

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Perancangan	8
1.5. Manfaat Perancangan	9
1.5.1. Untuk Pengetahuan.....	9
1.5.2. Untuk Masyarakat	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. <i>Elements of Design</i>	10
2.1.1. <i>Point and Line</i>	10
2.1.2. <i>Space</i>	12
2.1.3. <i>Shape</i>	13
2.1.4. <i>Form</i>	13
2.1.5. <i>Color</i>	14
2.1.6. <i>Texture and Pattern</i>	26
2.2. <i>Principles of Design</i>	27
2.2.1. <i>Balance</i>	27
2.2.2. <i>Unity</i>	28
2.2.3. <i>Harmony</i>	28
2.2.4. <i>Movement and Rhythm</i>	29
2.2.5. <i>Contrast</i>	30
2.2.6. <i>Depth</i>	30
2.2.7. <i>Scale and Proportion</i>	31
2.2.8. <i>Emphasis</i>	32
2.2.9. <i>Gestalt Principles of Design</i>	32

2.3. Komposisi.....	36
2.3.1. <i>Rules of Third</i>	36
2.3.2. <i>Perspective</i>	36
2.3.3. <i>Camera Angles</i>	40
2.3.4. <i>Camera Shots</i>	42
2.4. <i>Character Design</i>	47
2.4.1. <i>Twelve Archetypal Figures</i>	47
2.4.2. <i>Preston Blair's Character Archetype</i>	53
2.4.3. <i>Shape Language</i>	56
2.4.4. <i>Expression and Gestures</i>	58
2.5. <i>Environment Design</i>	59
2.5.1. <i>Interior and Exterior Design</i>	60
2.5.2. <i>Mood Painting</i>	62
2.5.3. <i>Props Design</i>	62
2.5.4. <i>Fantastic Art</i>	63
2.6. <i>Principles of Animation untuk Tahap Praproduksi</i>	64
2.6.1. <i>Squash and Stretch</i>	64
2.6.2. <i>Staging</i>	64
2.6.3. <i>Secondary Action</i>	65
2.6.4. <i>Exaggeration</i>	66
2.6.5. <i>Appeal</i>	66
2.7. <i>Beatboard dan Color Script</i>	67
2.8. <i>Six Stages of Plot in Freytag's Pyramid</i>	68
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	70
3.1. Waktu dan Tempat Perancangan	70
3.1.1. Studi Pustaka	70
3.1.2. Observasi	70
3.1.3. Wawancara	71
3.1.4. Survei.....	71
3.2. Strategi Perancangan	72
3.2.1. Riset dan Analisis Data	72
3.2.2. <i>Brainstorming</i> dan Eksplorasi	72
3.2.3. Perancangan.....	72
3.2.4. <i>Finishing</i>	73
3.3. Analisis Konsep.....	73
3.3.1. Sumber Cerita Rakyat Ansuang Bakeng	73
3.3.2. <i>Setting</i>	75
3.3.3. Penduduk	77
3.4. Analisis Konteks	79

