



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Adaptasi Motif Ukir Bali pada Desain Elemen *Visual Effect* Buku

Interaktif "Legenda Selat Bali"

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Angel Nataniel Yugie
NIM : 12120210066
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angel Nataniel Yugie

NIM : 12120210066

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**Adaptasi Motif Ukir Bali pada Desain Elemen *Visual Effect* Buku Interaktif
"Legenda Selat Bali"**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Juni 2016

Angel Nataniel Yugie



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Adaptasi Motif Ukir Bali pada Gerakan dan Desain Elemen *Visual Effect*

Buku Interaktif "Legenda Selat Bali"

Oleh

Nama : Angel Nataniel Yugie

NIM : 12120210066

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juli 2016

Pembimbing

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Penguji

Ketua Sidang

Agatha M. Tjandra, S.Sn., M.Ds.

M. Cahya D., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama Penulis ingin menaikan puji syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat waktu.

Tugas akhir ini penulis selesaikan dengan harapan untuk meningkatkan minat baca anak-anak di Indonesia yang tergolong rendah dan bermanfaat bagi pembaca untuk membuat desain *visual effect*. Semoga kerja keras penulis selama pembuatan tugas akhir ini dapat berguna untuk masyarakat luas dan sesama mahasiswa.

Selain itu penulis juga ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual.
2. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. dan Fachrul Fadly selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu penulis selama proses pembuatan tugas akhir ini.
3. Agatha M. Tjandra, S.Sn., M.Ds. yang memberikan banyak saran dan masukan untuk penulis dalam mempersiapkan bahan dan melakukan presentasi.
4. Aurelia Adela Pakke yang membantu penulis dalam pembuatan *voice over* untuk tugas akhir ini.

5. Sella Putri Arby, Ervan Solihin, Meike Angelina, Karen Audreyella, dan teman-teman penulis lainnya yang sudah membantu dan mendukung penulis selama pembuatan tugas akhir ini.
6. Keluarga penulis yang tidak berhenti memberikan semangat selama pembuatan tugas akhir ini.

Tangerang, 13 Juni 2016

Angel Nataniel Yugie

UMMN

ABSTRAK

Visual effect merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah animasi untuk mendukung keberhasilan tercapainya sebuah cerita pada buku interaktif. Dengan adanya *visual effect*, sesuatu yang mustahil keberadaannya juga dapat diciptakan. Selain itu, *visual effect* juga dapat membuat sebuah animasi menjadi terlihat lebih nyata dan menarik. *Visual effect* dalam sebuah buku interaktif juga dapat mendukung penyampaian cerita.

Pada zaman ini, *smartphone* atau *gadget* adalah hal yang sudah tidak asing bahkan menjadi bagian dari diri manusia dan lebih dari 73% anak-anak di Indonesia memiliki akses untuk menggunakan *smartphone* atau *gadget*. Selain itu minat pada anak-anak Indonesia termasuk rendah. Berdasarkan 2 fenomena yang diangkat oleh penulis, maka penulis akan membuat sebuah buku interaktif dalam bentuk sebuah *mobile apps* yang akan diakses dengan mudah melalui *gadget* atau *smartphone* yang digunakan oleh mereka.

Pada laporan tugas akhir ini penulis mengangkat topik mengenai pembuatan dan penerapan *visual effect* untuk api, air, dan angin dengan mengadaptasi motif ornamen Bali. Penulis akan melakukan beberapa penelitian mengenai api, air, dan angin dengan menggunakan referensi foto ataupun beberapa film animasi. Penulis juga akan melakukan penelitian mengenai ciri khas dan makna dari ukiran Bali, baik secara umum ataupun khusus. Hasil penelitian yang didapatkan oleh penulis nantinya akan digunakan untuk membuat desain dan pergerakan *visual effect* untuk air, angin dan api. *Visual effect* ini akan diaplikasikan dalam buku cerita interaktif yang diangkat dari salah satu cerita legenda Indonesia, yang berjudul Legenda Selat Bali.

