



**PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 'LEGENDA RADEN
WIJAYA' SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUDAYA INDONESIA**

TUGAS AKHIR



**KEVIN DIAZ SADEWA
42319010007**

MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**




**PERANCANGAN ANIMASI PENDEK ‘LEGENDA RADEN
WIJAYA’ SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUDAYA INDONESIA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana**

**UNIVERSITAS
KEVIN DIAZ SADEWA
42319010007
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kevin Diaz Sadewa
 Nomor Induk Mahasiswa : 42319010007
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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 sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 26 Agustus 2023

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA



Kevin Diaz Sadewa

HALAMAN PENGESAHAN

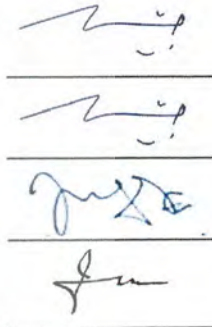
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Kevin Diaz Sadewa
NIM : 42319010007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ANIMASI PENDEK
'LEGENDA RADEN WIJAYA' SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BUDAYA INDONESIA

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604
Ketua Penguji : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604
Penguji 1 : Anggi Almira Rahma, M.Ds
NIDN : 0307079304
Penguji 2 : Fachmi Khadam Haeril S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803



Jakarta, 28 Agustus 2023

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, petunjuk, dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **"PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 'LEGENDA RADEN WIJAYA' SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUDAYA INDONESIA"**.

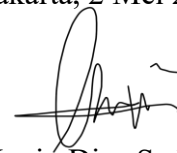
Penulisan laporan Tugas Akhir ini memiliki tujuan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S1) dalam bidang Desain Komunikasi Visual dari Universitas Mercu Buana. Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT. Atas karunianya dalam kecerdasan dan kesehatan sehingga penulis dapat melaksanakan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Ibu, Bapak dan keluarga yang telah memberikan doa, dorongan dan semangat selama penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Rika Hindraruminggar, M.Sn selaku dosen pembimbing penulis yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis.
5. Rekan-rekan DKV 2019 serta rekan-rekan Malam Minggu Group yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.

sehingga dapat selesai dengan baik. Akhir kata, harapannya Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan berkontribusi dalam memperkaya pengetahuan bagi pembaca. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan manfaat bagi penulis, program studi, dan universitas.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jakarta, 2 Mei 2023



Kevin Diaz Sadewa

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kevin Diaz Sadewa
NIM : 42319010007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Animasi Pendek 'Legenda Raden Wijaya' Sebagai Media Promosi Budaya Indonesia

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 26 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Kevin Diaz Sadewa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Judul Dan Interpretasi Judul.....	5
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Permasalahan Perancangan	6
1.5 Manfaat Perancangan	6
BAB II METODE PERANCANGAN	8
2.1 Orisinalitas	8
2.2 Target /Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	13
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	14
2.4 Skema Proses Kerja.....	17
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	25
3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	25
3.2 Data Aspek Teknis Karya Perancangan.....	26
3.3 Data Aspek Keindahan Perancangan	28
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	53
4.1. Tataran Lingkungan/Komunitas	53
4.2. Tataran Sistem	55
4.3. Tataran Kekaryaan	59
4.4. Tataran Komponen.....	141
BAB V UJI DESAIN.....	165
5.1 Deskripsi Karya.....	165
5.2 Kegiatan Uji Desain	165
5.3 Hasil Uji Desain	172

