



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 SETTING DALAM *LIMITED ANIMATION*

2D BERJUDUL “SANG MARTIR TANAH JAWA”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Rifqa Athifah Iqnaputri

NIM : 13120210071

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifqa Athifah Iqnaputri

NIM : 13120210071

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN SETTING DALAM *LIMITED ANIMATION 2D*

BERJUDUL “SANG MARTIR TANAH JAWA”

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

Tangerang, 20 Juli 2018

Rifqa Athifah Iqnaputri



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *SETTING DALAM LIMITED ANIMATION 2D*

BERJUDUL “SANG MARTIR TANAH JAWA”

Oleh

Nama : Rifqa Athifah Iqnaputri

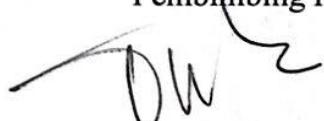
NIM : 13120210071

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Juli 2018

Pembimbing I



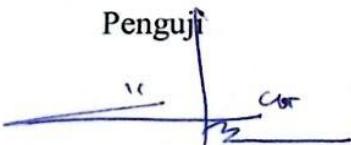
Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.

Pembimbing II



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Pengaji



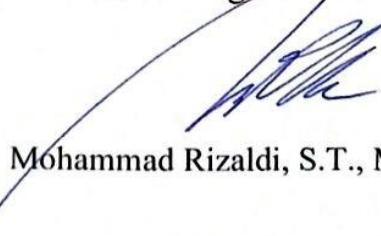
M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Pangeran Diponegoro merupakan salah satu pahlawan nasional Indonesia yang menarik untuk diangkat kisahnya. Kisahnya beredar dalam bentuk sejarah lisan yang dituturkan di tengah masyarakat turun-temurun, bahan literatur, jejak elektronik berupa film atau karya ilmiah. Di antara sejumlah sumber sejarah mengenai biografi beliau, yang dipandang serius penelitiannya, buku yang ditulis oleh seorang sejarawan asal Inggris bernama Peter Carey berjudul “Takdir”.

Animasi pendek 2D dengan teknik *limited animation* berjudul “Sang Martir Tanah Jawa” merupakan sebuah animasi yang dibuat sebagai bentuk dari rangkuman cerita mengenai perjuangan Pangeran Diponegoro. Ide cerita bagi animasi ini diperoleh dari hasil pembacaan atas literatur utama berupa sejarah Perang Jawa, buku mengenai biografi Diponegoro dan literatur penunjangnya.

Dalam animasi yang menjadi karya tugas akhir ini, penulis merancang *setting* untuk lokasi pada animasi mengenai kisah Diponegoro ini. Lewat animasi, penulis mencoba menyampaikan ringkasan sejarah Pangeran Diponegoro dengan cara ringan dan menyenangkan. Melalui laporan tugas akhir ini pula, penulis berharap dapat menginformasi mengenai perancangan *setting* dalam *limited animation* yang menambah wawasan tentang animasi.

Terimakasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penulisan laporan. Di antaranya adalah:

1. Ketua Program Studi Mohammad Rizaldi, S.T., M.M.
2. Dosen Pembimbing I Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.
3. Dosen Pembimbing II Christian Aditya, S.Sn, M.Anim.

4. Kedua Orangtua penulis yang mendukung dan mendoakan penulis.
5. Narasumber lokasi Gua Selarong, Diyono.

Tangerang, 20 Juli 2018



Rifqa Athifah Iqnaputri



ABSTRAKSI

Dunia dan masyarakat Indonesia mengenal Pangeran Diponegoro, tokoh utama di balik sejarah Perang Jawa di masa penjajahan Belanda. Seiring berubahnya waktu, generasi masa kini perlu mengetahui sejarah itu sehingga penulis menjadikan kisah pahlawan nasional itu sebagai inspirasi pembuatan sebuah animasi pendek dua dimensi. Penulis membuat animasi pendek dengan teknik *limited animation*, yang menceritakan perjuangan Pangeran Diponegoro dan pasukannya selama melakukan gerilya.

