

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER DALAM TRAILER
FILM ANIMASI 2D RANJI**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

**Alfani Nur Rohmat
18.01.4273**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER DALAM TRAILER
FILM ANIMASI 2D RANJI**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

**Alfani Nur Rohmat
18.01.4273**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER DALAM TRAILER FILM ANIMASI 2D RANJI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfani Nur Rohmat

18.01.4273

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal <tanggal persetujuan>

Dosen Pembimbing,

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER DALAM TRAILER
FILM ANIMASI 2D RANJI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfani Nur Rohmat

18.01.4273

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185

Rini Indrayani, ST, M.Eng

NIK. 190302417

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal < tanggal ujian >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Alfani Nur Rohmat**
NIM : **18.01.4273**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Perancangan *Concept Art* Karakter Dalam Trailer Film Animasi 2D Ranji

Dosen Pembimbing : **Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan **sesungguhnya**, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 22 Juni 2020
Yang Menyatakan,



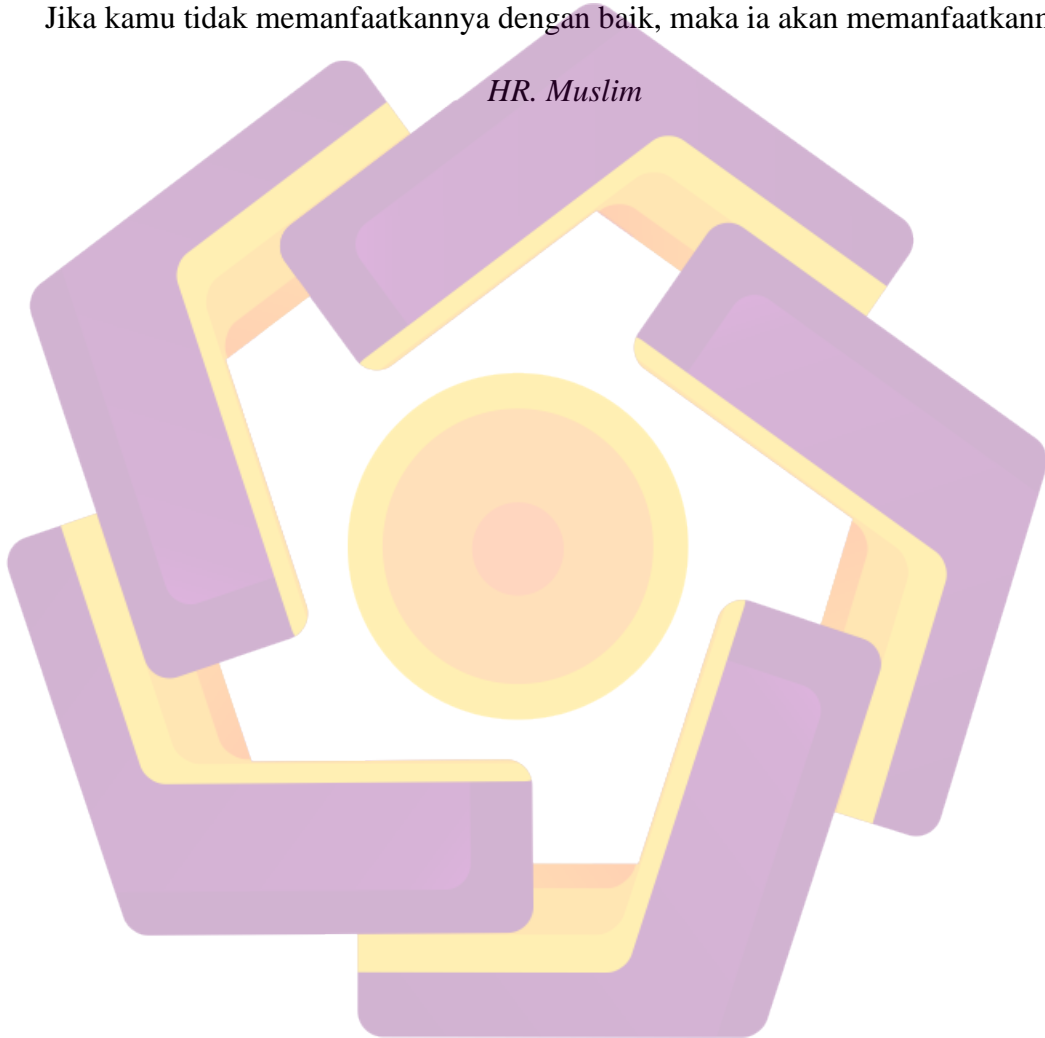
ALFANI NUR ROHMAT

HALAMAN MOTTO

Waktu bagaikan pedang.

