

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ANIMASI PENDEK

“ ART BEAT “

TUGAS AKHIR

Oleh

Febian Dominikus

1301018733

08PGU



Universitas Bina Nusantara

Jakarta

2013

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ANIMASI PENDEK

“ ART BEAT “

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk gelar kesarjanaan pada
Jurusan Desain Komunikasi Visual
Program Animasi
Jenjang Pendidikan Strata-1

Oleh

Febian Dominikus

1301018733

08PGU



Universitas Bina Nusantara

Jakarta

2013

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ANIMASI PENDEK

“ ART BEAT “

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh

Febian Dominikus

1301018733

Disetujui Oleh

Arik Kurnianto, S.Sn, M.T

Pembimbing Utama

18 Juli 2013

Ardiyan, S.Sn.

Pembimbing

18 Juli 2013

Pendamping

Dermawan Syamsuddin, S.Sn.

Head of Animation Program

18 Juli 2013

Universitas Bina Nusantara

Jakarta

2013

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Febian Dominikus Tirta

NIM : 1301018733

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ANIMASI
PENDEK “ ART BEAT “

Memberikan kepada Universitas Bina Nusantara *hak non-eksklusif* untuk menyimpan, memperbanyak, dan menyebarluaskan tugas akhir karya saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau ringkasannya saja, dalam bentuk format tercetak dan atau elektronik.

Menyatakan bahwa saya, akan mempertahankan **hak eksklusif** saya, untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi tugas akhir saya, guna pengembangan karya dimasa depan, misalnya bentuk artikel, buku, perangkat lunak, atau sistem informasi.

Jakarta, 18 Juli 2013

Febian Dominikus

1301018733

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Desain Komunikasi Visual Animasi

Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual

Semester Ganjil/Genap tahun 2012/2013

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ANIMASI PENDEK

“ ART BEAT“

Febian Dominikus / 1301018733

Kelas : 08PGU

Abstrak

TUJUAN PENELITIAN, ialah agar animasi yang dibuat dapat diterima masyarakat dan dapat divisualisasikan dengan baik. Adapun Metode dan Analisis yang digunakan penulis disesuaikan dengan teknik desain komunikasi visual. Semoga animasi yang penulis buat dapat menghibur dan dinikmati oleh masyarakat .

Kata Kunci

Animasi, Teknik Desain Komunikasi Visual.

Penulis

(Febian Dominikus)

PRAKATA

Kepada Tuhan yang Maha Esa, segala hormat dan pujian syukur penulis sampaikan, karena Beliau sudah memberikan kekuatan dan keyakinan untuk penulis agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir Animasi Pendek “*ART BEAT*”

Dengan tepat waktu sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 atau Sarjana di Universitas Bina Nusantara.

Banyak sekali pelajaran dan pengalaman yang penulis dapatkan selama masa pengerjaan Animasi Pendek ini, dari awal sampai akhir.

Penulis memilih tema breakdance ini, karena tema ini masi belum ada yang membuat dan merupakan sesuatu yang dapat dijadikan sebuah animasi yang dapat menghibur.

Terlebih lagi untuk visualnya yang memberikan penulis tantangan untuk memperlihatkan keindahan gerakan breakdance.

Tidak terhitung pengalaman-pengalaman dan ilmu yang sudah penulis dapatkan selama berkuliah di Desain Komunikasi Visual, Universitas Bina Nusantara ini.

Terima kasih penulis ucapkan sebesar – besarnya untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan penulis kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Keluarga yang memberikan dukungan kepada penulis.
3. Bapak Dermawan Syamsuddin, selaku Head of Animation Binus School of Design
4. Arik Kurnianto, S.Sn., M.T dan Ardiyan, S,Sn.
5. Teman-teman penulis yang sama-sama berjuang dan bekerja keras untuk tugas akhir.

Terima kasih atas kesediaannya membaca pengantar ataupun menonton animasi film pendek ini.

Tentunya penulis sebagai pelajar masih memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis menerima kritikan dan saran yang membangun.
Mohon maaf, jika ada kata yang kurang berkenan

Jakarta, 18 Juli 2013

Penulis
(Febian Dominikus)

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| Halaman Judul luar..... | i |
| Halaman Judul dalam..... | ii |
| Halaman Pernyataan..... | iii |
| Halaman Pernyataan Orisinalitas..... | iv |
| Halaman Abstrak | v |
| Halaman Prakata atau Ucapan terima kasih | vi-vii |
| Halaman Daftar isi | viii-xii |
| Halaman Daftar Gambar | xiii-xvi |
| BAB 1 | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Ruang Lingkup | 1 |
| BAB 2 | 2 |
| DATA & ANALISA | 2 |
| 2.1 Sumber Data | 2 |
| 2.1.2 Media Cetak | 2 |
| 2.1.3 Video | 2 |
| 2.1.4 Wawancara | 2 |
| 2.2 Data Umum | 3 |
| 2.2.1 Sejarah Hip-Hop | 3 |
| 2.2.2 Breakdance..... | 3-4 |
| 2.2.3 Yang Mempengaruhi Hip Hop | 4 |

