

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Herd Behavior	1
1.1.2 Herd Behavior di Indonesia	3
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Perancangan.....	6
1.5 Manfaat Perancangan.....	6
1.5.1 Bagi Keilmuan.....	6
1.5.2 Bagi Masyarakat.....	6
BAB 2 TINJAUAN KONSEP DAN TEORI.....	7
2.1 The Twelve Principles of Animation.....	7
1) Squash dan Stretch.....	7
2) Anticipation	8
3) Staging	10
4) Straight Ahead Action dan Pose-to-Pose	11
5) Follow Through dan Overlapping Action	11
6) Slow In dan Slow Out	14
7) Arcs.....	14
8) Secondary Action.....	15
9) Timing.....	15
10) Exaggeration	17
11) Solid Drawing	18
12) Appeal.....	18
2.2 Sinematografi.....	18
2.2.1 Jenis-Jenis Shot Kamera	19
2.2.2 Peraturan Komposisi Dasar	22
2.3 Elemen dan Prinsip Desain	23
2.3.1 Elemen Desain.....	23
2.3.2 Prinsip Desain.....	28

2.4	Character Design.....	30
2.4.1	Bentuk	31
2.4.2	Proporsi Manusia.....	31
2.4.3	Gesture.....	33
2.4.4	Character Archetypes	33
2.5	Concept Art.....	33
2.5.1	Ilustrasi	34
2.5.2	Verbal	34
BAB 3 METODE PERANCANGAN.....		35
3.1	Waktu dan Tempat Perancangan	35
3.2	Strategi Perancangan.....	35
3.3	Analisa Data.....	37
3.3.1	Analisa Konten	37
3.3.2	Analisa Konteks.....	41
BAB 4 PROSES PERANCANGAN.....		43
4.1	Strategi Kreatif.....	43
4.1.1	Keyword Visual.....	43
4.1.2	Moodboard	44
4.2	Studi Visual.....	45
4.2.1	Disney.....	45
4.2.2	Warna	47
4.2.3	Environmental Design	47
4.2.4	Key Art.....	49
4.3	Implementasi Teori dan Konsep Desain.....	49
4.3.1	Karakter	49
4.3.2	Environment	55
4.3.3	Key Art.....	56
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakter Widowmaker dari Overwatch (2016) karya Blizzard. Di sini, Widowmaker digambarkan dengan proporsi normal. (Sumber: Dokumen pribadi)	8
Gambar 2.2 Widowmaker saat awal berayun. Tampak sedikit deformasi serta sedikit motion blur. (Sumber: Dokumen pribadi)	8
Gambar 2.3 Widowmaker, terutama tubuh bagian bawah, kini ter-stretch untuk menunjukkan kecepatan gerakan, dibantu dengan motion blur. (Sumber: Dokumen pribadi)	8
Gambar 2.4 Karakter Flynn Rider dari Tangled (2010) karya Disney, sesaat sebelum ditarik keluar layar. Gerakan ini berlangsung selama 10 frame dan diikuti oleh gerakan di bawah. (Sumber: Dokumen pribadi)	9
Gambar 2.5 Dibandingkan dengan gerakan sebelumnya, gerakan ini hanya membutuhkan 4 frame. Gerakan ini berlangsung cepat, namun dapat tetap diikuti karena didahului dengan anticipation yang memakan waktu yang relatif lama. (Sumber: Dokumen pribadi)	9
Gambar 2.6 Sebuah frame dari The Incredibles (2004) karya Disney. Tampak seluruh anggota keluarga Parr dalam adegan makan malam. Dengan pengambilan kamera yang baik, dapat terlihat dengan jelas siluet dan ekspresi muka tiap karakter. Juga ditunjukkan kekuatan super Bob/Mr. Incredible dan kemampuan Helen/Elastigirl untuk meregangkan tubuhnya. (Sumber: Dokumen pribadi).....	10
Gambar 2.7 Rapunzel dari Tangled (2010) diangkat oleh Mother Gothel ke posisi berdiri. (Sumber: Dokumen pribadi).....	12
Gambar 2.8 Saat Rapunzel terdorong dengan cepat, dapat terlihat follow through ketika Rapunzel melewati titik berhenti akhirnya. (Sumber: Dokumen pribadi) .	12
Gambar 2.9 Rapunzel kembali ke titik berhentinya 5 frame kemudian. (Sumber: Dokumen pribadi)	12
Gambar 2.10 Tadashi (kaos putih) sedang mengangkat Hiro (kaos merah) dari Big Hero 6 (2014). Pada frame ini, Tadashi sudah mencapai puncak lompatannya. (Sumber: Dokumen pribadi)	13
Gambar 2.11 Tangan Hiro baru mencapai titik tertinggi 3 frame kemudian. Ini adalah salah satu contoh overlapping action. (Sumber: Dokumen pribadi).....	13