3.4.1. Kebudayaan Sengihe	79
3.4.2. Teknologi.....	92
3.5. Analisis Data	95
3.5.1. <i>Breakdown Plot</i> Ansuang Bakeng yang Disesuaikan	95
3.5.2. <i>Breakdown</i> Karakter Ansuang Bakeng yang Disesuaikan	102
3.5.3. Hasil Observasi.....	104
3.5.4. Hasil Wawancara.....	108
3.5.5. Hasil Survei	112
BAB IV PERANCANGAN.....	128
4.1. Strategi Kreatif	128
4.1.1. Mindmap dan Keywords	128
4.1.2. <i>Moodboard</i>	131
4.1.3. Target Audiens	133
4.2. Studi Visual	134
4.3. Konsep Desain.....	137
4.3.1. Desain Karakter Utama	137
4.3.2. Desain Karakter Pembantu.....	158
4.3.3. Desain <i>Environment</i> Rumah Raksasa Bakeng	160
4.3.4. Desain <i>Environment</i> Rumah Tiga Saudara	163
4.3.5. Desain Warna dan <i>Artistic Display</i>	166
BAB V KESIMPULAN.....	169
5.1. Kesimpulan.....	169
5.2. Rekomendasi	170
DAFTAR PUSTAKA.....	172
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1.1. Elemen titik sebagai bintang	10
Gambar 2.1.1.2. <i>Line</i> sebagai <i>outline</i> , kontur, dan arah gerak.....	10
Gambar 2.1.1.3. Contoh <i>literal lines</i>	11
Gambar 2.1.1.4. Contoh <i>implied line</i>	12
Gambar 2.1.2.1. <i>Space</i> sebagai ruang distribusi elemen visual	12
Gambar 2.1.3.1. Bentuk geometris dan organik.....	13
Gambar 2.1.4.1. <i>Form</i> kuda kayu pahat.....	13
Gambar 2.1.5.1. <i>Color wheel</i> Johannes Itten	14
Gambar 2.1.5.2. Efek spasial warna.....	15
Gambar 2.1.5.3. Tingkatan <i>tone</i> warna biru.....	15
Gambar 2.1.5.4. Tingkatan <i>tint</i> warna biru	16
Gambar 2.1.5.5. Tingkatan <i>shade</i> warna biru	16
Gambar 2.1.5.6. Penggunaan <i>warm colors</i>	17
Gambar 2.1.5.7. Penggunaan <i>cool colors</i>	17
Gambar 2.1.5.8. Skema warna <i>monochromatic</i>	18
Gambar 2.1.5.9. Skema warna <i>analogous</i>	18
Gambar 2.1.5.10. Skema warna <i>complementary</i>	19
Gambar 2.1.5.11. Skema warna <i>split-complementary</i>	19
Gambar 2.1.5.12. Skema warna <i>triad</i>	19
Gambar 2.1.5.13. Skema warna <i>tetrad</i>	20
Gambar 2.1.5.14. Warna merah dalam suasana pertarungan	21

Gambar 2.1.5.15. Warna merah muda nuansa romantis	21
Gambar 2.1.5.16. Warna jingga suasana pembelajaran di kelas	22
Gambar 2.1.5.17. Warna kuning <i>key art</i> pertemuan di <i>spirit realm</i>	22
Gambar 2.1.5.18. Warna hijau lingkungan alam <i>key art</i>	23
Gambar 2.1.5.19. Warna biru interior markas <i>Lord Protector</i>	23
Gambar 2.1.5.20. Warna ungu alam mimpi	24
Gambar 2.1.5.21. Warna coklat mendominasi komposisi ilustrasi	24
Gambar 2.1.5.22. Warna hitam nuansa pengungsian	25
Gambar 2.1.5.23. Warna putih lingkungan bersalju	25
Gambar 2.1.5.24. Warna abu-abu pasar di pusat kota	26
Gambar 2.1.6.1. Tekstur visual batu-batuan	26
Gambar 2.1.6.2. <i>Pattern</i> kulit desain karakter <i>Viper</i>	27
Gambar 2.2.1.1. <i>Symmetrical</i> dan <i>asymmetrical balance</i>	27
Gambar 2.2.2.1. <i>Unity</i> oleh orientasi ke <i>focal point</i>	28
Gambar 2.2.3.1. <i>Harmony</i> keanekaragaman elemen visual	28
Gambar 2.2.4.1. <i>Movement</i> aliran kelopak bunga	29
Gambar 2.2.4.2. <i>Rhythm</i> pengulangan garis terasering lahan	29
Gambar 2.2.5.1. <i>Contrast</i> warna, bentuk, dan orientasi elemen visual	30
Gambar 2.2.6.1. <i>Overlapping</i> dan <i>foreshortening</i>	30
Gambar 2.2.7.1. Ukuran Sphinx lebih besar daripada para pekerja	31
Gambar 2.2.7.2. Perbedaan ukuran dan proporsi tiap karakter	31
Gambar 2.2.8.1. <i>Emphasis</i> pada bagian yang terang	32
Gambar 2.2.9.1. Panda-panda sebagai satu kesatuan	32