Jika kamu tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu.

HR. Muslim



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, kupersembahkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan do'a, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk Bapak Bakin dan Ibu Suprpti terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sebesar ini, terima kasih atas limpahan do'a yang tak berkesudahan dan menjadikan saya pribadi yang lebih mengerti lagi arti dari bertanggung jawab, teruntuk Kakek dan Nenek terima kasih atas segala kenangan masa kecil dan do'a - do'a yang selalu diberikan kepada saya, walaupun di akhir studi engkau telah lama berpulang akan tetapi do'a dan nasihat yang pernah diberikan kepada saya, akan selalu saya ingat dan saya pegang sampai akhir nanti.

Untuk adikku Arifin Muhammad Nur, tiada waktu yang paling berharga dalam hidup selain menghabiskan waktu denganmu. Walaupun saat dekat kita sering bertengkar, tapi saat jauh kita saling merindukan. Dan terima kasih untuk kakak saya Juli Prananto dan Vio Nita yang luar biasa, dalam memberi dukungan dan semangat, semoga awal dari kesuksesan saya ini dapat membanggakan kalian.

Terima kasih yang tak terhingga untuk dosen pembimbing saya Bapak Melwin Syafrizal yang dengan sabar membimbing saya dari awal melanjutkan studi dan selalu memberi motivasi kepada saya untuk menyelesaikan studi, dan terima kasih karena sudah menjadi orang tua kedua saya di Kampus, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan Bapak dengan pahala dan kebaikan yang berlipat dan lebih besar lagi.

Kepada Bapak Ifraweri Raja Mangkuto selaku dosen animasi saya yang paling baik terima kasih karena sudah banyak sekali membantu dan meluangkan waktunya dalam tugas akhir ini, terima kasih atas bantuannya, nasehatnya, dan ilmunya yang selama ini diberikan kepada saya sehingga tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar, semoga Allah SWT membalas kebaikan Bapak dengan pahala yang berlipat.

Amin.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga terhaturkan kepada manusia pilihan dan suri tauladan terbaik, Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia.

Adapun Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Bagi penulis, proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis sadari ada banyak pihak yang ikut membantu dan memberi dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir yang ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan tulus ikhlas sehingga menjadi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng., selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan, waktu, tenaga serta bimbingannya dalam menyusun Tugas Akhir ini.
7. Ifraweri Raja Mangkuto HP, S. Pd., M.Kom., selaku dosen animasi yang telah memberikan waktu, motivasi, ilmu, dan tenaganya dalam menyusun Tugas Akhir ini.
8. Windha Mega Pradnya D, M.Kom dan Rini Indrayani, ST, M.Eng sebagai dosen penguji 1 dan penguji 2, terima kasih banyak dan sukses selalu.
9. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan dukungannya dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

