

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Rumusan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Perancangan.....	8
1.5. Manfaat Perancangan.....	8
BAB II TINJAUAN LITERATUR	10
2.1. Analisis Teori.....	10
2.1.1. <i>Element of Design</i>	10
2.1.2. Komposisi	13
2.1.3. Prinsip Animasi.....	15
2.1.4. <i>Narrative Theory</i>	22
2.1.5. <i>Freytag's Pyramid Narrative</i>	23
2.1.6. <i>4 Pixar Story Rules that Make Characters Memorable</i>	25
2.1.7. Teori Warna : <i>Color Wheel</i>	26
2.1.8. Teori Warna: Psikologis Warna.....	28
2.1.9. Teori Warna dalam Budaya Jawa	33
2.1.10. <i>Character Design: Shape Language</i>	35
2.1.11. <i>Storyboarding</i>	40
2.2. Analisis Konsep	51
2.2.1. Studi Kasus Klip Musik Video Coldplay – Ink (Official Fans’ Cut Video).....	51
2.2.2. Studi kasus Video Musik “ <i>Birds</i> ” oleh <i>Imagine Dragons</i>	56
2.2.3. Media	59
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	60
3.1. Waktu dan Tempat Perancangan	60
3.1.1. Studi Pustaka.....	60
3.1.2. Studi Wawancara	60
3.2. Strategi Perancangan.....	61
3.3. Analisis Data.....	62
3.3.1. Analisis Naratif pada teks lirikal lagu "Sang Dewi"	63
3.3.2. Analisis Struktur Ritme dan Warna Nada Lagu.....	66
3.3.3. Hasil Wawancara	69
3.3.4. Narasi dari Teks Lirik Lagu Sang Dewi	72

3.3.5. Analisis Budaya	76
3.4. Target Audiens.....	80
3.4.1. Analisis Demografis.....	80
3.4.2. Analisis Geografis.....	80
3.4.3. Analisis Psikografis.....	81
BAB IV PERANCANGAN	82
4.1. Strategi Kreatif.....	82
4.1.1. Eksplorasi Kata Kunci Dengan Metode <i>Mind mapping</i>	82
4.1.2. Moodboard Visual.....	83
4.2. Studi Visual.....	84
4.3. Perancangan Visual.....	87
4.3.1. Konsep Desain	87
4.4. Proses dan Hasil Perancangan	88
4.4.1. Tokoh Cerita	88
A. Sang Dewi.....	88
B. Raksa.....	93
C. Dewa-dewi	95
4.4.2. <i>Storyboard</i>	97
4.4.3. Hasil Animasi.....	98
5.1 Kesimpulan	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Bentuk <i>shapes</i> organik dan bersudut (Sumber: Stout, 2000).....	11
Gambar 2.1.2 Perbedaan ruang positif dan negatif (Sumber: Stout, 2000).....	12
Gambar 2.1.3 Screen Capture bagian film Belle dengan karakter Belle dan makhluk besar paus	13
Gambar 2.1.4 Screen Capture bagian film Ratatouille dengan garis-garis Rules of Thirds (Sumber: khanacademy.com).....	14
Gambar 2.1.5 Karakter bird di tengah teman-teman kecilnya.....	14
Gambar 2.1.6 Screen Capture Musik Video KDA POP/STARS. (.....	15
Gambar 2.1.7 Contoh penggambaran <i>squash</i> dan <i>stretch</i>	16
Gambar 2.1.8 Penggambaran <i>Anticipation</i> oleh karakter Oswald (Sumber: The Illusion of Life, 1981).....	16
Gambar 2.1.9 Penggambaran prinsip Staging	17
Gambar 2.1.10 Contoh penggambaran straight ahead dan pose-to-pose.....	18
Gambar 2.1.11 Contoh penggambaran <i>follow through</i> dan <i>overlapping action</i> ...	18
Gambar 2.1.12 Penggambaran perbedaan dari <i>ease in</i> dan <i>ease out</i>	19
Gambar 2.1.13 Penggambaran prinsip <i>arcs</i> (1981)	19
Gambar 2.1.14 Penggambaran prinsip secondary action.....	20
Gambar 2.1.15 Contoh penggambaran prinsip solid drawing	21
Gambar 2.1.16 Contoh penggambaran prinsip <i>appeal</i>	22
Gambar 2.1.17 Diagram Freytag's Pyramid.....	24
Gambar 2.1.18 Tabel 4 Pixar rule theory.....	26
Gambar 2.1.19 <i>Color wheel</i> dengan 12 warna.....	27

Gambar 2.1.20 Color wheel yang menunjukkan warna primer	27
Gambar 2.1.21 Color wheel menunjukkan warna sekunder	28
Gambar 2.1.22 <i>Screencap</i> karakter Death dari film Puss in Boots:The Last Wish	
29	
Gambar 2.1.23 Screenshot series kartun Steven Universe	29
Gambar 2.1.24 Screenshot film Trolls saat karakter Branch mengalami depresi..	30
Gambar 2.1.25 Screenshot series kartun Steven Universe	30
Gambar 2.1.26 Screenshot film Kung Fu Panda 2	31
Gambar 2.1.27 Screenshot film Kung Fu Panda 2	31
Gambar 2.1.28 <i>Screenshot</i> film Tangled dengan karakter bayi Rapunzel.....	32
Gambar 2.1.29 Screenshot film Kung Fu Panda 2	33
Gambar 2.1.30 Screenshot film Up Carl dan Ellie bermain bersama.....	33
Gambar 2.1.31 Contoh desain karakter menggunakan shape language kotak.....	36
Gambar 2.1.32 Contoh desain karakter menggunakan shape language lingkaran	37
Gambar 2.1.33 Contoh desain karakter menggunakan <i>shape language</i> segitiga ..	38
Gambar 2.1.34 Desain karakter yang kontras dengan yang lain	38
Gambar 2.1.35 Contoh penggambaran desain karakter menggunakan bentuk kompleks	39
Gambar 2.1.36 Contoh lineup karakter.....	40
Gambar 2.1.37 Contoh <i>Storyboard</i> oleh Toniko Pantoja	41
Gambar 2.1.38 Contoh <i>camera shot eye level shot</i>	42
Gambar 2.1.39 Contoh <i>camera shot low angle shot</i>	42
Gambar 2.1.40 Contoh <i>camera shot high angle shot</i>	43
Gambar 2.1.41 Contoh <i>camera shot hip level shot</i>	43

