Momo, <i>ancient ruins</i> .....	138
Gambar 4.60 Sketsa isometri Momo.....	139
Gambar 4.61 <i>Binocular</i> .....	140
Gambar 4.62 <i>Travelling bag</i> .....	140
Gambar 4.63 <i>Telephoto Camera</i> .....	141
Gambar 4.64 <i>Key art "Stalker of the Plain"</i> .....	142
Gambar 4.65 <i>Key art "Ambushed"</i> .....	143
Gambar 4.66 <i>Key art "Retaliation"</i> .....	144
Gambar 4.67 <i>Key art "Siren of Borneo"</i> .....	146
Gambar 4.68 <i>Key art "Fishermen"</i> .....	147
Gambar 4.69 <i>Key art "Territorial Dispute"</i> .....	148
Gambar 4.70 <i>Key art "Under the Moonlight"</i> .....	148

Gambar 4.71 Key art “At Dusk” .....	149
Gambar 4.72 Key art “Wings of Terror” .....	150
Gambar 4.73 Key art “Among the Tree Trunks” .....	151
Gambar 4.74 Key art “Death From Above” .....	152
Gambar 4.75 Key art “Watchful Eyes” .....	153
Gambar 4.76 Key art “Panic at The Forest” .....	154
Gambar 4.77 Key art “The Dance of The Forest” .....	155
Gambar 4.78 Key art “Night Hunter” .....	157
Gambar 4.79 Alternatif layout cover part I .....	158
Gambar 4.80 Alternatif layout cover part II .....	159
Gambar 4.81 Layout isi buku part I .....	160



## DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A: Transkrip Wawancara dengan Brynn Metheney .....	1
Lampiran B: Sketsa Alternatif dan pose fauna.....	2
Lampiran B1: Conocephalus xavierii.....	2
Lampiran B2: Hornbill Deer 2.....	6
Lampiran B3: Hornbill Deer 3.....	9
Lampiran B4: Ganesh.....	13
Lampiran B5: Backfin Salamander.....	18
Lampiran B6: Delphinid Crocodile.....	21
Lampiran B7: Proboscis Monkey.....	26
Lampiran B8: Clouded Leopard.....	27
Lampiran B9: Rhinoceros Hornbill.....	27