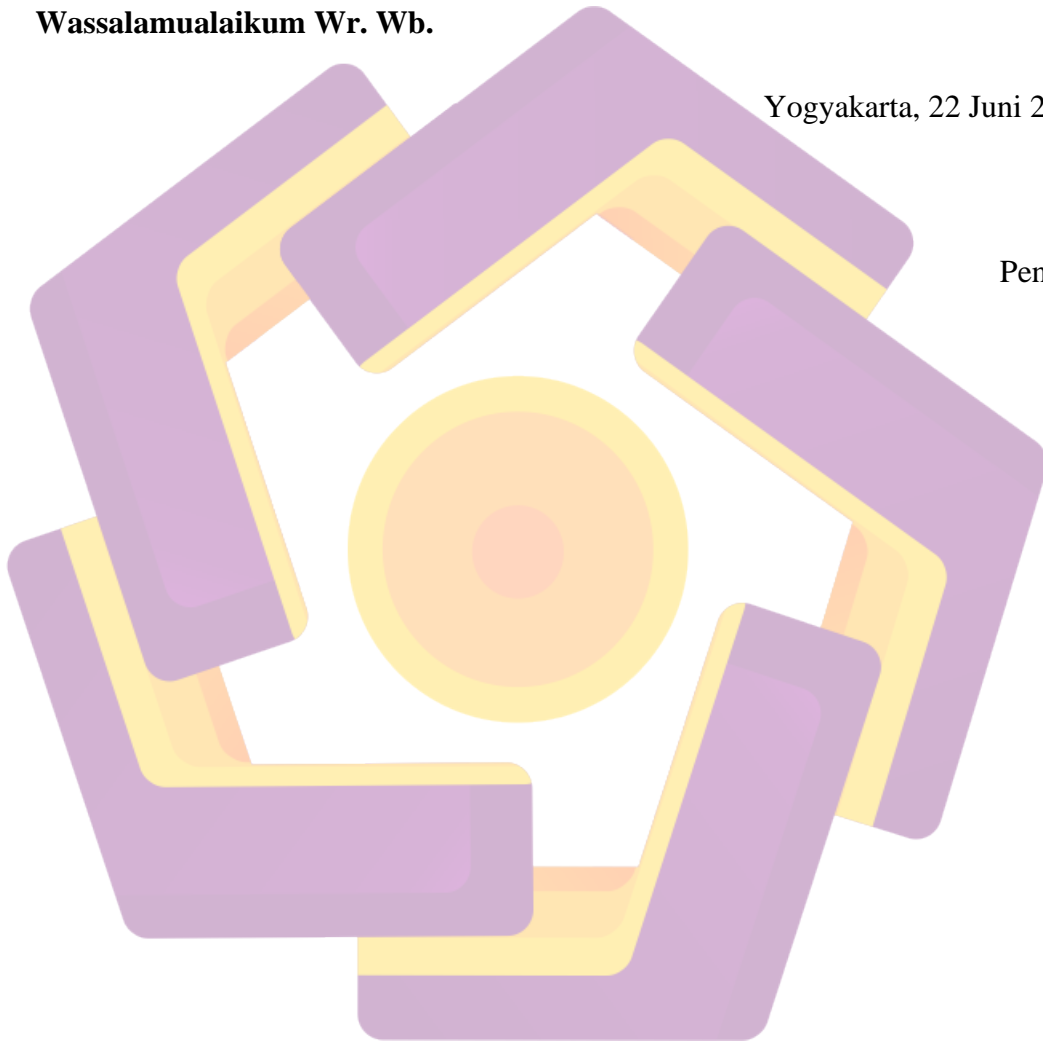
10. Teman-teman yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penyusun ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penyusun menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf bila ada kesalahan dalam pembuatan laporan ini, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Juni 2020

Penulis



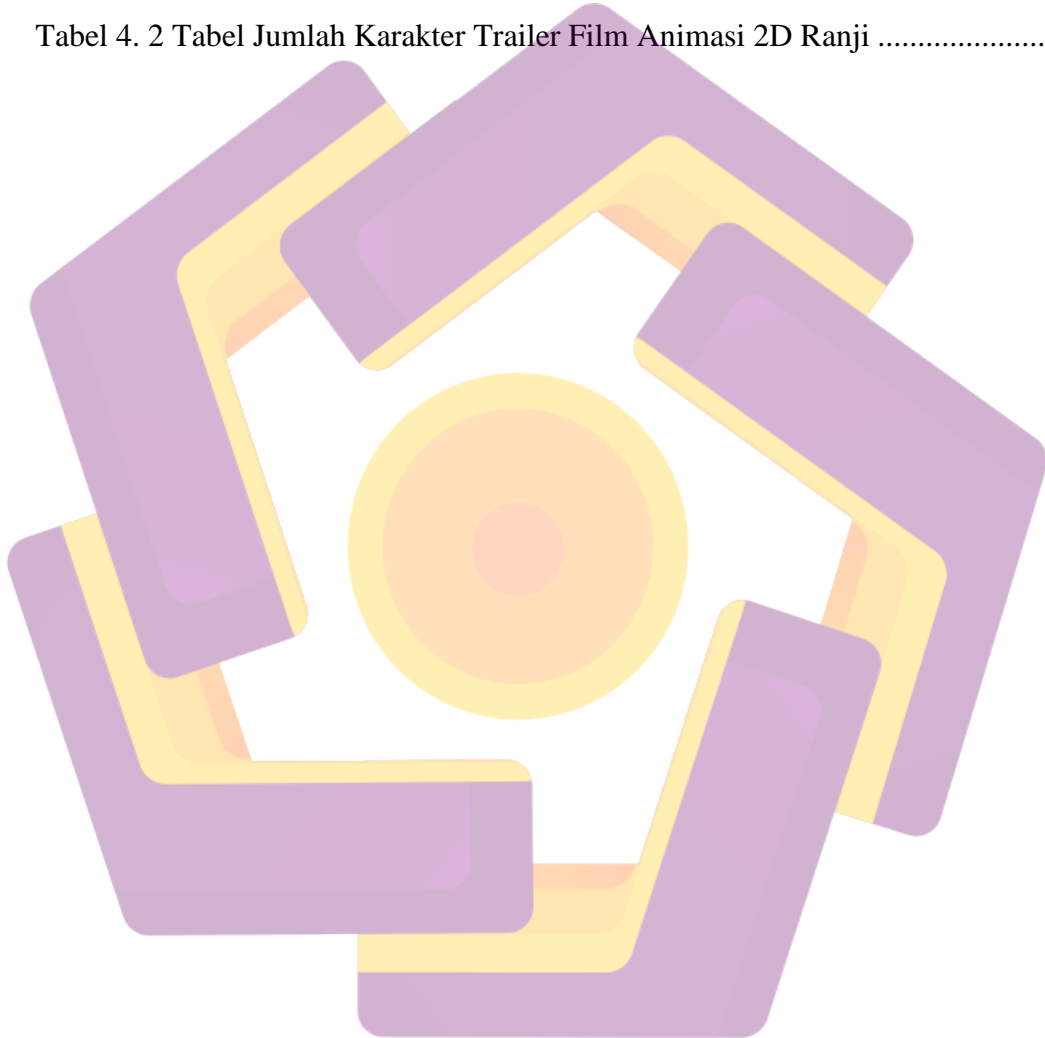
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1. Latar Belakang Masalah.....	17
1.2. Tujuan Penelitian.....	18
1.3. Rumusan Masalah.....	18
1.4. Batasan Masalah.....	18
1.5. Sistematika Penulisan.....	19
BAB II LANDASAN TEORI.....	21
2.1. Animasi.....	21
2.1.1. Pengertian Animasi.....	21
2.1.2. Sejarah Animasi.....	21
2.1.3. Prinsip Animasi.....	22
2.1.4. Macam – Macam Animasi.....	23
2.1.5. Tahapan Animasi.....	23
2.2. Pembuatan <i>Concept Art</i>	24
2.2.1. Pengertian <i>Concept Art</i>	25
2.2.2. Elemen <i>Concept Art</i>	25

2.2.3. Fungsi <i>Concept Art</i>	25
2.2.4. Tujuan <i>Concept Art</i>	25
2.3. Karakter.....	25
BAB III TINJAUAN UMUM.....	27
3.1. Proses Munculnya Ide.....	27
3.2. Kebutuhan <i>Crew</i>	30
3.3. Sharing ide dengan semua crew.....	32
3.4. Penyusunan target capaian pekerjaan	33
3.5. Penyusunan Anggaran	33
3.6. Deskripsi Singkat Cerita Film Animasi 2D Ranji.....	34
3.7. Rancangan Naskah Cerita.....	35
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1. Perancangan	38
4.2. Implementasi.....	38
4.2.1. Pra Produksi.....	38
4.2.2. Produksi.....	52
4.2.3. Pasca Produksi.....	67
BAB V PENUTUP.....	71
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Pekerjaan Trailer Film Animasi 2D Ranji	33
Tabel 3. 2 Kebutuhan Anggaran Proyek Trailer Film Animasi 2D Ranji	34
Tabel 4. 1 Storyboard Film Trailer Film Animasi 2D Ranji.....	41
Tabel 4. 2 Tabel Jumlah Karakter Trailer Film Animasi 2D Ranji	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip–Prinsip Animasi.....	23
Gambar 2. 2 Macam-Macam Animasi.....	23
Gambar 3. 1 Trailer Film <i>Battle Of Surabaya</i> (2015).....	27
Gambar 3. 2 Trailer Film <i>Apocalypto</i> (2006).....	28
Gambar 3. 3 Trailer Film <i>300: Rise of an Empire</i> (2014).....	28
Gambar 4. 1 Perancangan Trailer Film Animasi 2D Ranji.....	38
Gambar 4. 2 Foto referensi senjata dan karakter “Fatih Kecil”.....	53
Gambar 4. 3 Foto referensi karakter “Fatih Dewasa”.....	54
Gambar 4. 4 Foto referensi senjata dan karakter “Pendekar Gapuk”.....	54
Gambar 4. 5 Foto referensi karakter “Raja Jin”.....	55
Gambar 4. 6 Foto referensi karakter “Jendral Jin”.....	55
Gambar 4. 7 Foto referensi karakter “Siampa (Gorila)”.....	56
Gambar 4. 8 Karakter Hitam Putih Fatih Kecil.....	56
Gambar 4. 9 Karakter Hitam Putih Fatih Dewasa.....	57
Gambar 4. 10 Karakter Hitam Putih Pendekar Gapuk.....	58
Gambar 4. 11 Karakter Hitam Putih Raja Jin.....	58
Gambar 4. 12 Karakter Hitam Putih Jendral Jin.....	59
Gambar 4. 13 Karakter Hitam Putih Siampa.....	60
Gambar 4. 14 Karakter Warna Fatih Kecil.....	61
Gambar 4. 15 Karakter Warna Fatih Dewasa.....	62
Gambar 4. 16 Karakter Warna Pendekar Gapuk.....	62
Gambar 4. 17 Karakter Warna Raja Jin.....	63
Gambar 4. 18 Karakter Warna Jendral Jin.....	63
Gambar 4. 19 Karakter Warna Siampa.....	64
Gambar 4. 20 Ekspresi Karakter Fatih Kecil.....	64
Gambar 4. 21 Ekspresi Karakter Fatih Dewasa.....	65
Gambar 4. 22 Ekspresi Karakter Pendekar Gapuk.....	65

Gambar 4. 23 Ekspresi Karakter Raja Jin 66
Gambar 4. 24 Ekspresi Karakter Jendral Jin..... 66
Gambar 4. 25 Ekspresi Karakter Siampa 67
Gambar 4. 26 Capture Hasil Rancangan Karakter 67
Gambar 4. 27 Capture Jumlah Karakter Trailer Film Animasi 2D Ranji 68



INTISARI

Animator atau *production house* Indonesia yang membuat film kartun animasi 2D maupun 3D masih sangat sedikit, apalagi yang mempunyai latar belakang nilai budaya. Hal ini terbukti dari tayangan televisi di Indonesia yang rata-rata menayangkan kartun animasi buatan luar negeri. Seperti diketahui bahwa dunia animasi sangat digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari balita, anak-anak, remaja, hingga orang tua, sebagai salah satu cara menyampaikan pesan kepada masyarakat agar lebih mudah memahami. Tujuan penelitian ini adalah merancang *concept art* karakter dalam trailer film animasi 2D yang bernilai budaya Indonesia.

Tahapan yang dilalui dalam perancangan *concept art* karakter trailer film animasi 2D Ranji adalah proses munculnya ide, kebutuhan crew, sharing ide dengan semua crew, penyusunan target capaian pekerjaan, penyusunan anggaran, deskripsi singkat cerita film animasi 2D Ranji, dan rancangan naskah cerita, serta diolah dalam proses pra produksi (perancangan ide dan konsep, penentuan tema, *logline*, sinopsis, *storyboard*), produksi (*concept art* karakter, pembuatan karakter, coloring, rendering), dan pasca produksi (evaluasi).

Hasil dari perancangan *concept art* karakter trailer film animasi 2D adalah desain karakter, kostum karakter, proporsi karakter, ekspresi karakter, gerak karakter, dan properti karakter dengan karakter utama sejumlah 6 karakter (Fatih kecil, Fatih dewasa, Pendekar gapuk, Raja Jin, Jendral Jin, Siampa), yang dikembangkan menjadi 281 gambar.

Kata kunci: perancangan, *concept art*, 2D, Ranji

ABSTRACT

There are very small number of Indonesian animators or production houses creating 2D or 3D cartoon animations, especially those with cultural values. This can be seen from Indonesia televisions that on average air animated cartoons made in foreign countries. It is already known that animation is very popular for people from various walk of life, ranging from toddlers, children, adolescents, to parents, which is used as one of the methods to convey messages to the public in order to be easier to understand. This research aims to design a concept art of characters in a 2D movie trailer animation that contains Indonesian cultural values.

The design of a concept art of characters in a 2D movie trailer animation 'Ranji' was produced through stages as follows: generating ideas, identifying the needs of crew, sharing ideas with all crew members, making targets for work outcomes, budgeting, making short description of the story for 2D movie trailer animation 'Ranji', and designing the script of the story. Moreover, the stages continued with pre-production process (designing ideas and concepts, determining themes, loglines, synopsis, storyboards), production (concept art of characters, character making, coloring, rendering), and post-production (evaluation).

The results of the concept art of designing of 2D movie trailer animation were character design, character costumes, character proportions, character expressions, character movements, and character properties with 6 (six) main characters (little Fatih, adult Fatih, Gapuk Warrior, King Jinn, General Jinn, Siampa), which was then developed into 281 images.

Keywords: design, concept art, 2D, Ranji