Kata kunci: *buku interaktif, visual effect, animasi, ukiran Bali*

U M N

ABSTRACT

Visual effect is one of the most important elements to provide an outstanding animation for an interactive book story. By the help of visual effect, we're able to create the impossibles. Visual effects are used to create a better and interesting animation in order to help readers understand the story.

Nowadays, smartphones and gadgets have been so common that more than 73% of Indonesian children have access to smartphones or gadgets. While sadly Indonesian children are having low interest in reading. Based on these two occurrences, I would like to make an interactive story book in the form of a mobile application which can be easily read through smartphones and gadgets.

For this undergraduate thesis, writer will bring up the making and the used of visual effect of fire, water, and wind from Balinese ornaments as my main topic. I'm going to do research about the main characteristic and meaning behind both common and special Balinese carvings. The results of this research will be used to create the design and movement of water, wind, and fire. These visual effects will be applied to the interactive story book about Bali Strait Legend.

Keywords: buku interaktif, visual effect, animation, Balinese ornamen

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAK	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Waktu Kerja	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. <i>Interactive Media</i>	5
2.2. Pengertian Visual Effect	6

2.3.	Sejarah Visual Effect.....	7
2.4.	Proses Pembuatan <i>Visual Effect</i>	9
2.4.1.	<i>Preproduction</i>	9
2.4.2.	<i>Production</i>	10
2.4.3.	<i>Postproduction</i>	10
2.5.	Elemen <i>Visual Effect</i>	10
2.5.1.	<i>Layer Blending</i>	10
2.5.2.	<i>Compositing</i>	11
2.5.3.	<i>Color</i>	11
2.6.	Api.....	14
2.6.1.	Lidah Api	16
2.6.2.	Pembakaran.....	16
2.7.	Air	17
2.7.2.	Laut	17
2.7.	Angin.....	20
2.8.	Ornamen Bali	23
2.9.1.	Keketusan.....	23
2.9.2.	Pepatran.....	25
2.9.3	Kekarangan	26
BAB III METODOLOGI		30
3.1.	Gambaran Umum	30
3.1.1.	Sinopsis	30
3.1.2.	Posisi Penulis	31

3.1.3.	Peralatan.....	31
3.2.	Tahapan Kerja.....	31
3.2.1.	Story Board.....	32
3.3.	Acuan.....	38
3.3.1.	Api.....	39
3.3.2.	Air.....	41
3.3.3.	Angin.....	42
3.4.	Temuan.....	44
3.4.1.	Ornamen Bali.....	44
3.4.2.	Api.....	45
3.4.3.	Air.....	47
3.4.4.	Angin.....	50
BAB IV	ANALISIS.....	53
4.1.	Api.....	53
4.2.	Air.....	56
4.3.	Angin.....	58
BAB V	PENUTUP.....	63
5.1.	Kesimpulan.....	63
5.2.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Interactive Book</i>	6
Gambar 2.2. Asap rokok Cruella.....	7
Gambar 2.3. Adegan Pemenggalan kepala Mary.....	8
Gambar 2.4. <i>A Trip to the Moon</i>	9
Gambar 2.5. <i>Layer Blending</i>	11
Gambar 2.6. <i>Isaac Newton's Color Wheel</i>	12
Gambar 2.7. Api merah dan api biru.....	15
Gambar 2.8. Angin Laut dan Angin Darat	20
Gambar 2.9. Angin Lembah dan Angin Gunung	21
Gambar 2.10. Kakul-Kakulan	23
Gambar 2.11. Kuping Guling.....	24
Gambar 2.12. Ganggong	24
Gambar 2.13. Api-Apian.....	25
Gambar 2.14. Patra Ulanda	25
Gambar 2.15. Patra Punggel.....	26
Gambar 2.16. Karang Benulu.....	27
Gambar 2.17. Karang Gajah.....	27
Gambar 2.18. Karang Goak	28
Gambar 2.19. Karang Singa Bersayap	29
Gambar 2.20. Karang Dedari	29
Gambar 3.1. <i>Story Board</i> Halaman 1	32

