



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 *ENVIRONMENT* PADA *MOTION*

***COMIC* “DAKOTAH”**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Michelle Jingga
NIM : 11120210412
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michelle Jingga

NIM : 11120210412

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA *MOTION COMIC*
“DAKOTAH”**

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, 16 Juni 2015

Michelle Jingga



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* PADA *MOTION*
COMIC “DAKOTAH”



Oleh

Nama : Michelle Jingga

NIM : 11120210412

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 7 Juli 2015

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Kehidupan manusia pada saat ini adalah masa dimana teknologi telah berkembang sangat pesat. melalui teknologi, kebutuhan manusia akan media hiburan seperti komik sudah dapat dianimasikan melalui komputer. Di Indonesia, generasi muda bangsa mulai membuat *motion comic* sebagai media hiburan dan informasi yang menarik.

Dalam *motion comic*, *environment* menjadi salah satu unsur yang tidak bisa dipisahkan. Menurut Wyatt (2010), *environment* bukan hanya dunia dimana karakter tokoh utama berakting selain itu juga memberikan petunjuk pada pembaca mengenai lokasi karakter. Melalui *motion comic* yang berjudul “Dakotah” penulis ingin membuat suatu *environment* dimana karakter utama tinggal disebuah *environment* alam dimana suku *Native American* yang hidup secara *nomadic*.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Dosen pembimbing tugas akhir atas bimbingannya selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Katherine Eliza Santoso, selaku rekan tim yang memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan proyek Tugas Akhir.
4. Keluarga Penulis, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan membantu selama Tugas Akhir berlangsung.

5. Teman-teman sesama mahasiswa yang telah memberikan dukungan dan saran selama pengerjaan Tugas Akhir.
6. Terakhir, Tuhan Yang Maha Esa yang memberkati penulis selama masa-masa semester awal hingga kini.

Tangerang, 16 Juni 2015

Michelle Jingga

UMMN

ABSTRAKSI

Saat ini komik-komik Jepang yaitu *Manga* sedang berkembang pesat ditandai dengan tingkat penjualan yang tinggi dan bertambahnya penggemar di seluruh dunia. Seiring perkembangan teknologi, komik bisa dianimasikan melalui media komputer, inilah yang disebut dengan *motion comic* yaitu komik yang diberikan pergerakan (*motion*). *Motion comic* menjadi salah satu media informasi yang mudah diakses dan dipahami oleh pembaca. Di dalam cerita, *environment* memegang peranan penting, tidak hanya sekedar menjadi pelengkap dalam suatu adegan, tapi juga panggung dimana karakter berakting serta memberikan informasi dimana karakter berada. Namun, untuk membangun *Environment* yang sesuai perlu pemahaman dalam terhadap objek yang divisualisasikan supaya *environment* tersebut dapat mendukung cerita yang dibuat.

Kata Kunci: *Environment, Motion Comic, Native American*

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, sans-serif font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally.

ABTRACT

Currently Japanese comics which we known as Manga is growing rapidly which marked by a high level of sales and the increase of fans from around the world. Along with the development of technology, comics can be animated via computer, motion comic is a comic with animation. Motion comic became one of the information media which is easily accessible and understood by the reader. In the story, the environment plays an important role, not just a complement in a scene, but also the stage where the characters act and provide information on where the characters located. However, when you build an environment, it is necessary to understanding the object that visualize, so the environment can support the whole of story.

Keyword: Environment, Motion Comic, Native American

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, sans-serif font. The letters are bold and spaced out, with a slight shadow effect.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
<i>ABTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. <i>Motion Comic</i>	4
2.1.1. <i>Comic</i>	4
2.1.2. <i>Limited Animation</i>	4
2.1.3. <i>Style Visual</i>	5

2.1.4. <i>Genre</i>	6
2.2. <i>Environment Design in Animation</i>.....	6
2.2.1. Elemen dalam Arsitektural.....	7
2.3. <i>Perspective</i>.....	9
2.3.1. <i>Atmospheric Perspective</i>	9
2.3.2. <i>Color Perspective</i>	10
2.3.3. <i>Linier Perspective</i>	10
2.4. <i>Native American</i>.....	13
2.4.1. Lakota Sioux.....	14
2.4.2. Great Plains.....	28
2.4.3. Black Hills.....	33
2.4.4. Angin.....	34
2.5. Tahap-tahap Menggambar <i>Environment</i> dalam <i>Manga</i>.....	35
2.6. Psikologi Warna.....	41
BAB III METODOLOGI.....	47
3.1. Gambaran Umum.....	47
3.1.1. Sinopsis.....	47
3.2. Studi Referensi.....	50
3.2.1. Arsitektural.....	50
3.2.2. Alam.....	61
3.3. Acuan.....	66
3.3.1. Acuan <i>Coloring Style</i>	66
3.3.2. Warna Musim.....	67

