

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN GAYA VISUAL ILUSTRASI HERGE' PADA DESAIN
KARAKTER DALAM FILM IKLAN ANIMASI
“DEPOT AYAM BU KOES”**



Disusun oleh
Daffa Rafli Setiawan
NIM: 2000301033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENERAPAN GAYA VISUAL ILUSTRASI HERGE' PADA DESAIN
KARAKTER DALAM FILM IKLAN ANIMASI
“DEPOT AYAM BU KOES”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Daffa Rafli Setiawan
NIM: 2000301033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**PENERAPAN GAYA VISUAL ILUSTRASI HERGE' PADA DESAIN
KARAKTER DALAM FILM IKLAN ANIMASI “ DEPOT AYAM BU KOES”**

Disusun oleh:
Daffa Rafli Setiawan
2000301033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, pada tanggal 06 JAN 2025

Pembimbing I / Ketua Penguji


Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0023078811

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Andri Nur Patrio, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0029057506

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,


Dekan, SMR
Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Daffa Rafli Setiawan
No. Induk Mahasiswa : 2000301033
Judul Tugas Akhir : Penerapan Gaya Visual Ilustrasi Herge' Pada
Desain Karakter Dalam Film Iklan Animasi
" Depot Ayam Bu Koes"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 29 Januari 2025
Yang menyatakan,



Daffa Rafli Setiawan
NIM. 2000301033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Daffa Rafli Setiawan**
No. Induk Mahasiswa : **2000301033**
Program Studi : **D-4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN GAYA VISUAL ILUSTRASI HERGE' PADA DESAIN
KARAKTER DALAM FILM IKLAN ANIMASI " DEPOT AYAM BU
KOES"**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,

Daffa Rafli Setiawan
NIM. 2000301033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul Penerapan Gaya Visual Ilustrasi Herge' Pada Desain Karakter Dalam Film Iklan Animasi "Depot Ayam Bu Koes" sebagai syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat selesai dengan tepat waktu. Karya Tugas Akhir ini tidak akan tercipta atau selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari banyak orang. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak Taufiq dan Ibu Kusmiyati sebagai orang tua dan keluarga yang sudah membantu secara material hingga dukungan, doa serta kasih sayang sehingga dapat terselesaikannya karya ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. Koordinator Program Studi Animasi;
6. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
7. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
8. Andri Nur Patrio, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
9. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini masih ada banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, terutama lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 24 Januari 2025



Daffa Rafli Setiawan

NIM. 2000301033

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| ABSTRAK | vii |
| I. PENDAHULUAN | 5 |
| A. Latar Belakang | 6 |
| B. Metode Penciptaan | 9 |
| C. Rumusan Masalah | 10 |
| D. Tujuan dan Manfaat | 11 |
| II. EKSPLORASI | 13 |
| A. Ide Karya | 14 |
| B. Tinjauan Karya | 15 |
| C. Landasan Teori | 18 |
| III. DESAIN KARYA | 23 |
| A. Target Audiens | 24 |
| B. Identitas Film | 25 |
| C. Desain Produksi | 26 |
| 1. Judul | 26 |
| 2. Sinopsis | 26 |
| 3. Storyline | 27 |
| D. Konsep Background | 28 |
| IV. KONSEP KREATIF | 32 |
| V. PEMBAHASAN DAN PERWUJUDAN | 39 |
| A. Indikator Capaian Akhir | 62 |
| B. Penutup | 63 |
| KEPUSTAKAAN | 64 |
| BIODATA PENULIS | 65 |