Gambar 2.2.9.2. Orang-orang yang berkelompok sebagai satu kesatuan	33
Gambar 2.2.9.3. <i>Good continuation</i> susunan rusa dan kereta luncur	33
Gambar 2.2.9.4. Bentuk bercak gelap <i>landscape</i> gunung bersalju	34
Gambar 2.2.9.5. Relasi <i>figure-ground</i> komposisi <i>keyart</i>	34
Gambar 2.2.9.6. Bagian tubuh robot <i>Spider</i> saling terpisah	35
Gambar 2.2.9.7. <i>Spiderpeople</i> bergerak ke arah yang sama	35
Gambar 2.3.1.1. Penggunaan <i>rules of third</i>	36
Gambar 2.3.2.1. <i>One-point perspective</i> interior balkon	37
Gambar 2.3.2.2. <i>Two-point perspective</i> perumahan	37
Gambar 2.3.2.3. <i>Three-point perspective</i> dalam <i>keyart</i>	38
Gambar 2.3.2.4. <i>Atmospheric perspective</i> dalam <i>landscape</i> alam	38
Gambar 2.3.2.5. <i>Isometric perspective</i> desain interior dan eksterior	39
Gambar 2.3.3.1. <i>Bird eye view</i>	40
Gambar 2.3.3.2. <i>High angle view</i>	40
Gambar 2.3.3.3. <i>Eye angle view</i>	41
Gambar 2.3.3.4. <i>Low angle view</i>	41
Gambar 2.3.3.5. <i>Worm eye view</i>	42
Gambar 2.3.4.1. <i>Extreme long shot</i>	42
Gambar 2.3.4.2. <i>Very long shot</i>	43
Gambar 2.3.4.3. <i>Long shot</i>	43
Gambar 2.3.4.4. <i>Medium long shot</i>	44
Gambar 2.3.4.5. <i>Medium shot</i>	44
Gambar 2.3.4.6. <i>Medium close-up</i>	45

Gambar 2.3.4.7. <i>Close-up</i>	45
Gambar 2.3.4.8. <i>Big close-up</i>	46
Gambar 2.3.4.9. <i>Extreme close-up</i>	46
Gambar 2.3.4.10. <i>Over-the-shoulder shot</i>	47
Gambar 2.4.1.1. Diagram <i>archetypal figures</i>	47
Gambar 2.4.2.1. Desain karakter tipe <i>cute</i>	53
Gambar 2.4.2.2. Desain karakter tipe <i>screwball</i>	54
Gambar 2.4.2.3. Desain karakter tipe <i>goofy</i>	55
Gambar 2.4.2.4. Desain karakter tipe <i>heavy pugnacious</i>	56
Gambar 2.4.3.1. Bentuk dominan bulat desain karakter <i>Sadness</i>	57
Gambar 2.4.3.2. Bentuk dominan kotak desain karakter <i>Klaus</i>	57
Gambar 2.4.3.3. Bentuk dominan segitiga desain karakter <i>Alva</i>	58
Gambar 2.4.4.1. Gestur dan ekspresi wajah karakter <i>Po</i>	58
Gambar 2.5.1.1. Desain interior dan eksterior toilet.....	60
Gambar 2.5.1.2. <i>Floorplan</i> bangunan <i>Alchemax</i>	60
Gambar 2.5.1.3. Desain eksterior rumah <i>Po</i>	61
Gambar 2.5.1.4. Eksterior rumah <i>Po</i> dalam <i>landscape</i>	61
Gambar 2.5.2.1. Dua jenis <i>mood</i> untuk satu <i>landscape</i> sama.....	62
Gambar 2.5.3.1. Desain <i>props</i> vegetasi dan fauna	62
Gambar 2.5.4.1. Contoh <i>fantasy art</i>	63
Gambar 2.6.1.1. <i>Squash and stretch</i> mimik wajah	64
Gambar 2.6.2.1. <i>Staging</i> karakter dan <i>props</i> dalam <i>scene</i>	64
Gambar 2.6.3.1. <i>Pencil test</i> gerakan karakter <i>Mirabel</i>	65

Gambar 2.6.4.1. <i>Exaggeration</i> bentuk, proporsi, gestur, dan ekspresi wajah.....	66
Gambar 2.6.5.1. <i>Appeal</i> desain karakter Cruella de Vil.....	66
Gambar 2.7.1. <i>Beatboard</i> animasi <i>Song of the Sea</i>	67
Gambar 2.7.2. <i>Color script</i> proyek animasi.....	67
Gambar 2.8.1. Struktur enam tahap <i>Freytag's Pyramid</i>	68
Gambar 3.2.1. Diagram strategi perancangan.....	72
Gambar 3.3.2.1. Foto puncak Gunung Awu	75
Gambar 3.3.2.2. Letak Gunung Awu	76
Gambar 3.3.2.3. Wilayah kerajaan di Pulau Sangihe.....	76
Gambar 3.3.2.4. Kerajaan Tahuna dan Kerajaan Tabukan tahun 1900-an	77
Gambar 3.3.2.5. Penduduk Kerajaan Tahuna dan Tabukan.....	77
Gambar 3.4.1.1. Kain kofo pembatas ruangan dan sapu tangan.....	79
Gambar 3.4.1.2. Benang Kain Kofo dari serat Pisang Abaka.....	79
Gambar 3.4.1.3. <i>Pararaeng, bawarira, tarutu, tembahe, tatahong, puhaneng</i>	80
Gambar 3.4.1.4. Ikat kepala pakaian tradisional Sangihe	81
Gambar 3.4.1.5. Ilustrasi pakaian sehari-hari pria	81
Gambar 3.4.1.6. Ilustrasi pakaian kerja pria	82
Gambar 3.4.1.7. Model pakaian wanita Kerajaan Tabukan dan model baru	82
Gambar 3.4.1.8. Ilustrasi pakaian kerja wanita	83
Gambar 3.4.1.9. Pakaian <i>Kingkingkongkong</i> dalam tari perang	83
Gambar 3.4.1.10. Ilustrasi pakaian <i>Kingkingkongkong</i>	83
Gambar 3.4.1.11. Ragam hias <i>Raramenusa</i>	84
Gambar 3.4.1.12. Ragam hias <i>Sohi</i>	85