3.4. Penyusunan Konsep.....	68
3.4.1. <i>Brainstorming</i>	69
3.5. <i>Lineart</i> dan <i>Coloring</i>.....	83
3.6. <i>Editing</i>.....	86
BAB IV ANALISIS.....	88
4.1. Analisis <i>Camp</i>.....	88
4.2. Analisis Bagian Dalam <i>Tepee</i>.....	100
4.3. Analisis Pinggiran Hutan <i>Black Hills</i>.....	102
BAB V PENUTUP.....	105
5.1. Kesimpulan.....	105
5.2. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	xx
LAMPIRAN.....	xxiii

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Atmospheric Perspective</i>	9
Gambar 2.2. Contoh <i>Color Perspective</i>	10
Gambar 2.3. Contoh Satu Titik Hilang.....	10
Gambar 2.4. Satu Titik Hilang.....	11
Gambar 2.5. Dua Titik Hilang.....	12
Gambar 2.6. Tiga Titik Hilang.....	12
Gambar 2.7. Sioux Lakota di Tepi Sungai Misourri.....	13
Gambar 2.8. Peta Lokasi Suku Lakota Sioux.....	14
Gambar 2.9. <i>Tepee Native American</i>	15
Gambar 2.10. Skema <i>Tepee Native American</i>	17
Gambar 2.11. Tiga Tiang Utama <i>Tepee</i>	18
Gambar 2.12. Penambahan Tiang Lapisan Luar <i>Tepee</i>	18
Gambar 2.13. Lapisan Luar <i>Tepee</i>	19
Gambar 2.14. Penutup Celah <i>Tepee</i>	19
Gambar 2.15. Penutup Celah <i>Tepee</i> yang Disanggah Kayu.....	20
Gambar 2.16. Lapisan Dalam <i>Tepee</i>	20
Gambar 2.17. Kulit Bison.....	22
Gambar 2.18. Alat-Alat dari Tanduk Bison dan Rusa.....	23
Gambar 2.19. Lukisan Kuda pada Kulit Bison.....	24
Gambar 2.20. Simbol-simbol <i>Native American</i>	25
Gambar 2.21. Orang <i>Wakan</i>	27
Gambar 2.22. Peta Lokasi Great Plains.....	28

Gambar 2.23. Bison.....	29
Gambar 2.24. <i>Switch Grass</i>	30
Gambar 2.25. <i>Big Bluesterm</i>	30
Gambar 2.26. Iklim di Amerika Serikat.....	31
Gambar 2.27. Iklim di Negara Bagian Amerika Serikat.....	31
Gambar 2.28. <i>Topografy</i> Great Plains.....	32
Gambar 2.29. Black Hills.....	33
Gambar 2.30. <i>Ponderosa Pine</i>	34
Gambar 2.31. Angin Lembah dan Angin Gunung.....	35
Gambar 2.32. <i>Rough Sketch Control Room</i>	36
Gambar 2.33. Penambahan <i>Perspective</i> pada <i>Control Room</i>	36
Gambar 2.34. Penambahan Detail pada <i>Control Room</i>	37
Gambar 2.35. Inking pada <i>Control Room</i>	38
Gambar 2.36. <i>Rough Sketch</i> pada <i>Mountain Road</i>	39
Gambar 2.37. Diagram dalam <i>Mountain Road</i>	39
Gambar 2.38. Detail pada <i>Mountain Road</i>	40
Gambar 2.39. <i>Inking</i> dan <i>Coloring</i> pada <i>Mountain Road</i>	40
Gambar 2.40. Warna Merah.....	41
Gambar 2.41. Warna Kuning.....	42
Gambar 2.42. Warna Jingga.....	42
Gambar 2.43. Warna Hijau.....	43
Gambar 2.44. Warna Biru.....	43
Gambar 2.45. Warna Ungu.....	44

Gambar 2.46. Warna Coklat.....	44
Gambar 2.47. Warna Abu-abu.....	45
Gambar 2.48. Warna Putih.....	45
Gambar 2.49. Warna Hitam.....	46
Gambar 3.1. <i>Storyboard</i> “Dakotah”.....	48
Gambar 3.2. Bentuk <i>Tepee</i>	51
Gambar 3.3. Pintu <i>Tepee</i> Yang Kecil.....	51
Gambar 3.4. Interior dalam <i>Tepee</i>	52
Gambar 3.5. <i>Sioux Camp</i>	53
Gambar 3.6. <i>Corona Kingdom</i>	53
Gambar 3.7. <i>Buffalo Hides</i>	54
Gambar 3.8. Bulu Bison yang Tebal.....	55
Gambar 3.9. Suku <i>Lakota Sioux</i> dan Jahitan <i>Tepee</i> di Belakangnya.....	55
Gambar 3.10. Pewarna Alami.....	56
Gambar 3.11. Simbol <i>Thunderbird</i>	57
Gambar 3.12. Simbol Kuda.....	58
Gambar 3.13. Simbol Matahari.....	58
Gambar 3.14. Objek-Objek di Luar <i>Tepee</i>	58
Gambar 3.15. Rakitan Kayu untuk Meletakan Senjata.....	59
Gambar 3.16. Panah dan Busur <i>Native American</i>	60
Gambar 3.17. Kerajinan Tangan <i>Native American</i>	60
Gambar 3.18. Pemandangan Great Plains.....	61
Gambar 3.19. Rumput Tinggi di Great Plains.....	62

