

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

5.1 Desain Title

Untuk Desain Title penulis menggunakan font " *Keusta* " karena font ini memiliki style Graffiti yang sesuai dengan tema filem animasi pendek penulis.

Ditambah dengan cahaya cahaya yang memperlihatkan kesan futuristic karena breakdance sudah berkembang di abad 20.



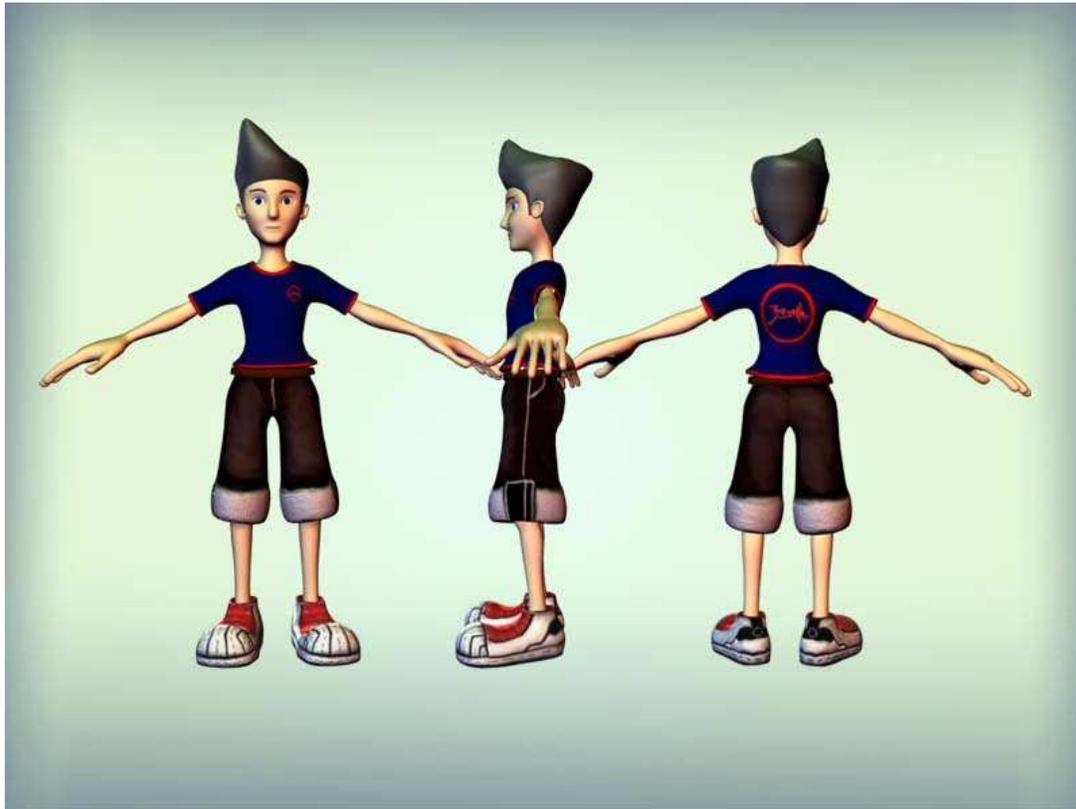
Gambar 26. " *ART BEAT* "

5.2 Visualisasi Karakter

Karakter penulis desain sedemikian rupa dengan style dan bentuk yang menarik sehingga dapat disukai. Berikut pembahasan dan penjelasan desain karakter :