Gambar 3.4.1.13. Ragam hias <i>Isin Kemboleng</i>	85
Gambar 3.4.1.14. Ragam hias <i>Kakunsi Tiwatu</i>	86
Gambar 3.4.1.15. Ragam hias <i>Kui</i>	86
Gambar 3.4.1.16. Ragam hias <i>Salikuku</i>	86
Gambar 3.4.1.17. Ragam hias <i>Malihuge</i>	87
Gambar 3.4.1.18. Ragam hias <i>Papoahiang</i>	87
Gambar 3.4.1.19. Ragam hias <i>Nalang U Anging</i>	87
Gambar 3.4.1.20. Ragam hias <i>Taluke Malihuge U Ginantolang</i>	88
Gambar 3.4.1.21. Ragam hias <i>Lombang</i>	88
Gambar 3.4.1.22. Ragam hias <i>Dalombo</i>	88
Gambar 3.4.1.23. Ilustrasi rumah <i>Pamangkonang</i>	89
Gambar 3.4.1.24. Ilustrasi rumah ikat.....	89
Gambar 3.4.1.25. Ilustrasi rumah <i>Bale Lawo</i>	90
Gambar 3.4.1.26. Ilustrasi rumah panjang berdasarkan catatan D. Brilman	90
Gambar 3.4.1.27. Sagu, singkong, talas, dan ubi jalar	91
Gambar 3.4.1.28. Nasi bungkus, ikan bakar, dan sayur santan <i>ganemo</i>	92
Gambar 3.4.1.29. Ketupat dan kuah <i>sasi</i>	92
Gambar 3.4.2.1. Alat <i>papedang</i>	93
Gambar 3.4.2.2. Pecahan gerabah.....	93
Gambar 3.4.2.3. Keranjang <i>bika</i>	93
Gambar 3.4.2.4. Keranjang kecil	94
Gambar 3.4.2.5. Topi <i>tolu</i>	94
Gambar 3.4.2.6. Hasil pertukangan besi berupa parang	94

Gambar 3.4.2.7. Pedang <i>Bala</i> , <i>Sondang</i> , dan <i>Tole Loahi</i>	95
Gambar 3.5.3.1. Jalan melewati hutan kaki Gunung Awu.....	104
Gambar 3.5.3.1. Kawasan rawan bencana Gunung Awu.....	105
Gambar 3.5.3.1. Pohon kelapa dan pohon pala.....	105
Gambar 3.5.3.1. Tanaman singkong liar, serta kebun cabai dan tomat	105
Gambar 3.5.3.1. Tanaman paku dan pepohonan besar	106
Gambar 3.5.3.1. Pepohonan dan sungai kecil berbatu di bawah jembatan.....	106
Gambar 3.5.3.1. <i>Landscape</i> Gunung Awu, sungai kecil dan vegetasinya	106
Gambar 3.5.3.1. <i>Landscape</i> Gunung Awu dan sungai di jalur lahar	107
Gambar 3.5.3.1. Biji pala dan cengkeh dijemur di pinggir jalan	107
Gambar 3.5.3.1. Biji kenari yang sudah dijemur	107
Gambar 3.5.3.1. Kulit kelapa dijemur dan tempat pembakaran kopra	108
Gambar 3.5.3.1. Sagu mentah dibungkus bika dan daun pisang.....	108
Gambar 3.5.4.1. Narasumber wawancara <i>online</i>	108
Gambar 3.5.5.1. Diagram pengenalan warisan budaya leluhur keluarga.....	112
Gambar 3.5.5.2. Diagram keingintahuan warisan budaya leluhur keluarga	113
Gambar 3.5.5.3. Diagram media pengenalan cerita rakyat Indonesia	113
Gambar 3.5.5.4. Diagram keingintahuan terhadap cerita rakyat Indonesia	114
Gambar 3.5.5.5. Diagram ketertarikan media adaptasi cerita rakyat	114
Gambar 3.5.5.6. Diagram frekuensi penggalian informasi	115
Gambar 3.5.5.7. Diagram relevansi cerita rakyat.....	115
Gambar 3.5.5.8. Diagram pengaruh dan dorongan pesan moral cerita rakyat.....	116
Gambar 3.5.5.9. Diagram pengenalan seputar kisah <i>Ansuang Bakeng</i>	117