Abstrak

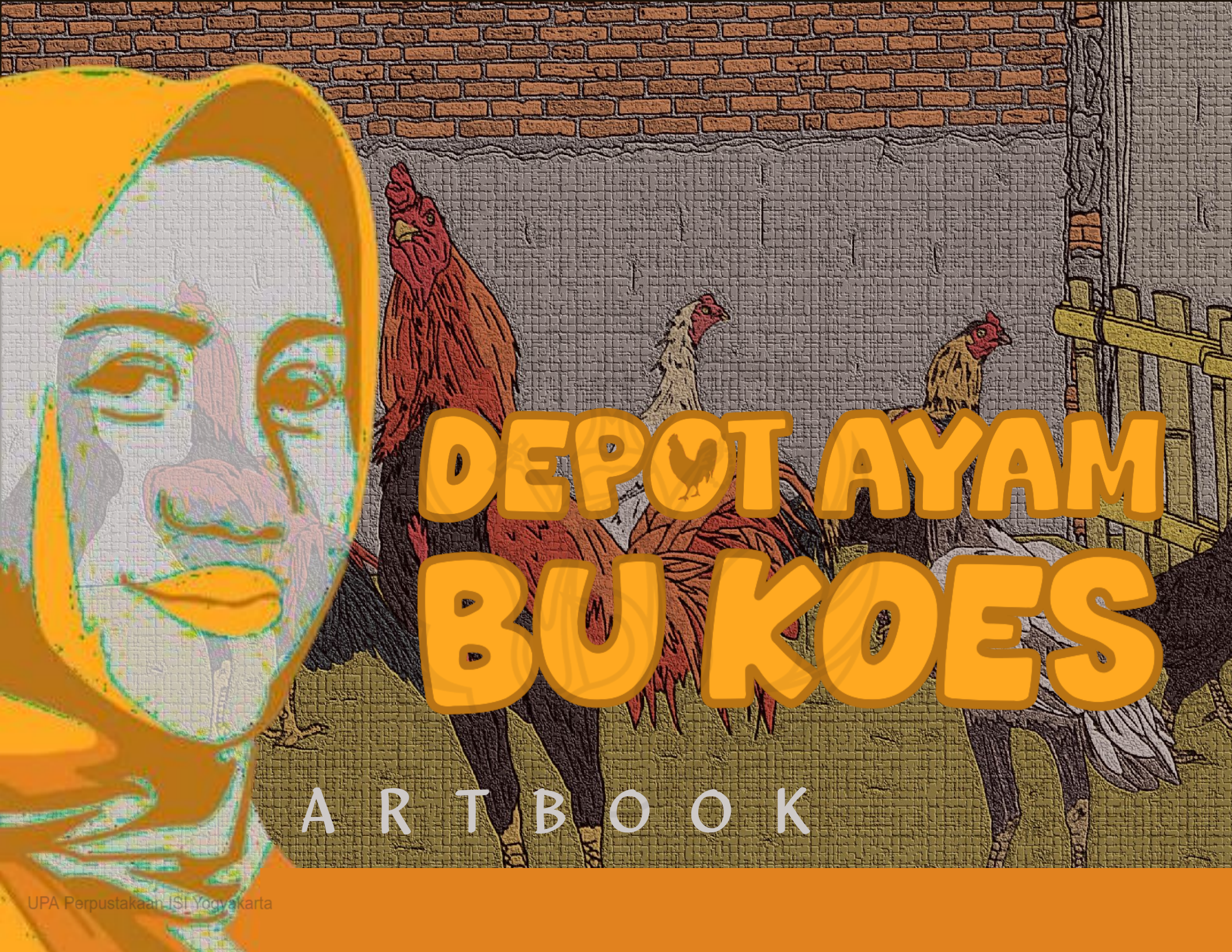
Depot Ayam Bu Koes adalah usaha yang menjual daging ayam dan frozen food, tetapi usaha ini mengalami penurunan pembeli/konsumen, untuk itu perlu memperluas target market agar tidak mengalami kerugian. Dengan alternatif Film iklan animasi 2D yang diadaptasikan dengan visual ilustrasi Herge'.diharapkan dapat berupaya meningkatkan ketertarikan konsumen yang mayoritas kalangan orang dewasa. Penelitian ini dirancang dengan metode penciptaan kreatif Ghaham Wallas terdiri dari empat tahapan, persiapan, inkubasi, Iluminasi, verifikasi. Hasil penelitian ini bertujuan untuk menambah ketertarikan target audiens pada sebuah film iklan animasi "Depot Ayam Bu Koes" dengan desain karakter yang diadaptasi dari visual ilustrasi Herge' dengan alasan, karena pada kalangan orang dewasa ditakutkan minat menonton tayangan film animasi sudah menurun dibandingkan melihat tayangan sinetron atau tayangan lain yang diperankan oleh tokoh nyata, maka membuat alternative referensi visual ilustrasi Herge' dengan karakter kartun tetapi tetap mendekati bentuk realis, yang diharapkan kalangan orang dewasa dapat tertarik dalam sebuah film iklan animasi 'Depot Ayam Bu Koes'.

Kata Kunci: Iklan Animasi, Desain Karakter, Gaya Visual.

Abstract

Depot Ayam Bu Koes is a business that sells chicken and frozen food, but this business has experienced a decline in buyers/consumers, for this reason it is necessary to expand the target market so as not to experience losses. With an alternative 2D animated advertising film adapted with Herge's visual illustrations, it is hoped that it can try to increase consumer interest, which is mostly among adults. This research is designed with Ghaham Wallas creative creation method consists of four stages, preparation, incubation, Illumination, verification. The results of this study aim to increase the interest of the target audience in an animated advertising film "Depot Ayam Bu Koes" with a character design adapted from Herge's visual illustrations with the reason, because among adults it is feared that interest in watching animated films has decreased compared to seeing soap operas or other shows played by real characters, then making alternative references to Herge's visual illustrations with cartoon characters but still close to realist forms, which are expected that adults can be interested in an animated advertising film 'Depot Ayam Bu Koes'.