Dalam sebuah cerita animasi, terdapat ruang lingkup yang menjadi lokasi tempat kejadian berlangsung, dan ruang lingkup tersebut disebut *setting*. *Setting* sebagai ruang visual penyajian karya. *Setting* juga tempat bagi alur dan karakter yang menampilkan genre, kelas sosial, dan waktu. Sedangkan *limited animation* menjadi sarana visual bagi cerita. *Limited animation* merupakan teknik animasi yang gerakannya terbatas, namun dengan keterbatasannya dapat menunjukkan bentuk visual dari cerita dengan gaya yang sederhana. Melalui teknik *limited animation* ini, penulis merancang *setting* bagi animasi pendek berjudul “Sang Martir Tanah Jawa”.

Kata kunci : *Setting, Limited animation, Pangeran Diponegoro, Perang Jawa*



ABSTRACT

The world and the people of Indonesia know Prince Diponegoro, the main character behind the history of Java War in the Dutch colonial period. As time passes, today's generation needs to know the history so the writer makes the story of the national hero as the inspiration for making a short two-dimensional animation. The author makes short animations with limited animation techniques, which tells the struggle of Prince Diponegoro and his troops during the guerrilla.

In an animated story, there is the surrounding space which the scene takes place, and that the surrounding space is called setting. The Setting is a space for displaying aspects that can be visually visible to the viewer. The setting is a placeholder for plot and characters that display genre, social class, and time in a place you want to show. Whereas the limited animation becomes the media used to be a visual tool for the story. Limited animation is a limited-motion animation technique, but with its limitations can show the visual form of the story with a simple style. Through this limited animation technique, the author designed the setting for short animation in limited animation titled "Sang Martir Tanah Jawa" ("The Martyr of Java").

Keywords: *Setting, Limited animation, Prince Diponegoro, Java War,*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	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	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Sejarah Singkat Perang Jawa	6
2.2. Animasi	7

2.2.1.	<i>Limited animation</i>	8
2.3.	Perancangan <i>Setting</i>	10
2.3.1	Set.....	11
2.3.2	Properti.....	12
2.3.3	Background	13
2.4.	Gua Selarong	14
2.5.	Hutan di Jawa.....	15
2.5.1	Pohon Jati	16
	BAB III METODOLOGI	18
3.1.	Gambaran Umum.....	18
3.1.1.	Sinopsis	18
3.1.2.	Posisi Penulis	189
3.2.	Tahapan Kerja	20
3.3.	Konsep <i>Setting</i> Animasi “Sang Martir Tanah Jawa”	22
3.4.	Acuan	214
3.3.1.	Film Pahlawan Goa Selarong (1972) oleh Lilik Sudjio	24
3.3.2.	Acuan Gua Berbatu Cadas	27
3.3.3.	Acuan Hutan di Jawa	28
3.3.4.	Observasi Properti Senjata	30
3.3.5.	Gaya Gambar	33
3.3.6.	Gaya Pewarnaan.....	36
3.5.	Eksplorasi	37

3.5.1.	Gua Selarong.....	38
3.5.2.	Hutan Selarong.....	48
3.5.3.	Observasi Properti.....	53
BAB IV ANALISIS		56
4.1.	Analisa Umum	556
4.2.	Gua Selarong.....	57
4.2.	Hutan Selarong.....	61
4.3.	Properti Senjata	63
BAB V PENUTUP		66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		XVII