Gambar 2.12 Tadashi mendarat dan mencapai titik terendah 3 frame kemudian. (Sumber: Dokumen pribadi)	13
Gambar 2.13 Kali ini tangan hiro bergantung, teregang secara maksimal, 3 frame setelah gambar terakhir. (Sumber: Dokumen pribadi).....	14
Gambar 2.14 Contoh arc dalam gerakan melambai Joy dari Inside Out (2015). (Sumber: Dokumen pribadi)	14
Gambar 2.15 Rambut, ekspresi muka, serta pakaian Mother Gothel (Tangled, 2010) berlaku sebagai secondary action. (Sumber:Dokumen pribadi)	15
Gambar 2.16 Snowball dari Frozen (2013) sebelum melempar Anna dan Kristoff. (Sumber: Dokumen pribadi)	16
Gambar 2.17 Snowball pada saat melempar Anna dan Kristoff. Frame ini berjarak 20 frame dari gambar sebelumnya, sehingga Snowball terasa besar dan berat. (Sumber: Dokumen pribadi)	16
Gambar 2.18 Follow through dari gambar sebelumnya, 11 frame setelah gambar terakhir. (Sumber: Dokumen pribadi).....	17
Gambar 2.19 Maximus dari Tangled (2010) sedang mengendus jejak karakter lain seperti anjing pemburu. Prinsip exaggeration diterapkan pada gerakan hidung Maximus untuk menyampaikan gerakannya dengan jelas. Bagian-bagian lain digambarkan secara cukup alami. (Sumber: Dokumen pribadi).....	17
Gambar 2.20 Contoh extreme wide shot pada istana Arendelle dari Frozen (2013). Dapat terlihat latar tempat dan waktu. (Sumber: Dokumen pribadi).....	19
Gambar 2.21 Johnny dan Dracula dari Hotel Transylvania (2012) karya Sony. (Sumber: Dokumen pribadi)	19
Gambar 2.22 Medium shot dari karakter Linguini dari Ratatouille (2007) ketika sedang berada di dapur. (Sumber: Dokumen pribadi)	20
Gambar 2.23 Close up pada wajah Dracula dari Hotel Transylvania (2012) ketika berusaha menghibur anaknya. (Sumber: Dokumen pribadi).....	20
Gambar 2.24 Extreme close up pada mata Chef Skinner dari Ratatouille (2007) yang panik ketika membaca surat yang akan merusak posisinya. (Sumber: Dokumen pribadi)	21
Gambar 2.25 Karakter Manolo dan ayahnya dari The Book of Life (2014) karya Reel FX. Kamera terletak di atas pundak Manolo. (Sumber: Dokumen pribadi). 21	

