



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.

PERANCANGAN *BACKGROUND* PADA ANIMASI 2D

“TAPIS BERSERI”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Theresia Pia Susanto

NIM : 12120210233

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 : Theresia Pia Susanto

NIM : 12120210233

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN *BACKGROUND* PADA ANIMASI 2D “TAPIS BERSERI”

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, 14 Juni 2016



Theresia Pia Susanto



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BACKGROUND* PADA ANIMASI 2D “TAPIS
BERSERI”**

Oleh

Nama : Theresia Pia Susanto

NIM : 12120210233

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 28 Juli 2016

Pembimbing


Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds.

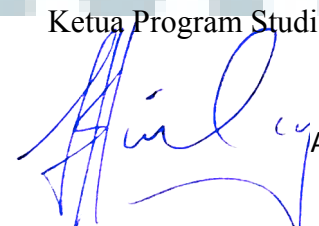
Penguji


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

Ketua Sidang


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

Ketua Program Studi


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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini merupakan salah satu prasyarat dalam rangka menyelesaikan pendidikan tinggi Strata-1 pada Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku dosen pembimbing penulisan dan pembuatan tugas akhir.
3. Kedua orang tua penulis yang memberi dukungan berupa moral dan doa sehingga penulis menyelesaikan laporan tugas akhir.
4. Roswita Rensa Susanto selaku kakak penulis yang memberi dukungan tugas akhir.
5. Semua pihak yang telah membantu baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis berharap buku laporan tugas akhir ini dapat berguna bagi semua pihak yang memerlukannya. Kritik dan saran untuk perbaikan dan perkembangan buku laporan kerja magang ini sangat diharapkan oleh penulis.

Tangerang, 14 Juni 2016

Theresia Pia Susanto

A large, light blue watermark logo of Universitas Mercu Buana (UMN) is centered on the page. The logo consists of a circular emblem with a stylized building facade and the letters 'UMN' in a bold, sans-serif font below it.

UMN

ABSTRAKSI

Background dalam animasi dua dimensi berfungsi membantu menunjukkan karakter melakukan tindakan yang sedang berlangsung dalam sebuah adegan, hal ini membuat peran dan esistensi background artis menjadi salah satu bagian terpenting dalam sebuah tim. Background artist adalah salah satu peran yang terlibat dalam proses pembuatan animasi yang menetapkan warna, gaya, suasana lingkungan dan tata letak dari sebuah adegan. Dalam perancangan background memiliki konsep menggabungkan adat tradisional budaya Lampung yang terdapat pada setiap bangunan dengan ragam hias khas lokal dan didukung dengan penggambaran suasana bersih dari sampah dan penuh sampah dengan membandingkan warna yang sesuai untuk mendukung suasana tersebut.

Kata kunci : background artist, background, budaya Lampung, warna.

UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1. Sumber Data	4
1.5.2. Teknik Pengumpulan Data	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Animasi Dua Dimensi	6

2.1.1.	Sejarah Animasi Dua Dimensi	7
2.1.2.	Dasar Animasi Dua Dimensi	9
2.1.3.	Prinsip Animasi	10
2.2.	<i>Background</i>	11
2.2.1.	<i>Background Artist</i>	12
2.3.	Warna	12
2.3.1.	Atribut Warna	14
2.3.2.	Psikologi Warna	15
2.4.	Perspektif dalam Background	15
2.4.1.	Garis Horizon	16
2.4.2.	Eye Level	16
2.4.3.	Point of view	17
2.4.4.	Line of Sight	17
2.4.5.	Convergence	17
2.4.6.	Vanishing Point	17
2.4.7.	Foreshortening	18
2.4.8.	Plane	19
2.5.	Elemen Background	19
2.5.1.	Penempatan Elemen Backgorund	21
2.6.	<i>Staging</i>	22

2.7.	Pencahayaan dan Rendering	24
2.8.	Teknik Pembuatan <i>Background</i> pada Animasi.....	27
2.8.1.	<i>Background Digital</i>	27
2.8.2.	<i>Style</i>	27
2.8.3.	Semi Realis.....	27
2.9.	Lampung.....	29
2.9.1.	Budaya Lampung	30
BAB III METODOLOGI.....		36
3.1.	Gambaran Umum Proyek	36
3.1.1.	Sinopsis Cerita.....	37
3.2.	Praproduksi.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.1.	Penerjemahan Konsep	Error! Bookmark not defined.
3.2.2.	Konsep Desain Visual	42
3.3.	Produksi	50
3.3.1.	Pewarnaan <i>Background</i>	50
3.3.2.	Ragam Hiasan Lampung pada <i>Background</i>	53
3.3.3.	Pengaturan Layer.....	58
3.3.4.	Animasi dan Pewarnaan Karakter	61
3.4.	Pasca Produksi	Error! Bookmark not defined.
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		66