Keywords: Animated Advertisement, Character Design, Visual Style.



DEPOT AYAM BU KOES

A R T B O O K



**PENERAPAN GAYA VISUAL ILUSTRASI HERGE' PADA DESAIN KARAKTER DALAM
FILM IKLAN ANIMASI "DEPOT AYAM BUKOES"**

Daffa Rafli Setiawan

2000301033

PEMBIMBING I

Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.

NIP : 19720418 199802 1001

PEMBIMBING II

Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

NIP : 19880723 201903 2 009

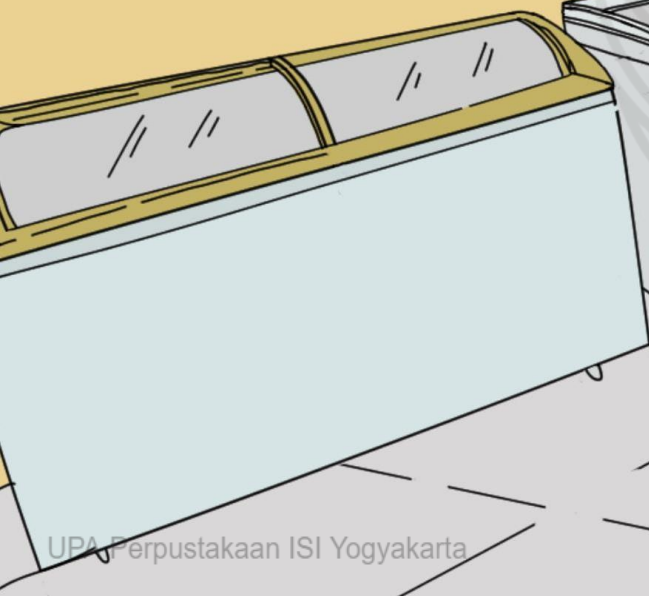


JASA JOKI
TUGAS
AKHIR M

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------|----|
| Pendahuluan | 5 |
| Eksplorasi..... | 13 |
| Desain Karya..... | 23 |
| Konsep Kreatif..... | 32 |
| Perwujudan..... | 39 |
| Indikator Capaian Akhir | 62 |
| Penutup..... | 63 |
| Kepustakaan..... | 64 |

FROZEN FOOD
MENJUAL ANEKA FROZEN FOOD



PENDAHULUAN



A. LATARBELAKANG



Depot Ayam Bu Koes adalah usaha yang berlokasi di Jl. Retnodumilah no. 27D, Rejowinangun, Kotagede, Yogyakarta, yang berdiri pada tahun 2020. Diberi nama Depot Ayam Bu Koes karena diambil dari nama seorang pemilik bernama Bu Kusmiyati yang diambil nama depannya “Kus” menjadi “Bu Koes”. Depot Ayam Bu Koes menjual produk daging ayam segar, seperti daging ayam broiler, daging ayam jawa, dan daging ayam merah yang sudah terjamin kehalalannya.

Selain itu, juga tersedia aneka Frozen Food dan kebutuhan bahan pokok (sembako). Usaha ini sudah buka cabang baru namun terbilang masih kecil oleh sebab itu perlu memperluas cakupan target market agar usaha Depot Ayam Bu Koes lebih berkembang.



Animasi sebagai pendekatan penciptaan iklan berkaitan dengan kemajuan teknologi yang mempermudah animasi untuk dinikmati kapan saja dan dimana saja. Segala jenis media yang dapat menampilkan gambar digital seperti gadget juga mampu untuk menampilkan sebuah animasi. Saat ini sudah banyak kegiatan promosi yang menggunakan media animasi sebagai sarana penyampaian pesannya. (Putra1 & Adnyana Yasa, 2020).

Iklan merupakan bentuk pesan yang mempromosikan keperluan barang, jasa, pelayanan untuk konsumen melalui media periklanan. Bentuk pesan tersebut disampaikan melalui media dengan ditunjukkan kepada masyarakat (Hanafri, Gustomi, & Susanti, 2018).

Dalam membuat animasi, mendesain karakter diperlukan supaya pesan yang dikomunikasikan melalui media animasi dapat berjalan dengan baik. Karena pada umumnya setiap animasi memiliki karakter yang bertugas sebagai narator pemberi informasi, untuk itu tampilannya harus menarik dan sesuai dengan konten animasi, secara tidak langsung akan mempengaruhi tingkat keberhasilan dari tersampainya sebuah pesan dari proses berkomunikasi melalui desain karakter.

