

**PERANCANGAN ASET 2D UNTUK  
ANIMASI SEJARAH “SERI TOKOH BANGSA”**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Penciptaan

**Yeshe Virani Gunaldi**

**0000028257**

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
**2022**

**PERANCANGAN ASET 2D UNTUK  
ANIMASI SEJARAH “SERI TOKOH BANGSA”**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Yeshe Virani Gunaldi**

**00000028257**

**PROGRAM STUDI FILM**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yeshe Virani Gunaldi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028257

Program studi : Film

Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN ASET 2D UNTUK ANIMASI SEJARAH "SERI TOKOH BANGSA"**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 07 Januari 2022

UMM



(Yeshe Virani Gunaldi)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
PERANCANGAN ASET 2D UNTUK  
ANIMASI SEJARAH “SERI TOKOH BANGSA”

Oleh  
Nama : Yeshe Virani Gunaldi  
NIM : 00000028257  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 17 Januari 2022  
Pukul 09.30 s/d 10.15 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan pengujji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Digitally signed by  
Yohanes Merci  
Widiastomo  
Date: 2022.01.25  
14:34:17 +07'00'

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.  
0309059001

Pengujji

Digitally signed  
by Christian  
Aditya  
Date: 2022.01.24  
15:14:33 +07'00'

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.  
0303019102

Pembimbing

Digitally signed  
by Firdyanza  
Pramono  
Date: 2022.01.24  
11:45:10 +07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.  
0323088802

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
0328097503

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yeshe Virani Gunaldi

NIM : 00000028257

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Aset 2D untuk Animasi Sejarah “Seri Tokoh Bangsa”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 07 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Yeshe Virani Gunaldi)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan Aset 2D untuk Animasi Sejarah Seri Tokoh Bangsa” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono. M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Firdyanza, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Ketut Yoga Yudistira, sebagai *co-founder* dan sekaligus *Managing Director* Kok Bisa.
6. Alvin Reinaldy dan Franky Nugraha, sebagai supervisi yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan proyek “Seri Tokoh Bangsa 3”.
7. Kepada rekan-rekan kerja di Kok Bisa yang telah membantu penulis dalam pembuatan proyek “ Seri Tokoh Bangsa 3”.
8. Aditya Laksono, Cliff Ardana, Tjong Levina Odelia dan William Lius, sebagai teman penulis yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.
9. Orang Tua, teman dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 07 Januari 2022



(Yeshe Virani Gunaldi)



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN ASET 2D UNTUK ANIMASI SEJARAH “SERI TOKOH BANGSA”

Yeshe Virani Gunaldi

## ABSTRAK

Sejarah negara merupakan hal penting yang harus selalu diingat oleh masyarakat Indonesia. Mengingat selalu sejarah negara sendiri dapat membantu penduduknya menjadi lebih baik. Belajar sejarah bisa menjadi mudah dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan adalah animasi 2D yang menggunakan gaya *flat design* dalam pembuatan asetnya. *Flat design* merupakan gaya minimalis yang dapat menyederhanakan bentuk dan warna dari objek aslinya. *Flat design* juga merupakan gaya desain modern yang menarik bagi anak muda. Aset-aset yang dibuat akan diterapkan elemen-elemen desain, yang terdiri dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Aset juga akan diterapkan salah satu prinsip desain yaitu keseimbangan.

**Kata kunci:** Ilustrasi, Elemen-Elemen Desain, *Flat Design*, *Balance*

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **2D ASSET DESIGN FOR HISTORICAL ANIMATION “SERI TOKOH BANGSA”**

Yeshe Virani Gunaldi

### **ABSTRACT (English)**

*Country History is an important thing that must always be remembered by the people of Indonesia. Always remembering the history of the country can help the people to be better. Learning history can be easy by using fun instructional media. There are various forms of instructional media. Instructional media that will be used is 2D animation that uses a flat design style to create the assets. Flat design is a minimalist style that can simplify the shape and color of the original object. Flat design is also a modern style that is attractive to young adult. The assets created will be applied to elements of design, which consist of lines, shapes, colors and textures. The asset will also apply one of the design principles, that is balance.*

**Keywords:** *Illustration, Elements of Design, Flat Design, Balance*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