| | |
|---|-------|
| 2.2.3.1 Tokoh dan Ikon | 4-6 |
| 2.2.3.2 Music | 6 |
| 2.2.3.3 Gerakkan Tarian | 6-7 |
| 2.2.3.4 Gaya Visual | 7 |
| 2.2.3.4.1 Graffiti | 7 |
| 2.2.4 Unsur gerakan di dalam Breakdance | 8-9 |
| 2.3 Data Khusus | 9 |
| 2.3.1 Sejarah Bboy Indonesia | 9-10 |
| 2.3.2 Pengaruh Budaya | 10 |
| 2.3.3 Fashion | 11-13 |
| 2.4 Data Perbandingan | 14 |
| 2.4.1 Step up 3D..... | 14 |
| 2.4.2 Street Dance | 15 |
| 2.4.3 Turn it Loose..... | 16 |
| 2.4.4 Samurai Champlo..... | 17 |
| 2.5 ANALISA S.W.O.T | 18 |
| 2.5.1 Strength | 18 |
| 2.5.2 Weakness | 18 |
| 2.5.3 Threats | 18 |
| 2.5.4 Faktor pendukung | 19 |
| 2.5.5 Faktor penghambat | 19 |
| BAB 3 | 20 |
| MASALAH DAN TUJUAN DESAIN..... | 20 |

| | |
|--|-------|
| 3.1 Identifikasi Masalah..... | 20 |
| 3.2 Rumusan Masalah..... | 20 |
| 3.3 Tujuan Desain | 21 |
| BAB 4 | 22 |
| KONSEP DESAIN | 22 |
| 4.1 Landasan Teori | 22 |
| 4.1.1 12 Prinsip dasar animasi | 22-25 |
| 4.1.2 Teori 3D Animasi | 25 |
| 4.1.2.1 Animation..... | 25 |
| 4.1.2.2 Modelling | 26 |
| 4.1.2.3 Texturing | 26 |
| 4.1.2.4 Rendering | 26 |
| 4.1.3 Teknik Sinematografi | 26 |
| 4.1.3.1 Teknik Dasar Cinematografi | 26 |
| 4.1.3.2 Kamera Subjektif/Objektif | 26 |
| 4.1.3.3 Shot size | 26 |
| 4.1.3.4 Focus | 27 |
| 4.1.3.5 Ruang Tajam | 28 |
| 4.1.3.6 Rule of third | 28 |
| 4.1.4 Teori Warna | 28 |
| 4.2 Cerita | 28 |
| 4.2.1 Sinopsis | 28 |

| | |
|--|--------|
| 4.2.2 Arti Judul | 29 |
| 4.3 Strategy Desain | 29 |
| 4.3.1 Animation Visual Style | 29-30 |
| 4.3.2 Motion Style | 31 |
| 4.3.3 Karakter | 32-33 |
| 4.3.4 Environment | 34-38 |
| 4.4 Strategy Kreatif | 38 |
| 4.4.1 Strategi Komunikasi | 38 |
| 4.4.2 Masalah yang Dikomunikasikan | 38 |
| 4.4.3 Tujuan Komunikasi | 39 |
| 4.4.3.1 Profil Target Komunikasi | 39 |
| 4.4.3.2 Geografi | 39 |
| 4.4.3.3 Psikografi | 39 |
| 4.4.3.4 USP (Unique Selling Point) | 39 |
| 4.4.3.5 Premis Cerita | 39 |
| 4.4.3.6 Penetapan Judul | 40 |
| 4.5 Target Audience | 40 |
| 4.5.1 Target Primer | 40 |
| 4.5.2 Target Sekunder | 40 |
| 4.6 Script | 41-45 |
| BAB 5 | 46 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN | 46 |
| 5.1 Desain Title | 46 |

| | |
|-----------------------------------|-------|
| 5.2 Visualisasi Karakter | 46 |
| 5.2.1 Jazbi | 47 |
| 5.2.2 Ninu | 48 |
| 5.2.3 Donpa | 49 |
| 5.2.4 Bos Kantor | 50 |
| 5.2.5 THE DJ | 51 |
| 5.3 Visualisasi Environment | 52-53 |
| 5.3.2 Scene Halte Bus | 54 |
| 5.3.3 Scene Kantor | 55 |
| 5.3.4 Scene Lantai Dansa | 56 |
| 5.4 Visualisasi Scene | 57-58 |
| 5.5 POSTER | 59 |
| 5.6 KOVER DVD | 60 |
| 5.7 BANNER | 61 |
| BAB 6 | 62 |
| PENUTUP | 62 |
| 6.1 Simpulan | 62 |
| 6.2 Saran | 62 |
| DAFTAR ISTILAH | 63-64 |
| DAFTAR PUSTAKA | 65 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 66 |
| LAMPIRAN..... | 67-68 |