4.1. Analisis Konsep Desain.....	66
4.2. Analisis Pewarnaan Suasana Kotor	66
4.3. Analisis Pewarnaan Suasana Bersih	69
4.4. Analisis Ragam Hias Budaya Lampung pada Bangunan	71
BAB V PENUTUP	78
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN.....	xix

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Mickey Mouse 1928.....	8
Gambar 2.2. Lingkaran warna dari opticks Newton	13
Gambar 2.3. Spectrum warna primer, sekunder, dan tertier.....	14
Gambar 2.4. Garis Horizon	16
Gambar 2.5. <i>Convergence</i>	17
Gambar 2.6. <i>Vanishing Point</i>	18
Gambar 2.7. <i>Foreshortening</i>	18
Gambar 2.8. <i>Plane</i>	19
Gambar 2.9. Posisi <i>overlay</i> , karakter dan <i>underlay</i>	20
Gambar 2.10. Posisi <i>held cels</i>	20
Gambar 2.11 <i>Midground</i>	21
Gambar 2.12. Penempatan elemen <i>background</i>	22
Gambar 2.13. Posis kamera.....	23
Gambar 2.14. <i>Staging</i>	24
Gambar 2.15. Pencahayaan alami	25
Gambar 2.16. Pencahayaan buatan.....	26
Gambar 2.17. Pencahayaan buatan.....	26
Gambar 2.18. <i>Sleeping Beauty</i> – Neuschwanstein Castle, Bavaria, Germany.....	28
Gambar 2.19. <i>Beauty and the Beast</i> – Alsace, France	28
Gambar 2.20. Menara Siger dilihat dari Pelabuhan Bakauheni	29

Gambar 2.21. Rumah Sesat	30
Gambar 2.22. Siger.....	31
Gambar 2.23. Ragam hias bentuk manusia	33
Gambar 2.24. Ragam hias Sasab	34
Gambar 2.25. Ragam hias Sultur.....	34
Gambar 3.1. Bangunan kota Bandar Lampung	39
Gambar 3.2. Geografis kota Bandar Lampung.....	40
Gambar 3.3. Sampah di kota Bandar Lampung	41
Gambar 3.4. Kota Tapis Berseri	42
Gambar 3.5. Karakter pemuda “Tapis Berseri”	47
Gambar 3.6. Karakter polisi “Tapis Berseri”	48
Gambar 3.7. Karakter tikus “Tapis Berseri”	48
Gambar 3.8. <i>Storyboard</i> “Tapis Berseri”	49
Gambar 3.9. Tugu Adipura.....	51
Gambar 3.10. Tugu Adipura “Tapis Berseri”	52
Gambar 3.11. Tugu Adipura warna bersih.....	52
Gambar 3.12. Tugu Adipura warna kotor	53
Gambar 3.13. Rumah pemuda “Tapis Berseri”	57
Gambar 3.14. Sungai “Tapis Berseri”	57
Gambar 3.15. Pertokoan “Tapis Berseri”	58
Gambar 3.16. <i>Layer background</i> “Tapis Berseri”	59
Gambar 3.17. <i>Layer midground</i> “Tapis Berseri”	59
Gambar 3.18. <i>Layer foreground</i> “Tapis Berseri”	60

Gambar 3.19. <i>Layer register</i> “Tapis Berseri”	61
Gambar 3.20. <i>Rough key</i>	62
Gambar 3.21. <i>Inbetween</i>	62
Gambar 3.22. Pewarnaan pada panel <i>underlay</i> “Tapis Berseri”	63
Gambar 3.23. Pewarnaan pada panel <i>color art</i> “Tapis Berseri”	64
Gambar 3.24. <i>Panel line art</i> “Tapis Berseri”	65
Gambar 4.1. Dinding yang kotor.....	66
Gambar 4.2. Perairan yang kotor.....	67
Gambar 4.3. Warna tugu adipura yang kotor	68
Gambar 4.4. Tugu adipura yang kotor “Tapis Berseri”	68
Gambar 4.6. Suasana kota bersih dari sampah.....	69
Gambar 4.7. Warna tugu adipura yang bersih.....	70
Gambar 4.8. Tugu adipura yang bersih “Tapis Berseri”.....	70
Gambar 4.9 . Siger di menara, pertokoan, dan bengkel	71
Gambar 4.10. Ujung ander di rumah pemuda, menara, dan pertokoan.....	72
Gambar 4.11. Payung agung di menara dan tugu adipura.....	73
Gambar 4.12. Sasab di interior bengkel, sungai, dan tugu adipura.....	74
Gambar 4.13. Perahu di sungai dan menara.....	75
Gambar 4.14. Bentuk manusi di menara	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Lokasi yang akan divisualisasikan	44
Tabel 3.2. Lokasi yang akan divisualisasikan	45
Tabel 3.3. Ragam hias Lampung.....	54



UMMN