5.2.1 Jazbi

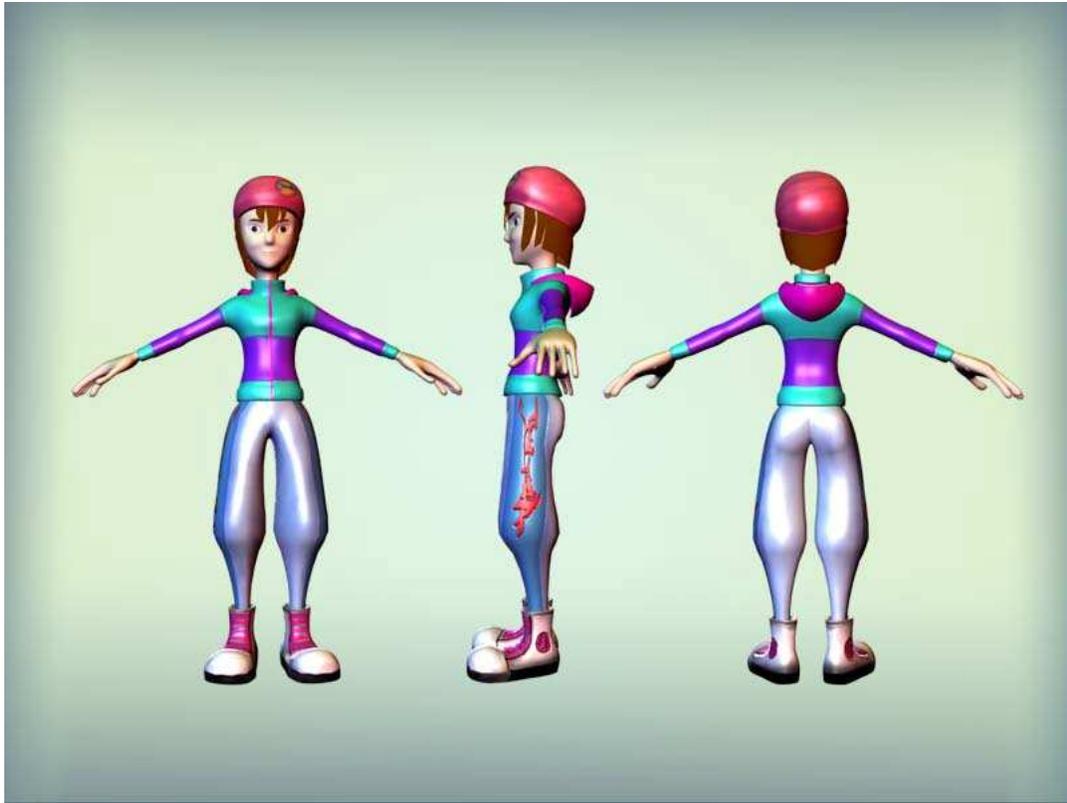
Jazbi merupakan karakter utama di dalam filem animasi pendek, didesain dengan pakaian dan gaya rambut yang di adaptasi dari gaya bboy di abad 20, dengan desain vintage di punggung dengan celana pendek dan sepatu sket yang simple.



Gambar 27. JAZBI

5.2.2 NINU

Ninu merupakan teman Jazbi yang sudah seperti saudara sendiri, desain karakter di sesuaikan dengan gaya hiphop di abad 20 dan gaya oldschoool di tahun 1990an.



Gambar 28. NINU

5.2.3 DONPA

Donpa teman yang sudah seperti saudara sendiri oleh Jazbi, Karakter di didesain lucu agar menarik.



Gambar 29. DONPA

5.2.4 Bos Kantor

Bos kantor didesain sebagaimana seorang bapak yang kerjanya enak-enakkan saja .



Gambar 30. Bos Kantor

5.2.5 THE DJ

Di dalam dunia dance seorang DJ sangat dibutuhkan .Karakter ini di desain sedemikian rupa agar terlihat keren di meja piringan baja nya.



Gambar 31. THE DJ

5.3 Visualisasi Environment

Di dalam filem environment dibuat untuk mendukung jalannya cerita, dedesain agar dapat menyatu dengan karakter.

