

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D TENTANG
PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA
“SI KECIL COCO”

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



Oleh :

Deni Teja

41909010126

Jurusan Desain Produk

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 : Deni Teja
Nomor Induk Mahasiswa : 41909010126
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, 20 Januari 2014

Yang memberikan pernyataan,


Deni Teja



**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 memnuhi 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 VIDEO ANIMASI 3D
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL
INDONESIA "SI KECIL COCO"**

Disusun Oleh :

Nama : Deni Teja
Nim : 41909010126
Jurusan / Program Studi : Desain Produk

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

Pembimbing,


Nurlela, S.Sn

Jakarta, 20 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 Video Animasi 3D tentang Permainan Tradisional Indonesia Si Kecil Coco".

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 Kuasa-Nya, dorongan keluarga, bimbingan dosen serta petunjuk dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mendoakan semoga semuanya mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

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. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala anugerah dan karunianya yang telah memberikan rahmat, nikmat serta kemudahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Papa dan Mama tercinta, dan Semua kakakku tersayang, Serta Marina yang atas segala doa, kasih, sayang, perjuangan, perhatian yang tak pernah habis, pengorbanan yang tak kan pernah bisa ku balas. Ridho yang selalu menyertaiku sehingga ridho-Nya pun bersamaku.
3. Bapak Ir. Edy Muladi M,Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana Jakarta
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta
5. Ibu Nurlela, S.Sn selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan.
6. Bapak Zulfikar Sa'ban, S.Pd. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta

7. Seluruh dosen, staf perpustakaan, dan staf administrasi Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain yang telah banyak membantu penulis selama di kampus.
8. Kevin, Hendro Dan Fenando serta Semua Sahabat-sahabatku yang telah memberikan doa dan dukungannya sehingga penulis merasa termotivasi menyelesaikan skripsi ini.
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, Januari 2014

Penulis.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Daftar isi

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Judul Perancangan	1
1.2 Latar Belakang Dan Permasalahan Studi	1
1.3 Solusi Design	3
1.4 Perwujudan Karya Design.....	3
1.5 State Of The Art	4
1.6 Karya Yang Akan Saya Buat.....	6
1.7 Peluang Studi.....	6
1.8 Tantangan Studi.....	6
Bab 2 Metodologi.....	7
2.1 Identifikasi Masalah.....	7
2.2 Rumusan Masalah	7
2.3 Tujuan Dan Manfaat Rancangan	8
2.4 Relevansi Dan Konsekuensi Studi	9
2.5 Kerangka Berfikir Study.....	10

2.6 Tema Design	10
2.7 Metode Pengumpulan Data.....	11
2.8 Tabel Perbandingan	12
Bab 3 Data Dan Analisis	13
3.1 Animasi	13
3.2 Sejarah Animasi	14
3.3 Jenis-Jenis Animasi.....	14
3.3.1 Animasi Stop Motion.....	14
3.3.2 Animasi 2D	15
3.3.3 Animasi 3D	16
3.4 Perkembangan Animasi Di Indonesia	18
3.5 Desain Karakter Animasi 3D	19
3.6 12 Prinsip Animasi.....	23
3.7 Proses Pembuatan Animasi.....	27
3.8 Video	31
3.8.1 Pengertian Video	31
3.8.2 Macam-Macam Video.....	32
3.9 Pengertian Permainan.....	34
3.9 Macam-Macam Permainan	34
3.9.1 Permainan Tradisional.....	34
3.10 Kelebihan Permainan Tradisional Indonesia	40
3.11 Teori Warna	42
3.11.1 Karakteristik Warna	42
3.11.2 Arti Perlambangan Warna	42
3.12 Teori Tipografi	47
3.12 Teori Sinematografi	49