Gambar 2.1.42 Contoh <i>camera shot knee level shot</i>	43
Gambar 2.1.43 Contoh <i>camera shot ground level shot</i>	44
Gambar 2.1.44 Contoh <i>camera shot shoulder level shot</i>	44
Gambar 2.1.45 Contoh <i>camera shot dutch angle shot</i>	45
Gambar 2.1.46 Contoh <i>camera shot overhead shot</i>	45
Gambar 2.1.47 Contoh <i>camera shot aerial shot</i>	46
Gambar 2.1.48 Penggambaran <i>camera movement tilt</i>	46
Gambar 2.1.49 Penggambaran <i>camera movement pan</i>	47
Gambar 2.1.50 Penggambaran <i>camera movement zoom</i>	47
Gambar 2.1.51 Penggambaran <i>camera movement dolly</i>	48
Gambar 2.1.52 Penggambaran <i>camera movement truck</i>	48
Gambar 2.1.53 Grafik <i>camera shots</i>	49
Gambar 2.2.1 Screen Capture YouTube video musik thumbnail Ink (Official Fans' Cut Video).	52
Gambar 2.2.2 Kompilasi gambar pada <i>website</i> studio Blind.....	52
Gambar 2.2.3 Ilustrasi karakter Penelope dan Ulysses.....	53
Gambar 2.2.4 Screen Capture YouTube video musik Ink (Official Fans' Cut Video).	53
Gambar 2.2.5 Screen Capture YouTube video musik Ink (Official Fans' Cut Video) dengan garis <i>rule of thirds</i>	54
Gambar 2.2.6 Screen Capture YouTube video musik Ink (Official Fans' Cut Video).	54
Gambar 2.2.7 Screen Capture YouTube video musik Ink (Official Fans' Cut Video).	55

Gambar 2.2.8 <i>Close Up shot</i> pada video musik <i>Ink</i>	55
Gambar 2.2.9 <i>Extreme wide shot</i> pada video musik <i>Ink</i>	56
Gambar 2.2.10 <i>Screen capture</i> animasi <i>Bird</i>	57
Gambar 2.2.11 Salah satu shot dari animasi <i>Bird</i> oleh <i>Imagine Dragons</i>	57
Gambar 3.3.1 Pembagian struktur Lagu <i>ABABCB</i>	67
Gambar 3.3.2 Gambar Penari tari merak	78
Gambar 3.3.3 Gambar Motif batik Merak Semawis.....	78
Gambar 3.3.4 Wayang Sang Hyang Wenang	79
Gambar 4.1.1 Mind Map keyword konsep cerita	82
Gambar 4.1.2 <i>Moodboard</i> kata kunci <i>warmth</i>	83
Gambar 4.1.3 <i>Moodboard</i> kata kunci <i>heavenly</i>	84
Gambar 4.2.1 Referensi karakter Ashi dari kartun <i>Samurai Jack</i>	85
Gambar 4.2.2 Referensi karakter Maria dari <i>The Book of Life</i> dan karakter Persephone dari komik <i>Lore Olympus</i>	86
Gambar 4.2.3 Referensi karakter <i>Samurai Jack</i> dan <i>Ruby</i> dari <i>Steven Universe</i> ..	86
Gambar 4.2.4 Referensi karakter salah satu celestial dari film <i>Marvel Eternals</i> ...	87
Gambar 4.4.1 Eksplorasi Awal karakter Sang Dewi dan Raksa.....	89
Gambar 4.4.2 Revisi awal karakter Sang Dewi	90
Gambar 4.4.3 Revisi kedua eksplorasi karakter Sang Dewi dengan siluet dan referensi	90
Gambar 4.4.4 Referensi wajah karakter dengan artis <i>Maudy Ayunda</i> dan EKspresi wajah Sang Dewi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	91
Gambar 4.4.5 Eksplorasi kostum Sang Dewi dari berbagai fase.....	92
Gambar 4.4.6 Eksplorasi karakter Raksa.....	94

Gambar 4.4.7 Eksplorasi wajah Raksa dari artis dan ekspresi wajah Raksa (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 95

Gambar 4.4.8 Ilustrasi patung dewa dewi pada dunia animasi Sang Dewi..... 96

Gambar 4.4.9 Render Ilustrasi Dewa dan perbandingan ukuran Dewa dengan Dewi dan Raksa (Sumber: Dokumentasi Pribadi)..... 97

Gambar 4.4.10 *Storyboard* beberapa *scene* dari animasi. (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 98



DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1 Tabel proses perancangan animasi Sang Dewi.....	61
Tabel 3.3.1 Tabel pembagian struktur lagu dan tahapan struktur naratif Freytag's Pyramid	66



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	A-1
LAMPIRAN B.....	B-1
LAMPIRAN C.....	C-1
LAMPIRAN D.....	D-1

