

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual
Semester Genap tahun 2006/2007

Pengantar Karya **Perancangan Visual Film Pendek Tentara Semut (Animasi 3 Dimensi)**

Johanes Baptista Permadi / 0600653783

Kelas: 08PBU

Abstrak

Tujuan Penelitian:

Memperoleh data yang cukup untuk membuat sebuah film Animasi 3 Dimensi tentang tentara semut, yang isinya berbicara bahwa peperangan itu tidak baik.

Metode Penelitian:

Metode yang digunakan adalah riset / mencari data di Internet, Buku-buku yang bersangkutan dengan topik Tugas Akhir,. Referensi yang digunakan diperoleh dari Internet, DVD Multimedia dan Museum.

Hasil yang dicapai:

Hasil yang dicapai adalah agar pemirsa yang menyaksikan film animasi ini mengerti akan buruknya perang dan kerugian-kerugiannya.

Simpulan:

Media yang memiliki pengaruh yang cukup besar adalah media film, terutama anak-anak dapat terpengaruh dengan mudah melalui film. Karena itu media komunikasi audio visual dipilih sebagai solusi yang tepat.

Kata Kunci

Perang, Kepahlawanan, Semut

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena limpahan berkat dan rahmat-Nya yang telah memberikan penulis kekuatan dan ketabahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan Visual Film Pendek Tentara Semut (Animasi 3 Dimensi)” sebagai syarat kelulusan jenjang Sarjana Strata 1 (S1) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik, Universitas Bina Nusantara, Jakarta.

Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan perwujudan dari rasa kecewa penulis terhadap peperangan yang telah menimbulkan kesengsaraan dan kesedihan dimana-mana. Oleh karena itu, penulis berusaha mengajak para generasi muda untuk menghindari peperangan atau kekerasan pada umumnya sebagai jalan penyelesaian suatu masalah sebisa mungkin. Semoga dengan penyusunan Tugas Akhir ini, banyak generasi muda yang tergerak untuk lebih memilih jalan damai daripada melakukan peperangan di masa depan.

Selama beberapa tahun terakhir, penulis mendapatkan banyak ilmu, pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam Desain Komunikasi Visual sehingga penulis dapat sampai pada Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis ucapkan banyak Terima Kasih kepada semua pihak yang telah mengambil bagian dalam perjalanan hidup penulis selama menjadi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Bina Nusantara, Jakarta.

Terima Kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

1. Tuhan YME
2. Orang Tua yang telah membesarkan dan memberikan dukungan material maupun spiritual
3. Bapak Arif Yaniadi, S.Sn selaku Dosen Pembimbing utama yang telah sabar membimbing penulis, memberikan saran dan kritik serta kepercayaan kepada penulis.
4. Drs. Arif Priyono Susilo Ahmad, S.Sn selaku Dosen co-Pembimbing yang juga telah memberikan saran dan kritik yang membangun
5. Drs. Lintang Widyokusumo, MFA. selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Bina Nusantara, Jakarta.
6. Para kontributor Wikipedia
7. User-user Deviant Art, TheDarkBanditKing, BlueMagician, Kaneko-Miyuki, Pegahoul, Wenart, Kuridoki, Aluciz, Kheng, 2easy4Yoshi, dan semua watchers yang selalu memberi dukungan, tanpa kalian semangat berjuang rasanya hambar. Teruskan juga perjuangan kalian.
8. Anak-anak SLAB Studio, yang mengisi suara dan memberi saran dan kritik yang membangun, jangan lupa berkarya terus ya.
9. Toko buku prapatan yang membantu proses printing
10. Anak-anak mantan anggota Binus Animation Studio di Kijang, berkat kalian pengetahuan dan pengalaman jadi bertambah. Semoga sukses ya, dan jangan kebanyakan main game!

11. Pihak-pihak lain yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah memberi dukungan moral & spiritual sehingga tugas akhir ini dapat selesai tepat pada waktunya. Semoga Tuhan Memberkati, Amin.

Selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari banyaknya kekurangan. Oleh karena itu, saya membuka diri terhadap adanya kritik dan saran terhadap sempurnanya penulisan ini. Penulis juga mohon maaf apabila terdapat kesalahan baik disengaja maupun tidak selama proses Tugas Akhir hingga tersusunnya laporan ini.

Jakarta, 21 Juli 2007

Penulis

(Johanes Baptista Permadi)

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|------|
| Abstrak..... | iv |
| Prakata..... | v |
| Daftar isi..... | viii |
| BAB I. Pendahuluan..... | 1 |
| Latar Belakang..... | 1 |
| Lingkup Tugas..... | 2 |
| BAB II. Data & Analisa..... | 3 |
| Data & Literatur..... | 3 |
| Data umum tentang Animasi..... | 3 |
| Data umum tentang Semut..... | 13 |
| Data umum tentang Perang..... | 16 |
| Target | 20 |
| Faktor pendukung & penghambat | 20 |
| BAB III. Masalah & Tujuan Desain..... | 21 |
| BAB IV. Konsep..... | 24 |
| Landasan Teori..... | 24 |
| Strategi Kreatif..... | 33 |
| Konsep Perancangan..... | 37 |
| BAB V. Hasil & Pembahasan Desain..... | 44 |
| Synopsis..... | 44 |
| Visualisasi Karakter..... | 45 |

| | |
|----------------------|----|
| Props..... | 51 |
| Logo..... | 60 |
| Cover DVD..... | 61 |
| Poster..... | 62 |
| BAB VI. Penutup..... | 63 |
| Daftar Pustaka..... | 64 |