Gambar 3.5.5.10. Diagram frekuensi konsumsi animasi	120
Gambar 3.5.5.11. Diagram pertimbangan pilihan animasi	120
Gambar 3.5.5.12. Diagram ketertarikan terhadap animasi 2D.....	121
Gambar 4.1.1.1. <i>Mindmap</i> pencarian kata kunci	128
Gambar 4.1.1.2. Penjabaran kata kunci <i>mythical</i>	129
Gambar 4.1.1.3. Penjabaran kata kunci <i>venturesome</i>	129
Gambar 4.1.1.4. Penjabaran kata kunci <i>ethnical</i>	130
Gambar 4.1.2.1. <i>Moodboard</i> kata kunci <i>mythical</i>	131
Gambar 4.1.2.2. <i>Moodboard</i> kata kunci <i>venturesome</i>	131
Gambar 4.1.2.3. <i>Moodboard</i> kata kunci <i>ethnical</i>	132
Gambar 4.1.3.1 <i>Moodboard</i> target audiens.....	133
Gambar 4.2.1. Studi visual latar I	134
Gambar 4.2.2. Studi visual latar II.....	135
Gambar 4.2.3. Studi visual karakter I	135
Gambar 4.2.4. Studi visual karakter II.....	136
Gambar 4.3.1.1. Sketsa awal <i>scaling</i> ukuran karakter utama	137
Gambar 4.3.1.2. Desain <i>scaling</i> ukuran karakter utama	137
Gambar 4.3.1.3. Revisi dan eksplorasi desain karakter Bakeng dan Bataira.....	143
Gambar 4.3.1.4. Ekspresi karakter Bakeng dan Bataira	143
Gambar 4.3.1.5. Gestur karakter Bakeng.....	144
Gambar 4.3.1.6. Desain dan eksplorasi awal karakter Bakeng.....	145
Gambar 4.3.1.7. Desain alternatif karakter Bakeng.....	146
Gambar 4.3.1.8. Gestur karakter Bataira.....	147