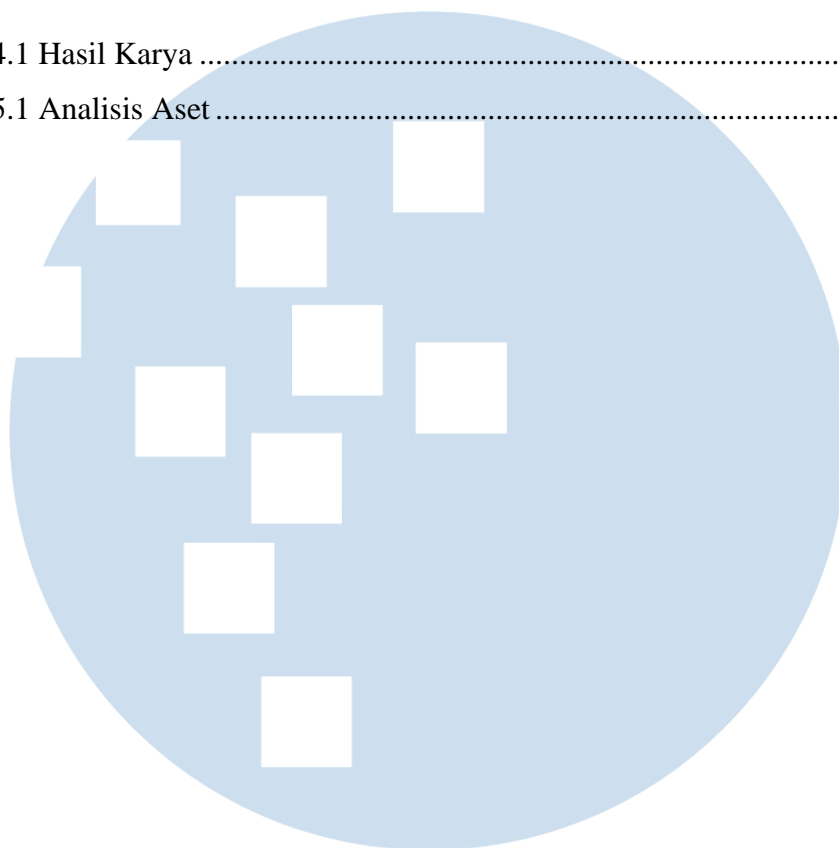
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b><i>ABSTRACT (English).....</i></b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>2</b>
Ilustrasi .....	2
<i>Flat Design</i> .....	2
Elemen Desain .....	2
<i>Balance</i> .....	3
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>4</b>
Deskripsi Karya .....	4
Konsep Karya .....	4
Tahapan Kerja.....	4
<b>4. HASIL KARYA.....</b>	<b>10</b>
<b>5. ANALISIS.....</b>	<b>11</b>
<b>6. KESIMPULAN.....</b>	<b>13</b>
<b>7. DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Karya .....	10
Tabel 5.1 Analisis Aset .....	11



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

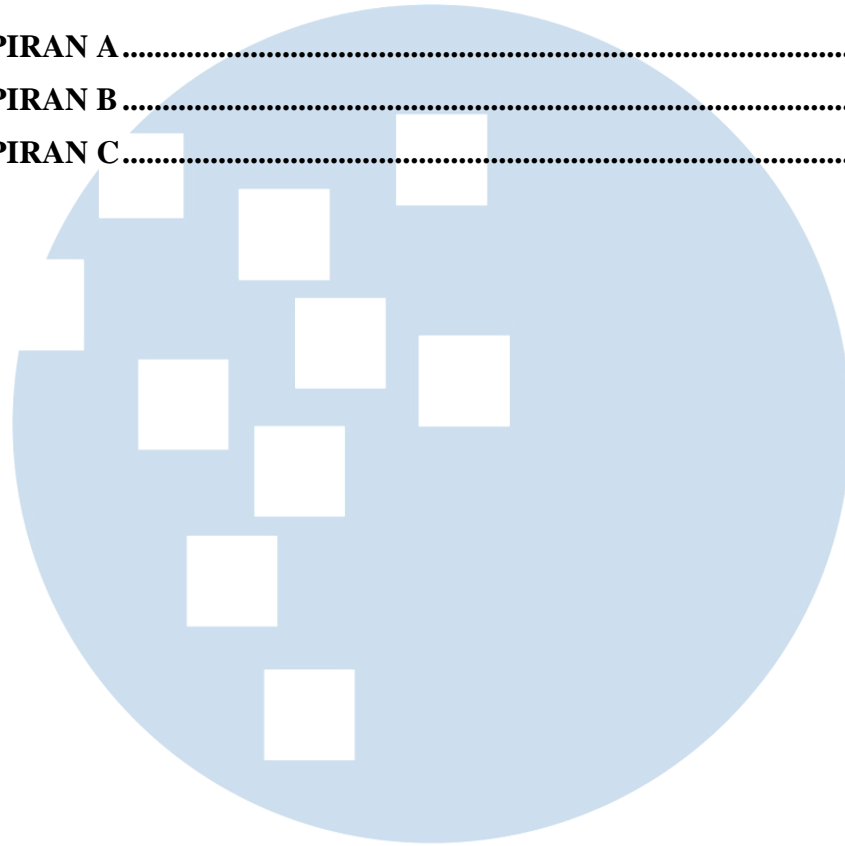
Gambar 3.1 Aset <i>Vehicle</i> .....	5
Gambar 3.2 Aset-Aset <i>Avatar</i> .....	5
Gambar 3.3 Aset-Aset <i>Scene</i> .....	5
Gambar 3.4 Seri Tokoh Bangsa 2 Episode 3.....	6
Gambar 3.5 Referensi Visual <i>Vehicle</i> Tank Sherman.....	7
Gambar 3.6 Referensi Visual <i>Avatar</i> Jendral A.W.S Mallaby.....	7
Gambar 3.7 Referensi Visual <i>Scene</i> Perkemahan Tentara Asing.....	7
Gambar 3.8 Pra Produksi Aset Tank Sherman.....	8
Gambar 3.9 Sketsa Aset <i>Avatar</i> Jendral A.W.S Mallaby.....	8
Gambar 3.10 Pra Produksi Aset <i>Scene</i> Perkemahan Tentara Asing .....	9
Gambar 4.1 Aset <i>Vehicle</i> Tank Sherman .....	10
Gambar 4.2 Aset <i>Avatar</i> Jendral A.W.S Mallaby.....	10
Gambar 4.3 Aset <i>Scene</i> perkemahan tentara asing .....	11

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	16
LAMPIRAN B.....	29
LAMPIRAN C.....	30



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA