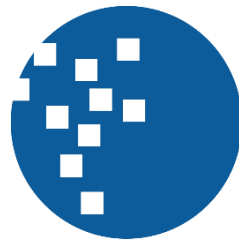


PERANCANGAN 2D VFX UNTUK MENGGAMBARKAN

SIFAT TOKOH DALAM FILM ANIMASI

END OF KLESHAS



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Muhammad Bisyara Makkasau Widzan

00000057188

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN 2D VFX UNTUK MENGGAMBARKAN

SIFAT TOKOH DALAM FILM ANIMASI

END OF KLESHAS



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Muhammad Bisyara Makkasau Widzan

00000057188

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Bisyara Makkasau Widzan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057188

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN 2D VFX UNTUK MENGGAMBARAKAN SIFAT
TOKOH DALAM FILM ANIMASI END OF KLESHAS

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 7 January 2025



*meterai Rp 10.000,00

(Muhammad Bisyara Makkasau Widzan)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN 2D VFX UNTUK MENGGAMBARKAN

SIFAT TOKOH DALAM FILM ANIMASI

END OF KLESHAS

Oleh

Nama : Muhammad Bisyra Makkasau Widzan

NIM : 00000057188

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024

Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
033471

Penguji


Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

Pembimbing


Digitally signed by
Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2024.12.29
22:03:33 +07'00'
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
023981

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2025.01.07
09:40:16 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Bisvara Makkasau Widzan
NIM : 00000057188
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN 2D VFX UNTUK
MENGGAMBAR KANSIFAT TOKOH DALAM FILM ANIMASI END
OF KLESHAS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori *Knowledge Center* sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori *Knowledge Center*, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 January 2024


(Muhammad Bisvara Makkasau Widzan)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN 2D VFX UNTUK MENGGAMBARAKAN SIFAT TOKOH DALAM FILM ANIMASI END OF KLESHAS” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 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 tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

(harapan) semoga karya ilmiah ini dapat membantu pembaca dalam merancang karya mereka

Tangerang, 7 January 2024



(Muhammad Bisvara Makkasau Widzan)

**PERANCANGAN 2D VFX UNTUK
MENGGAMBARKAN SIFAT TOKOH DALAM FILM
ANIMASI END OF KLESHAS**

(Muhammad Bisyara Makkasau Widzan)

ABSTRAK

2D VFX adalah Teknik manipulasi elemen alam seperti air, api, asap, debu, dst. yang dikerjakan dalam media ruang 2 Dimensi, penelitian ini bertujuan untuk merancang 2D VFX yang dapat menggambarkan sifat tokoh Tao Wu dan Tian Long dalam cerita film animasi pendek End of Kleshas. Penelitian ini memfokuskan kepada sifat tokoh Tao Wu dan Tian Long yang bertolak belakang, elemen 2D VFX dipilih berdasarkan sifat kedua tokoh, observasi literatur, dan observasi visual. Elemen api dipilih menyesuaikan sifat buas Tao Wu, elemen awan dipilih menyesuaikan dengan sifat tenang Tian Long. Elemen yang dipilih lalu dimodifikasi dari aspek bentuk dan warna. Hasil dari temuan digunakan dalam adegan yang menampilkan Tao Wu dan Tian Long.

Kata kunci: 2D VFX, Api, Awan, Elemen, Bentuk, End of Kleshas, Warna.



2D VFX DESIGN TO DEPICT THE NATURE OF THE CHARACTERS IN THE ANIMATED FILM END OF KLESHAS

Muhammad Bisyara Makkasau Widzan

ABSTRACT (English)

2D VFX is a technique for manipulating natural elements such as water, fire, smoke, debris, etc. which is carried out in 2-dimensional space media. This research aims to design 2D VFX that can describe the nature of the characters Tao Wu and Tian Long in the short-animated film “End of Kleshas”. This research focuses on the contrasting characteristics of Tao Wu and Tian Long. The 2D VFX elements were selected based on the two characters nature, literature observations and visual observations. The fire element was chosen to suit Tao Wu's wild nature, the cloud element was chosen to suit Tian Long's calm nature. The selected elements are then modified in terms of shape and color. The findings were used in scenes featuring Tao Wu and Tian Long.