Bab 4 Konsep Perancangan	53
4.1 Ide Atau Gagasan Perancangan	53
4.1.1 Ide Design	53
4.2 Inovasi Design.....	54
4.3 Sasaran Design.....	54
4.3.1 Demografis	54
4.3.2 Geografis	54
4.3.3 Behavior	55
4.3.4 Psikografis.....	55
4.4 Pendekatan Estetis Design	55
4.5 Muatan Lokal Pada Karya	56
4.6 Proses Perancangan (Strategi Design)	56
4.6.1 Brief	56
A. Ide Atau Gagasan Design	56
B. Latar Belakang	56
C. Cita-Cita Design	57
D. Kebutuhan Design.....	57
Tahap 1 (Data Collecting).....	57
Tahap 2 (Analisa Dan Metode Perancangan)	58
Target Audience	58
Analisa SWOT	58
Tahap 3 (Analisa Dan Metode Perancangan)	59
Tahap 4 (Sketsa Karakter Dan Background).....	59
Tahap 5 Story Line Dan Storyboard	59
• Sinopsis	60
Tahap 6 (Proses Digital).....	60

Tahap 7 (Pengemasan Dan Pembuatan Media Print Adv).....	61
• Pendistribusian	61
• Jadwal Perancangan	62
Bab 5 Ulasan Karya Dan Perancangan	63
5.1 Konsep Cerita	63
5.2 Konsep Warna	65
5.3 Konsep Visual	66
5.3.1 Studi Judul.....	66
5.3.2 Studi Karakter.....	67
5.3.3 Studi Environment	73
5.3.4 Studi Musik.....	75
5.4 Proses Digital	76
5.4.1 Modeling 3D	76
5.4.2 Rigging	77
5.5 Video Animasi Si Keci Coco.....	79
5.6 Media Pendukung	82
Bab 6 Penutup	85
6.1 Kesimpulan	85
Daftar Pustaka	87
Lampiran.....	88

Daftar Gambar

Gambar 1.1 : Animasi Stickman Permainan Tradisional	5
Gambar 1.2 : Animasi 2D Permainan Tradisional	5
Gambar 1.3 : Karakter Animasi 3D Pororo dan Pocoyo	5
Gambar 3.1 : Permainan Tarik Tambang	35
Gambar 3.2 : Permainan Kasti	36
Gambar 3.3 : Permainan Congklak	37
Gambar 3.4 : Permainan Gasing	38
Gambar 3.5 : Permainan Petak Umpet	38
Gambar 3.6 : Permainan Balap Karung	39
Gambar 3.7 : Permainan Panjat Pinang	40
Gambar 5.1 : Konsep warna Animasi Si Kecil Coco	65
Gambar 5.2 : Konsep Judul Animasi Si Kecil Coco	66
Gambar 5.3 : Moodboard dan Referensi Karakter.....	67
Gambar 5.4 : Sketsa Coco	68
Gambar 5.5 : Bentuk 3D Coco	68
Gambar 5.6 : Sketsa Rubi	69
Gambar 5.7 : Bentuk 3D Rubi	69
Gambar 5.8 : Sketsa Dodo	70
Gambar 5.9 : Bentuk 3D Dodo	70
Gambar 5.10 : Sketsa Kiki	71
Gambar 5.11 : Bentuk 3D Kiki	71
Gambar 5.12 : Sketsa Sasa	72
Gambar 5.13 : Bentuk 3D Sasa	72
Gambar 5.14 : Sketsa Environment / Latar	73
Gambar 5.15 : Bentuk 3D environment	73
Gambar 5.16 : Bentuk 3D environment	74
Gambar 5.17 : ScreenShoot Pemodelan 3D karakter Coco	76
Gambar 5.18 : Screen Shoot proses animasi dari karakter Coco	77
Gambar 5.20 : Proses penggabungan di software pengolah Video	78
Gambar 5.21 : Screen Shoot Animasi Si Kecil Coco	81
Gambar 5.22 : Media Pendukung X-Banner	82
Gambar 5.23 : Media Pendukung Poster	83
Gambar 5.24 : Media Pendukung Sticker	84
Gambar L1 : Story Board Animasi Si Kecil Coco	88