Gambar 2.26 Kamera mengikuti sudut pandang Remy dari Ratatouille (2007) ketika terperangkap dalam toples kaca (Sumber: Dokumen pribadi)	22
Gambar 2.27 Judy dari Zootopia (2016) karya Disney terletak pada 1/3 kiri layar. Mata Judy pun terletak pada point of interest yang bersinggungan dengan 1/3 atas layar. (Sumber: Dokumen pribadi)	22
Gambar 2.28 Garis-garis merah menunjukkan garis-garis imajiner yang dapat terbentuk dari environment, sedangkan garis kuning terbentuk dari arah pandangan karakter. Garis-garis ini mengarah pada karakter Nick dari Zootopia (2016). (Sumber: Dokumen pribadi)	23
Gambar 2.29 Kedua karakter dari Wreck-it-Ralph (2012) berdiri di tengah dikelilingi environment yang membentuk frame berbentuk hati. (Sumber: Dokumen pribadi)	23
Gambar 2.30 Hue, saturation, dan luminance. (Sumber: https://www.canva.com/colors/)	25
Gambar 2.31 Contoh kombinasi warna analogous. Ketiga warna yang dipilih bersebelahan dengan yang lain. (Sumber: https://www.canva.com/colors/)	26
Gambar 2.32 Konfigurasi warna-warna primer, sekunder, dan tersier dalam color wheel RYB (Red, Yellow, Blue) (Sumber: https://www.canva.com/colors/)	27
Gambar 2.33 Fan art karakter-karakter Overwatch (2016), dengan penekanan kepada bentuk dasar yang sesuai. Dari kiri ke kanan: segitiga, segitiga, dan kotak. (Sumber: Tomatatoro, https://tomatatoro.tumblr.com/post/154791597753/)	31
Gambar 2.34 Proporsi tubuh manusia. (Sumber: Drawing the Head and Figure oleh Jack Hamm)	32
Gambar 2.35 Proporsi kepala anak-anak hingga dewasa muda ((Sumber: Drawing the Head and Hands oleh Andrew Loomis)	32
Gambar 4.1 Moodboard untuk keyword 'Romanticism'. (Sumber: Dokumen pribadi)	45
Gambar 4.2 Moodboard untuk keyword 'Vibrant'. (Sumber: Dokumen pribadi)	45
Gambar 4.3 Contoh sketsa karakter karya Glen Keane. (Sumber: Dokumen pribadi)	46
Gambar 4.4 Board warna dari film Up (2009). (Sumber: Dokumen pribadi)	47

Gambar 4.5 Kumpulan referensi bangunan era medieval. (Sumber: Dokumen pribadi).....	48
Gambar 4.6 Kumpulan referensi kastil medieval. (Sumber: Dokumen pribadi) ..	48
Gambar 4.7 Salah satu key art Ratatouille (2007) (Sumber: The Art of Ratatouille oleh Karen Paik).....	49
Gambar 4.8 Sketsa awal 4 karakter utama. (Sumber: Dokumen pribadi).....	49
Gambar 4.9 Sketsa awal karakter Kaisar. (Sumber: Dokumen pribadi)	50
Gambar 4.10 Kumpulan referensi untuk karakter Kaisar. (Sumber: Dokumen pribadi).....	50
Gambar 4.11 Turnaround awal karakter Kaisar. (Sumber: Dokumen pribadi).....	51
Gambar 4.12 Eksplorasi detail karakter Kaisar. (Sumber: Dokumen pribadi)	51
Gambar 4.13 Sketsa karakter Penipu. (Sumber: Dokumen pribadi).....	52
Gambar 4.14 Kumpulan referensi untuk karakter Penipu. (Sumber:Dokumen pribadi).....	52
Gambar 4.15 Eksplorasi detail karakter Penipu. (Sumber: Dokumen pribadi).....	53
Gambar 4.16 Sketsa untuk karakter Penasehat. (Sumber:Dokumen pribadi).....	53
Gambar 4.17 Kumpulan referensi untuk karakter Penasehat (Sumber: Dokumen pribadi).....	54
Gambar 4.18 Sketsa untuk karakter Anak. (Sumber: Dokumen pribadi)	54
Gambar 4.19 Kumpulan referensi untuk karakter Anak. (Sumber: Dokumen pribadi).....	55
Gambar 4.20 Denah kota (Sumber: Dokumen pribadi)	55
Gambar 4.21 Konsep awal ruang tahta Kaisar. (Sumber: Dokumen pribadi)	56
Gambar 4.22 Sketsa key art. (Sumber: Dokumen pribadi)	57
Gambar 4.23 Key art untuk establishing shot hari parade. Establishing shot dipilih untuk menetapkan mood dan suasana act akhir cerita. (Sumber: Dokumen pribadi)	58
Gambar 4.24 Reaksi anak pada hari parade. Close up shot di sini dipilih untuk menekankan reaksi dan mimik muka karakter. (Dokumen pribadi).....	58