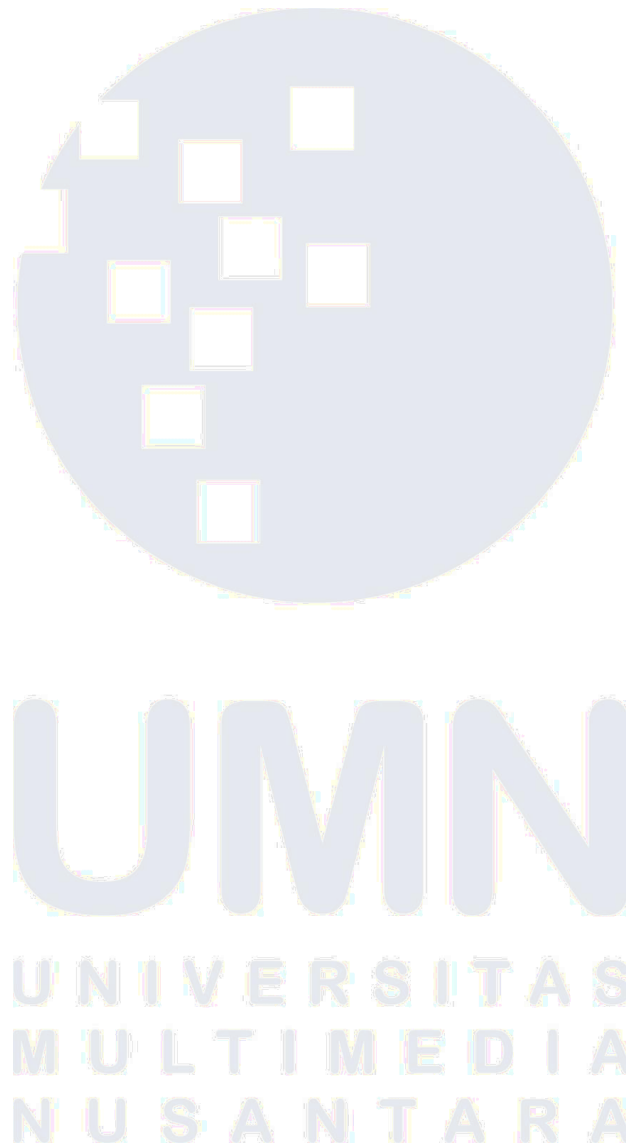
Keywords: 2D VFX, Fire, Clouds, Elements, Shapes, End of Kleshas, Colors



DAFTAR ISI

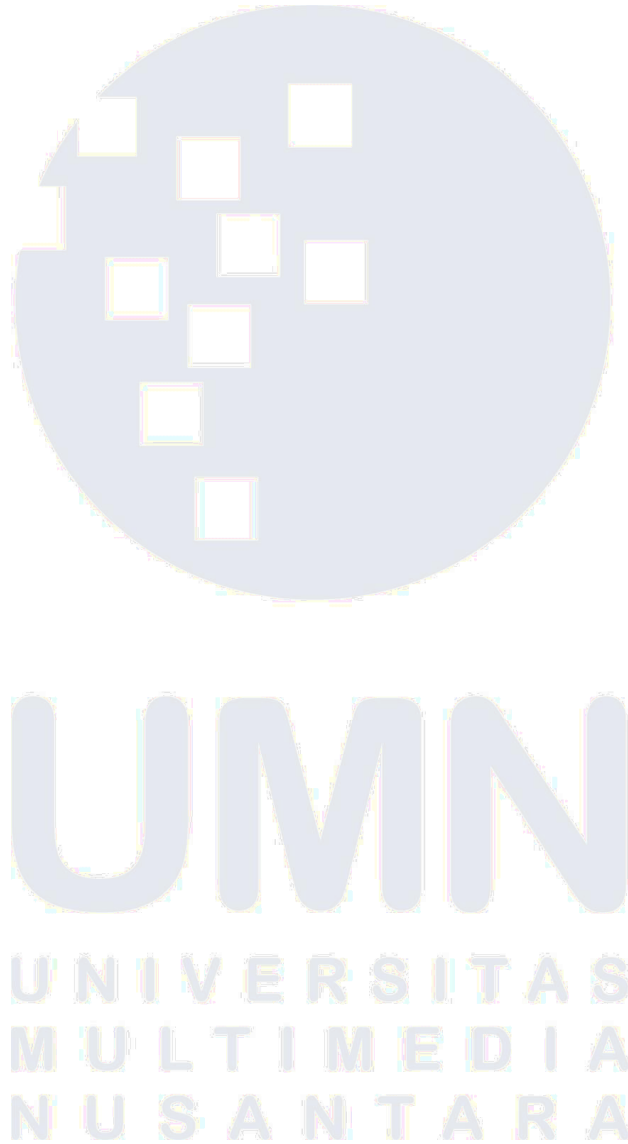
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT (<i>English</i>).....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR	2
2.1. VFX.....	2
2.1.1. Elemen Api.....	3
2.1.2. Elemen Awan	4
2.2. Warna	6
2.2.1. Hijau	7
2.2.2. Kuning.....	7
3. METODE PENCIPTAAN	7
Deskripsi Karya	7
Konsep Karya.....	7
Tahapan Kerja	9
4. ANALISIS	19
4.1. Tao Wu.....	20
4.2. Tian Long	21
5. KESIMPULAN	23