Gaya visual film iklan animasi “Depot Ayam Bu Koes” menggunakan referensi gaya ilustrasi Herge’ desain karakter yang bercorak kartun namun mendekati realis dengan harapan dapat menarik minat target audiens orang dewasa yang suka terhadap media digital. Tujuan menggunakan referensi ilustrasi Herge’ karena teknik pembuatannya yang relative simple / sederhana dan dapat mempercepat dalam proses memproduksi film iklan tersebut.



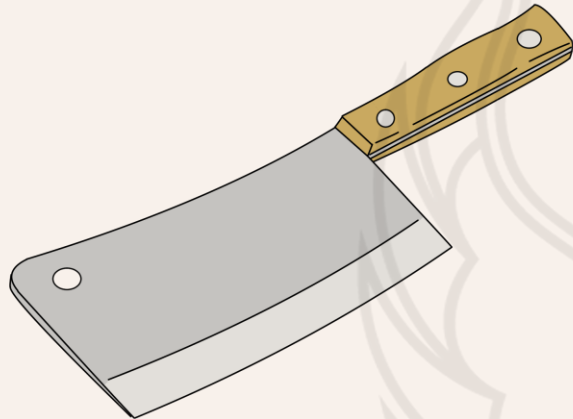
B. METODE PENCIPTAAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode proses penciptaan kreatif Graham Wallas dalam *The Art of Thoughts*, menyebutkan tahapan, persiapan (*Preparation*), adalah tahapan pertama yaitu mengidentifikasi masalah diselidiki. Tahap kedua inkubasi (*Incubation*), ketiga Iluminasi (*Illumination*), dan yang keempat tahapan verifikasi (*Verification*) (Wallas, 2014).

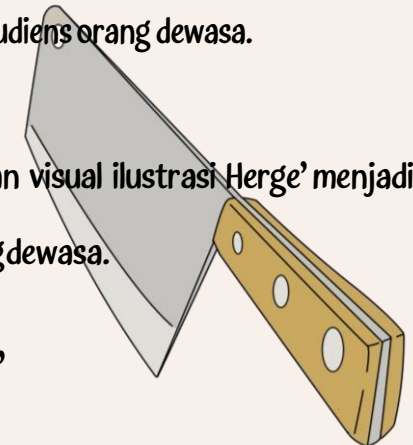
- Tahap persiapan : Menentukan informasi, merumuskan masalah, dan mengaitkan informasi.
- Tahap inkubasi : Memikirkan ide penyelesaian masalah dan menata rencana urutan penyelesaian sesuai ide yang dipilih.
- Tahap iluminasi : Menyelesaikan masalah menggunakan langkah-langkah sesuai ide yang dipilih sebelumnya.
- Tahap verifikasi : Memeriksa hasil yang diperoleh menggunakan alternatif penyelesaian lain.

Alasan penulis menggunakan metode ini adalah karena pada dasarnya penelitian ini merupakan menciptakan konsep tahapan kreatif selain itu, metode ini dianggap cukup tepat untuk melakukan pendekatan terhadap masalah yang akan diteliti.

C. RUMUSAN MASALAH



1. Depot Ayam Bu Koes memerlukan iklan sebagai media promosi karena konsumen/pelanggan yang terbatas.
2. Teknik animasi masih dapat digunakan sebagai alternative pembuatan iklan komersial.
3. Mengadaptasi ilustrasi Herge' sebagai visual film iklan animasi "Depot Ayam Bu Koes" untuk target audiens orang dewasa.
4. Penggunaan desain karakter dengan visual ilustrasi Herge' menjadi alternatif untuk target audiens orang dewasa.



"Bagaimana menerapkan gaya visual ilustrasi Herge' pada film iklan animasi "Depot Ayam Bu Koes"?"

D. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

- Menerapkan gaya visual ilustrasi Herge' pada film iklan animasi “ Depot Ayam Bu Koes “ untuk menambah ketertarikan pada target audiens di usiadewasa.
- Mempromosikan Depot Ayam Bu Koes lewat iklan komersial animasi 2D.
- Memperluas target market Depot Ayam Bu Koes.

2. Manfaat

- Berharap keberhasilan film iklan animasi dalam mempromosikan produk dapat menambah konsumen dan merambah target market yang lebih luas lagi.
- Diharapkan film iklan animasi “ Depot Ayam Bu Koes” dengan visual ilustrasi Herge' dapat menyampaikan cerita/informasi promosi yang mudah diterima pada kalangan usiadewasa.