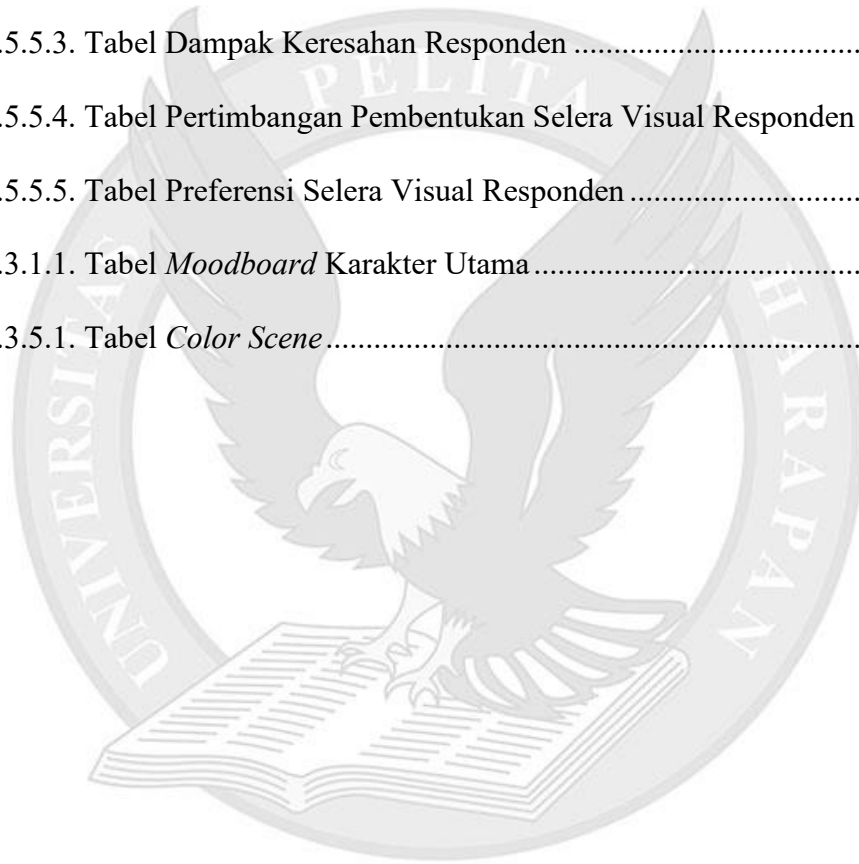
Gambar 4.3.1.9. Desain alternatif karakter Bataira.....	148
Gambar 4.3.1.10. Desain karakter Wanggaia, Panggelawang, dan Niabai.....	149
Gambar 4.3.1.11. Ekspresi karakter Wanggaia, Panggelawang, dan Niabai	149
Gambar 4.3.1.12. Eksplorasi awal karakter Wanggaia	150
Gambar 4.3.1.13. Gestur karakter Wanggaia.....	151
Gambar 4.3.1.14. Desain alternatif karakter Wanggaia	151
Gambar 4.3.1.15. Eksplorasi awal karakter Panggelawang	152
Gambar 4.3.1.16. Gestur karakter Panggelawang.....	153
Gambar 4.3.1.17. Desain alternatif karakter Panggelawang.....	153
Gambar 4.3.1.18. Eksplorasi II karakter Niabai.....	154
Gambar 4.3.1.19. Desain dan eksplorasi I karakter Niabai.....	155
Gambar 4.3.1.20. Gestur karakter Niabai	156
Gambar 4.3.1.21. Desain alternatif karakter Niabai.....	156
Gambar 4.3.1.22. Desain Tiga Saudara Kanak-Kanak	157
Gambar 4.3.2.1. Desain Karakter dan Alternatif Desain Raksasa Boki	158
Gambar 4.3.3.1. Desain dan eksplorasi rumah Bakeng	160
Gambar 4.3.3.2. Pengembangan desain rumah Bakeng.....	161
Gambar 4.3.3.3. Revisi desain rumah Bakeng.....	162
Gambar 4.3.3.4. <i>Mood Painting</i> Kamar Bataira	163
Gambar 4.3.4.1. Eksplorasi awal rumah tiga saudara	163
Gambar 4.3.4.2. Sketsa <i>high-angle</i> desain rumah tiga saudara	164
Gambar 4.3.4.3. Desain <i>full-rendered</i> rumah tiga saudara	164
Gambar 4.3.4.4. Denah dan revisi desain rumah tiga saudara	165

Gambar 4.3.5.1. Skema warna dan color scene	166
Gambar 4.3.5.2. <i>Key Art</i> Masa Kecil Tiga Saudara	167
Gambar 4.3.5.3. Sketsa <i>Thumbnail</i> Masa Kecil Tiga Saudara.....	168



DAFTAR TABEL

Tabel 3.5.1.1. Tabel <i>Breakdown Plot</i>	95
Tabel 3.5.2.1. Tabel <i>Breakdown</i> Karakter	102
Tabel 3.5.5.1. Tabel Faktor Kurangnya Dukungan Responden	117
Tabel 3.5.5.2. Tabel Keresahan Responden	118
Tabel 3.5.5.3. Tabel Dampak Keresahan Responden	119
Tabel 3.5.5.4. Tabel Pertimbangan Pembentukan Selera Visual Responden	121
Tabel 3.5.5.5. Tabel Preferensi Selera Visual Responden	122
Tabel 4.3.1.1. Tabel <i>Moodboard</i> Karakter Utama	138
Tabel 4.3.5.1. Tabel <i>Color Scene</i>	166



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Transkrip Wawancara.....	A1-A8
Lampiran B	Dokumentasi Observasi ke Sangihe	B1-B2
Lampiran C	Pertanyaan Kuisisioner I	C1-C8
Lampiran D	Pertanyaan Kuisisioner II.....	D1-D7
Lampiran E	Bukti Bimbingan	E1-E3

***Wajib melampirkan Lembar Monitoring Bimbingan.**