6. DAFTAR PUSTAKA	24
-------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Studi Pustaka.....	13
Tabel 4.1 Tabel Tao Wu	20
Tabel 4.2 Tabel Tian Long.....	22

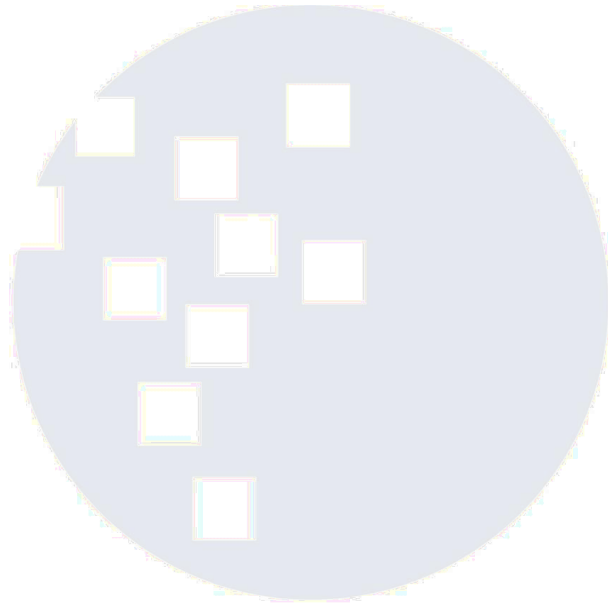


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan bentuk api dalam ruang gravitasi	3
Gambar 2.2 Perbedaan bentuk dan warna api berdasarkan bahan bakar	4
Gambar 2.3 Cumulus jenis awan ketinggian kurang dari 2,000 m	4
Gambar 2.4 Altostratus jenis awan ketinggian 2,000 m sampai 7,000 m	5
Gambar 2.5 Cirrus jenis awan ketinggian lebih dari 7,000 m	6
Gambar 2.6 Roda Warna	6
Gambar 3.1 Penerapan Media Hybrid	8
Gambar 3.2 Gaya visual anime	8
Gambar 3.3 Goresan kuas yang terinspirasi dari Fog Hill of Five Elements ..	8
Gambar 3.4 Bagan Tahapan Kerja	9
Gambar 3.5 Turn-Table-Tao Wu	11
Gambar 3.6 Turn-Table-Tian Long	12
Gambar 3.7 King tampak depan dan Belakang	15
Gambar 3.8 Splash-Art Thresh	16
Gambar 3.9 In-Game Model, Spirit Blossom Kindred	17
Gambar 3.10 Lunar Guardian Malphite	17
Gambar 3.11 Simulasi api Tao Wu	18
Gambar 3.12 Simulasi desain awan Tian Long	19
Gambar 4.1 Alur aliran api Tao Wu	20
Gambar 4.2 Desain awan Tian Long	21

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A KS1-Formulir Pengajuan Skripsi	25
LAMPIRAN B KS2-Formulir Perjanjian.....	26
LAMPIRAN C KS3-Formulir Bimbingan.....	28
LAMPIRAN D KS4-Turnitin.....	30



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA