

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN ANIMASI CLAYMOTION BERJUDUL**  
**“DUDUNG & KATE”**

Diajukan guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

**Sigit Purwandoyo**

41909010045

Jurusan Desain Produk

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Nurlela, S.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**  
**FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA – JAKARTA**  
**2014**



LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS TEKNIK PERANCANGAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Yang bertanda tangan dibawah ini :

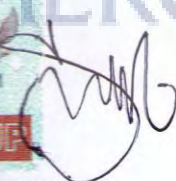
Nama : Sigit Purwandoyo  
Nomor Induk Mahasiswa : 41909010045  
Jurusan / Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima saksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 6 Januari 2014

Yang memberikan pernyataan,

  
METERAL TEMPEL  
6000  
DJP  
Sigit Purwandoyo

**PERANCANGAN ANIMASI CLAYMOTION BERJUDUL  
“DUDUNG & KATE”**



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS TEKNIK PERANCANGAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Semester: Genap

Tahun akademik: 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata Satu (S1), Program studi Desain Produk, Fakultas Teknik Perancangan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN ANIMASI CLAY  
MOTION BERJUDUL DUDUNG &  
KATE**

Disusun Oleh :

Nama : Sigit Purwandoyo

Nim : 41909010045

Jurusan / Program Studi : DesainProduk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 6 Januari 2014

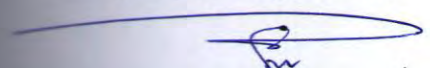
UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Pembimbing,


  
Nurlela, S.Sn.

Jakarta, 6 Januari 2014

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

  
Zulfikar Sa'ban, S.Pd. M.Ds.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain Produk

  
Hady Soedarwanto, ST. M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menjelaskan penulisan skripsi ini dengan judul : “Perancangan Animasi Claymotion Berjudul DUDUNG & KATE”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belumlah sempurna, dikarenakan keterbatasan waktu, biaya serta pengetahuan penulis. Oleh karena penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna mencapai kesempurnaan dan kelengkapan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat ridho-Nya, dorongan keluarga, bimbingan dosen serta petunjuk dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mendoakan semoga semuanya mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala anugerah dan karunianya yang telah memberikan rahmat, nikmat serta kemudahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga yang selalu mendukung selama ini, Alm. Papa, Mama, dan juga untuk adik tercinta Adelia & Aditya. Terima kasih atas dukungannya.
3. House Of Art, Bang Musfiq dan team. Terima kasih atas bantuannya untuk perancangan ini dan pembelajarannya tentang modeling.
4. Ibu N urlela, S.Sn selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan.
5. Bapak Ir. Edy Muladi M,Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana Jakarta

6. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta
7. Bapak Zulfikar Sa'ban, S.Pd. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta
8. Seluruh dosen, staf perpustakaan, dan staf administrasi Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain yang telah banyak membantu penulis selama di kampus.
9. Seluruh mahasiswa Program Studi Desain Produk, khususnya angkatan 2009. Semoga sukses untuk kalian semua.
10. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Semoga kebaikan semuanya mendapatkan balasan yang berlipat dari-Nya, Amin.

Jakarta, 6 Januari 2014



Penulis.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

Cover Dalam .....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Abstrak.....	iv
Abstract.....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel .....	xiv
<b>BAB I Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
A. Identifikasi Masalah.....	1
1. Judul Perancangan.....	1
2. Latar Belakang.....	1
3. Solusi Desain.....	2
4. Perwujudan Karya Desain.....	2
5. Muatan Produk.....	3
B. Orisinalitas ( State Of The Art ).....	6
C. Menggambarkan Peluang & Tantangan Studi.....	9
<b>BAB II Metodologi.....</b>	<b>10</b>
A. Identifikasi Masalah.....	10
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	11
1. Tujuan Perancangan.....	11
2. Manfaat Perancangan.....	11
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	12
E. Tema Desain.....	12
F. Cara Pengumpulan Data .....	13

<b>BAB III</b>	<b>Data Perancangan.....</b>	<b>14</b>
	A. Metode Perancangan .....	14
	B. Data Mengenai Media Yang Dipakai.....	18
	1. 12 Prinsip Animasi .....	18
	2. Stillomatic .....	28
	3. Video.....	29
	4. Angle Kamera .....	34
	5. Film Dokumenter.....	40
	6. Pengertian Animasi.....	43
	7. Sejarah Animasi.....	45
	8. Sejarah Animasi Indonesia.....	46
	9. Jenis-Jenis Animasi .....	49
	10. Unsur-Unsur Visual.....	54
	11. Pengertian Komposisi dan Prinsip Komposisi .....	57
	12. Teori Warna .....	59
	13. Analisa SWOT .....	66
	14. Objek Referensi.....	68
<b>BAB IV</b>	<b>Konsep Perancangan.....</b>	<b>72</b>
	A. Ide / GagasanPerancangan .....	72
	B. Sasaran Desain.....	75
	C. Pendekatan Estetis Desain.....	75
	D. Muatan Lokal Pada Karya.....	75
	E. Tahap Perancangan.....	76
	F. Schedule Atau Jadwal.....	82
<b>BAB V</b>	<b>Ulasan Karya Perancangan .....</b>	<b>83</b>
	A. Konsep Cerita .....	83
	B. Konsep Word .....	86
	C. Konsep Visual.....	86
	1. Studi Judul.....	86
	2. Studi Environment.....	88
	3. Studi Karakter .....	90
	4. Studi Warna .....	102
	5. TehnikFotografi.....	101

6. Studi Angle .....	104
7. Studi Angle .....	105
.....	
D. Proses Pembuatan.....	106
1. Proses Modeling Figure dan Stage .....	106
2. Proses Pembuatan Animasi .....	108
3. Video Editing.....	110
4. Video Rendering .....	112
.....	
E. Video.....	112
F. Media Promosi dan Media Pendukung .....	118
<b>BAB VI Kesimpulan .....</b>	<b>122</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>124</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>125</b>



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> <i>Purple and Brown</i> .....	5
<b>Gambar 1.2</b> Shaun The Sheep .....	6
<b>Gambar 1.3</b> <i>The Pirates</i> .....	7
<b>Gambar 3.1</b> Squash and Stretch.....	19
<b>Gambar 3.2</b> Prinsip Anticipation.....	19
<b>Gambar 3.3</b> Prinsip Staging .....	20
<b>Gambar 3.4</b> Prinsip Straight ahead and pose to pose .....	21
<b>Gambar 3.5</b> Prinsip Follow Through and Overlapping Action .....	22
<b>Gambar 3.6</b> Prinsip Slow in and Slow Out .....	23
<b>Gambar 3.7</b> Prinsip Archs .....	24
<b>Gambar 3.8</b> Prinsip Secondary Action .....	25
<b>Gambar 3.9</b> Prinsip Timing .....	26
<b>Gambar 3.10</b> Prinsip Exxageration .....	26
<b>Gambar 3.11</b> Solid Drawing .....	27
<b>Gambar 3.12</b> Appeal.....	28
<b>Gambar 3.13</b> Larva .....	68
<b>Gambar 3.14</b> Purple & Brown .....	68
<b>Gambar 3.15</b> Shaun The Sheep .....	69
<b>Gambar 3.16</b> Vicky & Johnny.....	69
<b>Gambar 3.17</b> The Pirates.....	70
<b>Gambar 3.18</b> The Owl.....	70
<b>Gambar 3.19</b> Mr bean.....	71
<b>Gambar 5.1</b> Storyboard Sketsa.....	85
<b>Gambar 5.2</b> Storyboard Color .....	85
<b>Gambar 5.3</b> Studi Judul 1 .....	86
<b>Gambar 5.4</b> Studi Judul 2 .....	87
<b>Gambar 5.5</b> Studi Judul 3 .....	87
<b>Gambar 5.6</b> Studi Judul 4 .....	88
<b>Gambar 5.7</b> Studi Environment 1 .....	89
<b>Gambar 5.8</b> Studi Environment 2.....	90
<b>Gambar 5.8</b> Studi Environment 2.....	90
<b>Gambar 5.9</b> Sketsa Stage.....	92
<b>Gambar 5.10</b> Digital Stage.....	93
<b>Gambar 5.11</b> Hasil Jadi .....	93

<b>Gambar 5.12</b> Semar .....	94
<b>Gambar 5.13</b> Gareng .....	95
<b>Gambar 5.14</b> Petruk.....	95
<b>Gambar 5.15</b> bagong .....	95
<b>Gambar 5.16</b> Mengaplikasikan Unsur Referensi Ke Karakter .....	96
<b>Gambar 5.17</b> Sketsa Dudung.....	97
<b>Gambar 5.18</b> Digital Dudung.....	97
<b>Gambar 5.19</b> Hasil Jadi Dudung .....	98
<b>Gambar 5.20</b> Referensi Kate .....	99
<b>Gambar 5.21</b> Sketsa Kate.....	100
<b>Gambar 5.22</b> Digital Kate.....	100
<b>Gambar 5.23</b> Hasil Jadi Kate .....	101
<b>Gambar 5.24</b> Sound Editing.....	105
<b>Gambar 5.25</b> Proses Modeling 1.....	106
<b>Gambar 5.26</b> Proses Modeling 2.....	107
<b>Gambar 5.27</b> Proses Modeling 3.....	107
<b>Gambar 5.28</b> Proses Modeling 4.....	108
<b>Gambar 5.29</b> Proses Pembuatan.....	108
<b>Gambar 5.30</b> Dragon Stop Motion 1 .....	109
<b>Gambar 5.31</b> Dragon Stop Motion 2 .....	110
<b>Gambar 5.32</b> Video Editing .....	111
<b>Gambar 5.33</b> Video Rendering .....	112
<b>Gambar 5.34</b> Screenshot 1 .....	115
<b>Gambar 5.35</b> Screenshot 2 .....	115
<b>Gambar 5.36</b> Screenshot 3 .....	116
<b>Gambar 5.37</b> Screenshot 4 .....	116
<b>Gambar 5.38</b> Screenshot 5 .....	117
<b>Gambar 5.39</b> Screenshot 6 .....	117
<b>Gambar 5.40</b> Bracelet.....	118
<b>Gambar 5.41</b> Smartphone Case .....	119
<b>Gambar 5.42</b> Mug.....	119
<b>Gambar 5.43</b> Snapback .....	120
<b>Gambar 5.44</b> Stiker 1 .....	120
<b>Gambar 5.45</b> Stiker 2.....	120
<b>Gambar 5.46</b> Stiker 3.....	120
<b>Gambar 5.47</b> Tote Bag 1.....	121
<b>Gambar 5.48</b> Tote Bag2 .....	121

<b>Gambar 5.49 T-Shirt</b> .....	121
<b>Foto Pameran 1</b> .....	125
<b>Foto Pameran 2</b> .....	125
<b>Foto Pameran 3</b> .....	126
<b>Foto Pameran 4</b> .....	126
<b>Foto Pameran 5</b> .....	126
<b>Foto Pameran 6</b> .....	127
<b>Foto Pameran 7</b> .....	127
<b>Foto Pameran 8</b> .....	128
<b>Foto Pameran 9</b> .....	128



## DAFTAR TABLE

<b>Table 1.1</b> Refereni Karya Sejenis(1) .....	5
<b>Table 1.2</b> Refereni Karya Sejenis(2) .....	6
<b>Table 1.3</b> Refereni Karya Sejenis(3) .....	7
<b>Table 3.1</b> Design Brief .....	14
<b>Table 3.2</b> Scanning .....	15
<b>Table 3.3</b> Formulasi.....	15
<b>Table 3.4</b> Rumusan Umum Konsep Desain .....	16
<b>Table 3.5</b> Implementasi Desain .....	16
<b>Table 3.6</b> Implementasi Media 6a .....	16
<b>Table 3.7</b> Implementasi Media 6b .....	16