Gambar 3.2. <i>Story Board</i> Halaman 2	33
Gambar 3.3. <i>Story Board</i> Halaman 3	33
Gambar 3.4. <i>Story Board</i> Halaman 4	34
Gambar 3.5. <i>Story Board</i> Halaman 5	34
Gambar 3.6. <i>Story Board</i> Halaman 6	34
Gambar 3.7. <i>Story Board</i> Halaman 7	35
Gambar 3.8. <i>Story Board</i> Halaman 8	35
Gambar 3.9. <i>Story Board</i> Halaman 9	35
Gambar 3.10. <i>Story Board</i> Halaman 10	36
Gambar 3.11. <i>Story Board</i> Halaman 11	36
Gambar 3.12. <i>Story Board</i> Halaman 12	36
Gambar 3.13. <i>Story Board</i> Halaman 13	37
Gambar 3.14. <i>Story Board</i> Halaman 14	37
Gambar 3.15. <i>Story Board</i> Halaman 15	37
Gambar 3.16. <i>Story Board</i> Halaman 16	38
Gambar 3.17. <i>Story Board</i> Halaman 17	38
Gambar 3.18. Api membakar kayu	39
Gambar 3.19. Kekarangan Api-apian	40
Gambar 3.20. Api pada Ben 10	40
Gambar 3.21. Api pada Mickey Mouse	41
Gambar 3.22. Pergerakan Air Berombak	41
Gambar 3.23. Cipratan air	42
Gambar 3.24. Ganggong	42

Gambar 3.25. Angin Bertiup Pelan	43
Gambar 3.26. Angin Bertiup Kencang	43
Gambar 3.27. Karang Dedari & Singa Bersayap	44
Gambar 3.28. Desain Awal <i>Visual Effect</i> Api.....	45
Gambar 3.29. Sketsa Desain <i>Visual Effect</i> Api.....	46
Gambar 3.30. Desain Akhir <i>Visual Effect</i> Api.....	47
Gambar 3.31. Desain Awal <i>Visual Effect</i> Air	48
Gambar 3.32. Sketsa <i>Visual Effect</i> Air.....	49
Gambar 3.33. Desain <i>Visual Effect</i> Air 2 Warna	50
Gambar 3.34. Desain Akhir <i>Visual Effect</i> Air.....	50
Gambar 3.35. Desain Awal <i>Visual Effect</i> Angin.....	51
Gambar 3.36. Sketsa <i>Visual Effect</i> Angin.....	51
Gambar 3.37. Desain 2 <i>Visual Effect</i> Angin	52
Gambar 3.38. Desain 3 <i>Visual Effect</i> Angin	52
Gambar 3.39. Desain Akhir <i>Visual Effect</i> Angin.....	52
Gambar 4.1. Desain <i>Visual Effect</i> Api	55
Gambar 4.2. Pengaplikasian Elemen Api pada Flash	56
Gambar 4.3. Desain <i>Visual Effect</i> Air.....	57
Gambar 4.4. Pengaplikasian <i>Visual Effect</i> Air pada Flash.....	58
Gambar 4.5. Bentuk Dasar <i>Visual Effect</i> Angin	59
Gambar 4.6. Bentuk <i>Visual Effect</i> Angin.....	60
Gambar 4.7. Pengaplikasian <i>Visual Effect</i> Angin Sejuk	61
Gambar 4.8. Pengaplikasian <i>Visual Effect</i> Angin Berhembus Kencang.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna Api.....	15
Tabel 2.2 Kecepatan Angin.....	22

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

KARTU BIMBINGANXVII

***SCREENSHOT PENGGUNAAN VISUAL EFFECT*XXII**