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gerald Mcboing-Boing, 1950	10
Gambar 2.2 Interior gua berbatu	12
Gambar 2.3 Eksterior hutan	12
Gambar 2.4 Penempatan background dan tokoh.....	13
Gambar 2.5 Gua Selarong	14
Gambar 2.6 Batu cadas	14
Gambar 2.7 Hutan jati (hutan musim)	15
Gambar 2.8 Pohon jati jenis denok	16
Gambar 3.1 Skematika perancangan.....	21
Gambar 3.2 Keris	30
Gambar 3.3 Keris dan selongsongnya.....	31
Gambar 3.4 Candrasa (senjata kecil serupa tusuk konde).....	31
Gambar 3.5 Senjata api tahun 1800-an	32
Gambar 3.6 Pasukan perempuan di depan Gua putri	38
Gambar 3.7 Tampak depan Gua Selarong	39
Gambar 3.8 Sketsa eksplorasi eksterior gua 1	40
Gambar 3.9 Sketsa eksplorasi eksterior gua 2	40
Gambar 3.10 Sketsa eksplorasi eksterior gua 3	41
Gambar 3.11 Sketsa digital eksterior gua Selarong	42
Gambar 3.12 Interior gua Selarong.....	43
Gambar 3.13 Interior gua cadas Liang Lewet.....	43
Gambar 3.14 Sketsa eksplorasi interior gua 1.....	44

Gambar 3.15 Sketsa eksplorasi interior gua 2.....	44
Gambar 3.16 Sketsa eksplorasi interior gua 3	45
Gambar 3.17 Sketsa digital interior gua Selarong 1	45
Gambar 3.18 Sketsa Diponegoro tidur dalam gua dan bermimpi mengenai ilham adanya Ratu Adil	46
Gambar 3.19 Sketsa digital interior gua Selarong 2	47
Gambar 3.20 Sketsa Diponegoro dan pasukan menyusun siasat dalam gua.....	47
Gambar 3.21 Hutan jati.....	48
Gambar 3.22 Sketsa eksplorasi hutan 1	49
Gambar 3.23 Sketsa eksplorasi hutan 2	49
Gambar 3.24 Sketsa eksplorasi hutan 3	50
Gambar 3.25 Sketsa eksplorasi tanaman di hutan 3.....	51
Gambar 3.26 Sketsa digital hutan <i>greyscale</i>	52
Gambar 3.27 Rancangan sulur pada <i>scene</i> hutan	52
Gambar 3.28 Sulur dan tanaman paku dengan sudut depth of field	53
Gambar 3. 29 Sketsa <i>greyscale</i> eksplorasi candrasa	54
Gambar 3. 30 sketsa eksplorasi senapan.....	54
Gambar 3.31 Sketsa eksplorasi keris, dan bambu runcing sebagai tambahan	55
Gambar 4.1 Rancangan <i>final looks</i> eksterior gua Selarong	58
Gambar 4.2 Rancangan <i>final looks</i> interior gua Selarong 1.....	59
Gambar 4.3 <i>Final looks</i> adegan Diponegoro ketika tidur di gua pada <i>scene</i> 2....	60
Gambar 4.4 Rancangan <i>final looks</i> interior gua Selarong	60
Gambar 4. 5 Pepohonan jati sebagai latar dari <i>setting</i> hutan Selarong	61

Gambar 4. 6 Hutan Selarong <i>final looks</i>	62
Gambar 4.7 Pasukan gerilya melewati hutan	63
Gambar 4.8 Candrasa <i>final looks</i>	64
Gambar 4.9 Senjata perang pasukan Diponegoro <i>final looks</i>	65
Gambar 4.10 Senjata perang pasukan Belanda <i>final looks</i>	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Acuan Gua dari Film “Pahlawan Goa Selarong”	25
Tabel 3.2 Acuan Gua Berbatu Cadas di Indonesia	27
Tabel 3.3 Hutan di Jawa.....	28
Tabel 3.4 Observasi Visual Karya Henk Ngantung	33
Tabel 3.5 Observasi Visual Pewarnaan Karya Studio Ghibli	36



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A:

NARASI UNTUK CERITA “SANG MARTIR TANAH JAWA”XVIII

LAMPIRAN B: STORY BOARDXVII

LAMPIRAN C: WAWANCARAXXVI

LAMPIRAN D: LAMPIRAN D: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PEMBIMBING IXXVII

LAMPIRAN D: LAMPIRAN D: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PEMBIMBING IIXXVIII