5.3.1 Scene Taman Kota

Taman Kota merupakan tempat dimana karakter berlatih. Didesain dengan memiliki arena Skateboard yang menjadi tempat karakter berlatih, dengan tembok yang memiliki coretan graffiti agar terlihat memiliki gaya hip-hop



Gambar 32. Taman Kota , Tampak atas



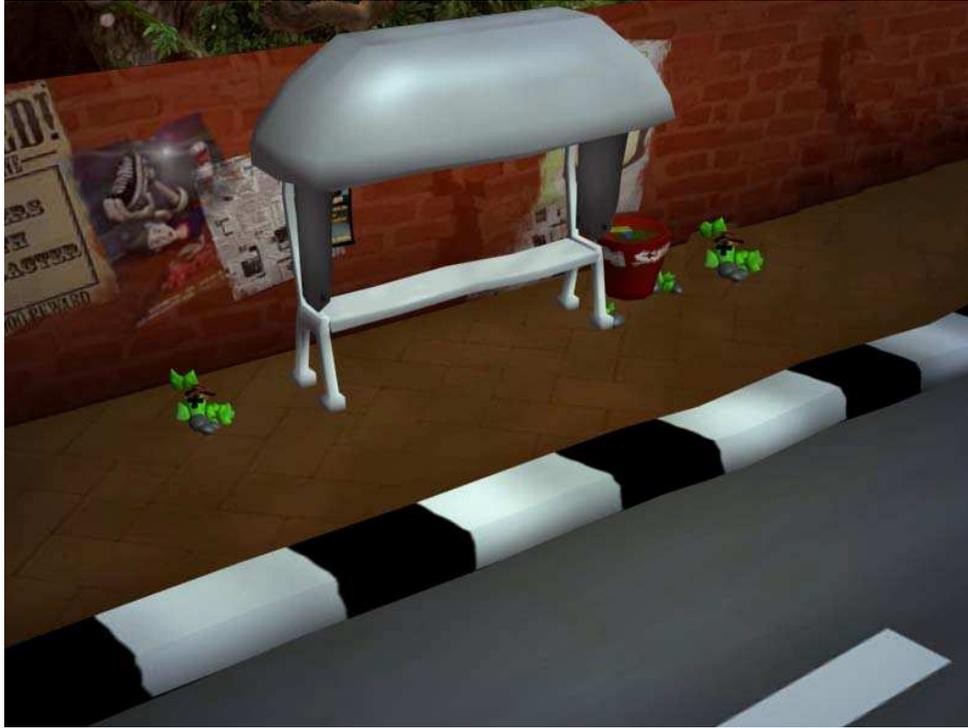
Gambar 33. Taman Kota, Tampak eye level



Gambar 34. Taman Kota , Tempat Berlatih

5.3.2 Scene Halte Bus

Halte Bus didesain menggambarkan keadaan halte bus di Indonesia.



Gambar 35. Halte Bus

5.3.3 Scene Kantor

Tempat di mana karakter biasa bekerja, di desain agar dapat mewakili sebuah kantor.



Gambar 36. Scene Kantor

5.3.4 Scene Lantai Dansa

Lantai dansa didesain memiliki sebuah tempat menari berbentuk silinder dengan seorang DJ di mejanya.



Gambar 37. Lantai Dansa

5.4 Visualisasi Scene

Berikut beberapa contoh scene didalam filem Animasi pendek *ART BEAT* :



Gambar 38. Skate board



Gambar 39. Gerakan Airflare



Gambar 40. Mendengarkan musik



Gambar 41. DJ

5.5 POSTER



Gambar 42. Poster

Poster penulis buat dengan karakter sedang melakukan gaya breakdance. Dengan warna dan cahaya yang sesuai dengan tempat di panggung dansa.

5.6 KOVER DVD



Gambar 43. Cover DVD

Kover DVD di desain dengan cover depan yang sama dengan poster, dan desain belakang kover yang didesain menarik.

5.7 BANNER



Gambar 44 : Banner

Untuk banner penulis membuat susunan gerakan dari ketiga karakter. Dengan warna yang memberikan kesan keindahan dan futuristic