DAFTAR PUSTAKA.....	192
LAMPIRAN.....	196



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Layouting	21
Gambar 2.2 Modeling	22
Gambar 2.3 Texturing	22
Gambar 3. 1 Contoh Typeshot	34
Gambar 3. 2 Contoh Shot Framing	36
Gambar 3. 3 Contoh Pergerakan Kamera	37
Gambar 3. 4 Contoh sudut pengambilan gambar	39
Gambar 3. 5 Anatomi tipografi	48
Gambar 3. 6 Kategori Warna	50
Gambar 4. 1 User Profile	54
Gambar 4. 2 Youtube Studio	56
Gambar 4. 3 Header Legenda Raden Wijaya	59
Gambar 4. 4 Mood Board	64
Gambar 4. 5 Detailed Mood Board	64
Gambar 4. 6 Referensi Style 3D	65
Gambar 4. 7 Referensi Raden Wijaya	66
Gambar 4. 8 Referensi Alat Raden Wijaya	66
Gambar 4. 9 Referensi Karakter Villain Kubilai Khan	67
Gambar 4. 10 Referensi karakter Jayakatwang	67
Gambar 4. 11 Referensi Pasukan Jawa dan NPC Petani	68
Gambar 4. 12 Referensi Alat Pasukan Jawa dan NPC Petani	68
Gambar 4. 13 Referensi karakter Raja Kertanegara	69
Gambar 4. 14 Referensi Karakter Arya Wiraraja	69
Gambar 4. 15 Referensi Karakter Pasukan Mongolia	70
Gambar 4. 16 Referensi Alat Karakter Pasukan Mongolia	70
Gambar 4. 17 Referensi Istri Karakter Raden Wijaya	71
Gambar 4. 18 Referensi Karakter Ken Arok	71
Gambar 4. 19 Referensi Latar Tempat Outdoor Singasari	72
Gambar 4. 20 Referensi Tempat Outdoor Majapahit	73
Gambar 4. 21 Referensi Tempat Indoor Jayakatwang dan Arya Wiraraja	73
Gambar 4. 22 Referensi Tempat Indoor Singasari	74
Gambar 4. 23 Referensi Indoor Kubilai Khan	74
Gambar 4. 24 Referensi Indoor Diskusi strategi balas dendam dan kerja Sama	74
Gambar 4. 25 Referensi Outdoor Hutan Brantas, Laut, dan Lainnya	75
Gambar 4. 26 Referensi Peta Lokasi Tata Letak	75

Gambar 4. 27 Referensi Peta Lokasi Majapahit	75
Gambar 4. 28 Referensi Peta Singasari.....	76
Gambar 4. 29 Referensi Peta Sungai Brantas	76
Gambar 4. 30 Referensi Keseluruhan Letak Kerajaan.....	77
Gambar 4. 31 Sketsa Raden Wijaya.....	77
Gambar 4. 32 Coloring Raden Wijaya.....	77
Gambar 4. 33 Sketsa Kubilai Khan.....	78
Gambar 4. 34 Sketsa Istri Raden Wijaya	78
Gambar 4. 35 Coloring Istri Raden Wijaya	78
Gambar 4. 36 Sketsa Arya Wijaya.....	79
Gambar 4. 37 Sketsa dan Base Color Pasukan Mongolia.....	79
Gambar 4. 38 Sketsa dan Base Color Raja Kertanegara.....	79
Gambar 4. 39 Sketsa dan Base Color Jayakatwang	80
Gambar 4. 40 Sketsa dan Base Color Ken Arok.....	80
Gambar 4. 41 Sketsa dan Base Color NPC Laki-laki dan Perempuan.....	81
Gambar 4. 42 Modeling karakter	95
Gambar 4. 43 Modeling wajah karakter.....	95
Gambar 4. 44 Modeling Outfit atau Pakaian	96
Gambar 4. 45 Modeling bangunan Majapahit.....	97
Gambar 4. 46 Modeling bangunan Singasari.....	97
Gambar 4. 47 Modeling bangunan Kubilai Khan	98
Gambar 4. 48 Modeling bangunan Jayakatwang	98
Gambar 4. 49 Modeling bangunan Rumah Arya Wiraraja	99
Gambar 4. 50 Modeling bangunan Tempat Diskusi	99
Gambar 4. 51 Modeling Environment Pantai	99
Gambar 4. 52 Modeling Environment Hutan Brantas	100
Gambar 4. 53 Modeling Environment Singasari	100
Gambar 4. 54 Modeling Area Perang	101
Gambar 4. 55 Modeling Environment Majapahit	101
Gambar 4. 56 Modeling Objek Senjata.....	101
Gambar 4. 57 Modeling Objek Singgasana	102
Gambar 4. 58 Texturing Karakter	102
Gambar 4. 59 Texturing Outfit	103
Gambar 4. 60 Texturing Bangunan Majapahit.....	104
Gambar 4. 61 Texturing Kerajaan Singasari.....	104
Gambar 4. 62 Texturing Kerajaan Kubilai Khan	104
Gambar 4. 63 Texturing Kerajaan Jayakatwang	105
Gambar 4. 64 Texturing Rumah Arya Wiraraja	105

Gambar 4. 65 Texturing Rumah Arya Wiraraja	105
Gambar 4. 66 Texturing Bangunan Tempat Diskusi	106
Gambar 4. 67 Texturing Environment Pantai	106
Gambar 4. 68 Texturing Environment Hutan Brantas	107
Gambar 4. 69 Texturing Environment kerajaan Singasari.....	107
Gambar 4. 70 Texturing Environment Area Perang	108
Gambar 4. 71 Texturing Environment Area Majapahit	108
Gambar 4. 72 Texturing Senjata perang	108
Gambar 4. 73 Rigging Karakter.....	109
Gambar 4. 74 Add ons Mixamo.....	110
Gambar 4. 75 Proses Animating	111
Gambar 4. 76 metode NLA.....	111
Gambar 4. 77 Visual Effect pada scene kapal	121
Gambar 4. 78 Visual Effect kota kebakaran	121
Gambar 4. 79 Lighting latar tempat	122
Gambar 4. 80 Lighting latar tempat.....	122
Gambar 4. 81 Rendered Frame	123
Gambar 4. 82 Menyatukan Clip Scene Sesuai Storyboard	124
Gambar 4. 83 Menambahkan Efek Hitam Putih Pada Video.....	124
Gambar 4. 84 Menambahkan Motion Graphic	125
Gambar 4. 85 Menambahkan Motion Graphic Pada Akhir Video.....	126
Gambar 4. 86 Compositing Animasi 3D Menggunakan Davinci	126
Gambar 4. 87 Retouching Scene Animasi Legenda Raden Wijaya.....	127
Gambar 4. 88 Proses Pembuatan Audio Design Menggunakan Logix Pro X.....	129
Gambar 4. 89 Poster Video Pendek 3D Animasi Promosi Budaya 'Legenda Raden Wijaya'	130
Gambar 4. 90 Tampilan Ilustrasi Post Instagram.....	132
Gambar 4. 91 Mockup Mug.....	138
Gambar 4. 92 Mockup Wallet.....	138
Gambar 4. 93 Mockup Tote Bag.....	139
Gambar 4. 94 Mockup Gelang.....	139
Gambar 4. 95 Mockup T-Shirt.....	140
Gambar 4. 96 Billboard.....	140
Gambar 4. 97 Billboard.....	141
Gambar 4. 98 Billboard.....	141
Gambar 4. 99 Konsep Warna.....	141
Gambar 4. 100 Typeface video “Legenda Raden Wijaya”	142
Gambar 4. 101 Ilustrasi Supergraphic Legenda Raden Wijaya	143