Gambar 3.20. Hutan Black Hills.....	62
Gambar 3.21. <i>Indian Paintbrush</i>	63
Gambar 3.22. <i>Coneflower</i>	63
Gambar 3.23. <i>Cottonwood</i>	64
Gambar 3.24. Berburu Bison.....	64
Gambar 3.25. Bison dari Great Plains.....	65
Gambar 3.26. Pemandangan Dataran Great Plains.....	66
Gambar 3.27. Fran Kenstein.....	67
Gambar 3.28. Warna Musim.....	68
Gambar 3.29. Denah Lokasi Cerita.....	73
Gambar 3.30. Legenda Denah Lokasi Cerita.....	73
Gambar 3.31. Denah <i>Camp</i>	74
Gambar 3.32. Sketsa <i>Tepee</i> Posisi Depan dan Belakang.....	74
Gambar 3.33. Sketsa Awal <i>Tepee</i> Dakotah, Ojijintka, dan Ketua Suku.....	75
Gambar 3.34. Sketsa Variasi Tanda Pengenal <i>Tepee</i>	76
Gambar 3.35. Variasi Hiasan Gantungan <i>Tepee</i>	76
Gambar 3.36. Variasi Objek dalam Hiasan Gantungan <i>Tepee</i>	77
Gambar 3.37. Variasi-variasi <i>Tepee</i> dalam <i>Camp</i>	77
Gambar 3.38. Grafik <i>Topografy</i> pada <i>Camp</i> , Padang Rumput, dan Black Hills..	78
Gambar 3.39. Sketsa Awal Interior dalam <i>Tepee</i>	79
Gambar 3.40. Denah dalam <i>Tepee</i>	80
Gambar 3.41. Sketsa Awal Pinggiran Hutan Black Hills.....	80
Gambar 3.42. Sketsa Vegetasi Pohon.....	81

Gambar 3.43. Sketsa Vegetasi Bunga Liar.....	81
Gambar 3.44. Sketsa Bison.....	82
Gambar 3.45. Hasil Akhir Aset <i>Camp</i>	82
Gambar 3.46. Hasil Akhir Aset dalam <i>Tepee</i>	82
Gambar 3.47. Hasil Akhir Aset Pohon.....	83
Gambar 3.48. Hasil Akhir Aset Bunga Liar dan Rumput.....	83
Gambar 3.49. Proses <i>Lineart</i>	84
Gambar 3.50. Proses <i>Coloring</i> (1).....	84
Gambar 3.51. Proses <i>Coloring</i> (2).....	85
Gambar 3.52. Proses <i>Coloring</i> (3).....	85
Gambar 3.53. Tahap <i>Editing</i>	86
Gambar 3.54. <i>Motion Comic</i> “Dakotah”.....	87
Gambar 4.1. <i>Camp</i> dengan Latar Belakang Black Hills.....	88
Gambar 4.2. Corona(Atas) dan Sioux <i>Camp</i> (Bawah).....	90
Gambar 4.3. Denah pada <i>Motion Comic</i> “Dakotah”.....	91
Gambar 4.4. Kehidupan Lakota Sioux yang <i>Nomadic</i>	92
Gambar 4.5. Letak <i>Camp</i> pada Setiap Musim.....	92
Gambar 4.6. <i>Tepee</i> pada Musim Dingin.....	93
Gambar 4.7. <i>Camp</i>	93
Gambar 4.8. <i>Tepee</i> Ketua Suku.....	94
Gambar 4.9. Gantungan Hiasan Bulu.....	97
Gambar 4.10. Tampak Belakang dan Depan Pintu <i>Tepee</i>	98
Gambar 4.11. Tanda Pengenal.....	98

Gambar 4.12. <i>Totem Pole</i>	99
Gambar 4.13. Dalam <i>Tepee</i>	100
Gambar 4.14. Celah Asap.....	101
Gambar 4.15. Api Unggun.....	101
Gambar 4.16. Pinggiran Hutan Black Hills.....	102
Gambar 4.17. Daun <i>Cottonwood</i>	103
Gambar 4.18. Daun <i>Pine</i>	103

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Breakdown List Environment</i>	70
Tabel 3.2. <i>Aset-aset Environment</i>	72
Tabel 4.1. <i>Tepee dan Penjelasan Simbolnya</i>	95



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TA.....xxiii