Gambar 4. 102 Logotype Video Animasi ‘Legenda Raden Wijaya’	144
Gambar 4. 103 Karakteristik Raden Wijaya	146
Gambar 4. 104 Karakteristik Wajah Raden Wijaya.....	146
Gambar 4. 105 Karakteristik Outfit Raden Wijaya.....	147
Gambar 4. 106 Karakteristik Atribut Raden Wijaya.....	147
Gambar 4. 107 Karakteristik Kubilai Khan	148
Gambar 4. 108 Karakteristik Bentuk Wajah Kubilai Khan	149
Gambar 4. 109 Karakteristik Atribut Kubilai Khan.....	149
Gambar 4. 110 Karakteristik Istri Raden Wijaya.....	150
Gambar 4. 111 Karakteristik Bentuk Wajah Istri Raden Wijaya.....	151
Gambar 4. 112 Karakteristik Atribut Istri Raden Wijaya	151
Gambar 4. 113 Karakteristik Arya Wiraraja	152
Gambar 4. 114 Karakteristik Bentuk Wajah Arya Wiraraja	152
Gambar 4. 115 Karakteristik Atribut Arya Wiraraja	153
Gambar 4. 116 Karakteristik Mongolia	153
Gambar 4. 117 Karakteristik Bentuk Wajah Mongolia	154
Gambar 4. 118 Karakteristik Atribut Mongolia.....	154
Gambar 4. 119 Karakteristik Kertanegara	155
Gambar 4. 120 Karakteristik Bentuk Wajah Kertanegara	156
Gambar 4. 121 Karakteristik Atribut Kertanegara.....	156
Gambar 4. 122 Karakteristik Jayakaywang	157
Gambar 4. 123 Karakteristik Bentuk Wajah Jayakatwang	158
Gambar 4. 124 Karakteristik Atribut Jayakatwang.....	158
Gambar 4. 125 Karakteristik Ken Arok	159
Gambar 4. 126 Karakteristik Bentuk Wajah Ken Arok	159
Gambar 4. 127 Karakteristik Atribut Ken Arok.....	160
Gambar 4. 128 Karakteristik Warga Jawa	160
Gambar 4. 129 Karakteristik Bentuk Wajah Warga Jawa	161
Gambar 4. 130 Karakteristik Atribut Warga Jawa.....	161
Gambar 4. 131 Karakteristik Pasukan Jawa.....	162
Gambar 4. 132 Karakteristik Bentuk Wajah Pasukan Jawa.....	162
Gambar 4. 133 Logo Universitas Mercu Buana.....	164
Gambar 4. 134 Logo Desain Komunikasi Visual	164
Gambar 5. 1 Poster video promosi ‘Legenda Raden Wijaya’	165
Gambar 5. 2 Publikasi Karya Pameran	167
Gambar 5. 3 Interface Galeri Pameran Legenda Raden Wijaya	167
Gambar 5. 4 Tangkapan layar galeri Pameran Legenda Raden Wijaya.....	168
Gambar 5. 5 Feeds dan Merchandise galeri Pameran Legenda Raden Wijaya.....	168

Gambar 5. 6 Views dan Komen galeri Pameran Legenda Raden Wijaya.....	169
Gambar 5. 7 Youtube Legenda Raden Wijaya.....	170
Gambar 5. 7 Instagram Legenda Raden Wijaya	171
Gambar 5. 8 Feedback Sticky Note Pameran Legenda Raden Wijaya	172



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Referensi Karya Sejenis.....	13
Table 2. 2 Target Sasaran Media Promosi 'Legenda Raden Wijaya'	14
Table 2. 3 Biaya Perancangan Tugas Akhir.....	17
Table 2. 4 Skema Perancangan Karya	18
Table 2. 5 Skema Proses Produksi	19
Table 3. 1 Channel Promosi.....	25
Table 4. 1 Consumer Journey	54
Table 4. 2 Skema Proses Produksi.....	58
Table 4. 3 Developing Cerita Majapahit.....	62
Table 4. 4 Developing Cerita Raden Wijaya	62
Table 4. 5 Mind Map	63
Table 4. 3 Storyboard Video Promosi Budaya 'Legenda Raden Wijaya'	94
Table 4. 4 Penggunaan teknik pengambilan gambar pada film pendek.....	120
Table 4. 5 Penggunaan warna pada elemen video animasi 'Legenda Raden Wijaya'	129
Table 4. 6 Strategi Promosi Copywriting Instagram.....	137
Table 5. 1 Komentar Sticky Note.....	174
Table 5. 2 Komentar Teaser Youtube	175
Table 5. 3 Analisis Video Teaser Youtube	175
Table 5. 4 Respon Teaser Google Form	178
Table 5. 5 Umur Respon Teaser Google Form	178
Table 5. 6 Seberapa Menarik Respon Teaser Google Form	179
Table 5. 7 Analisis Video Youtube.....	179
Table 5. 8 Analisis Audiens Video Youtube.....	180
Table 5. 10 Analisis Pemahaman Video Youtube	181
Table 5. 12 Analisis Tersampainya Video Youtube.....	182
Table 5. 13 Responden Google Form Video Youtube.....	189
Table 5. 15 Analisis Daya Tarik Video Youtube.....	190

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	197
Lampiran 2. Lembar Penilaian.....	198
Lampiran 3. Lembar Komentar	199
Lampiran 4. Dokumentasi keikutsertaan dalam Webinar WD Willy “How To Make A Good Character”	199
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara dengan Dra. Hj. Maisaroh MM. SI fakultas IKIP jurusan Sejarah & Guru sejarah SMA PGRI 4 Jakarta Timur.....	200
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara dengan Dra. Hj. Maisaroh melalui Whatsapp	201

