

**PERANCANGAN KARAKTER FILM ANIMASI 3D
“LEGENDA KEN AROK”
DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**

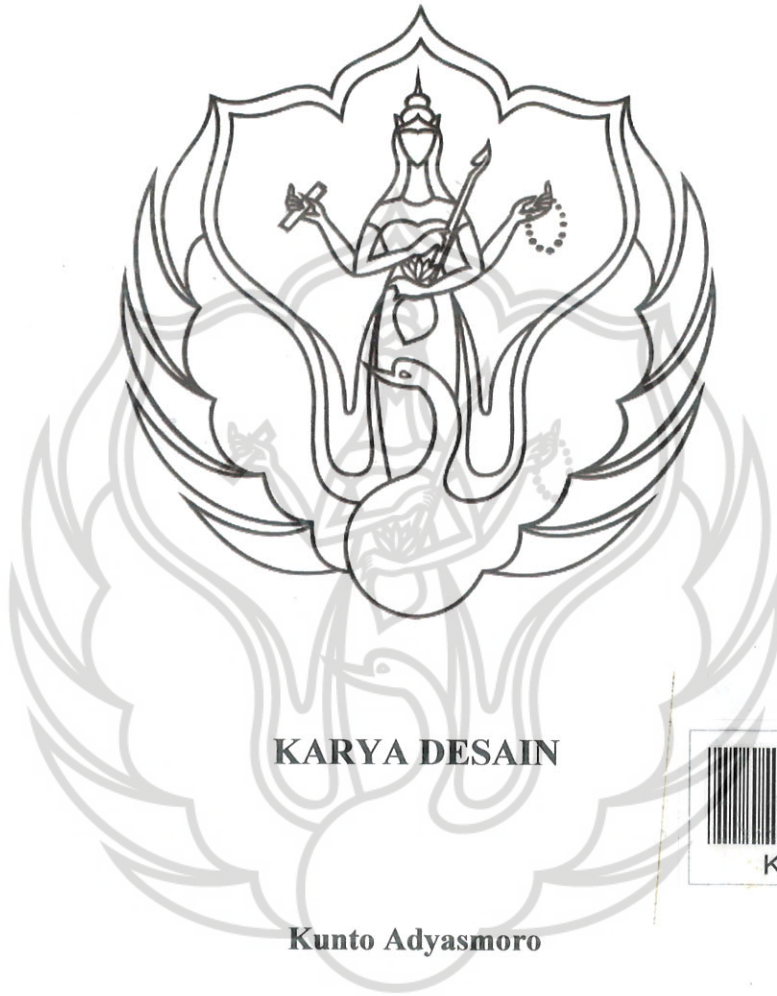


KARYA DESAIN

Kunto Adyasmoro

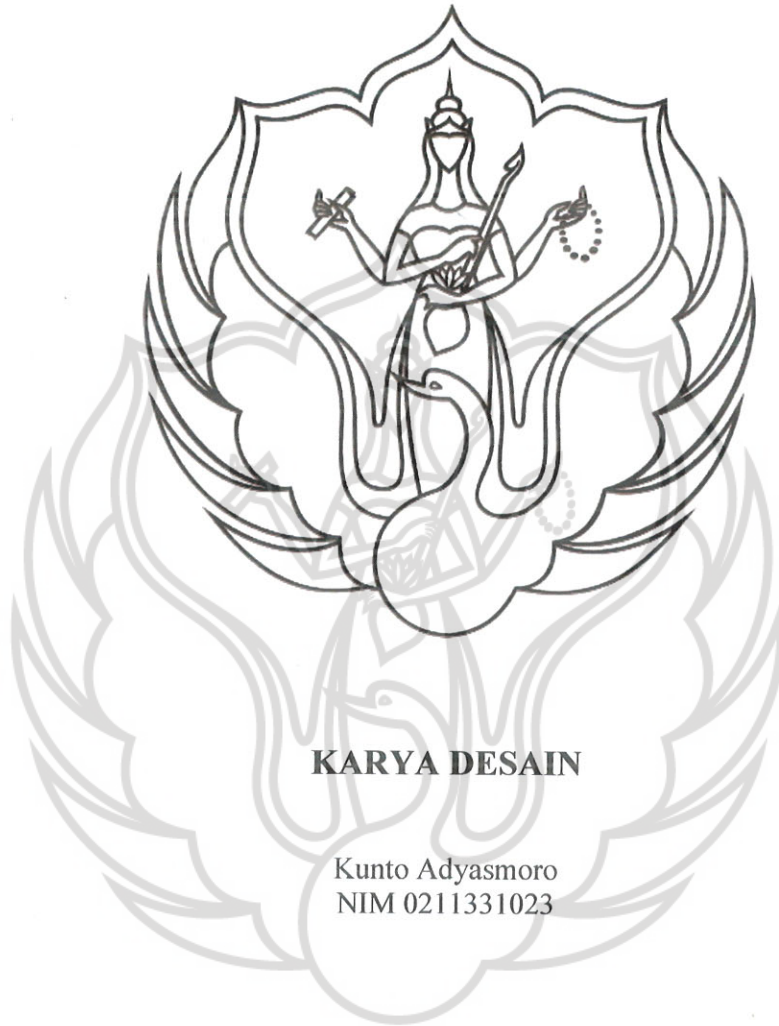
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN KARAKTER FILM ANIMASI 3D
“LEGENDA KEN AROK”
DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN KARAKTER FILM ANIMASI 3D
“LEGENDA KEN AROK”
DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



KARYA DESAIN

Kunto Adyasmoro
NIM 0211331023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2007

Tugas Akhir Desain berjudul:

Perancangan Karakter Film Animasi 3D “Legenda Ken Arok” dan Media Pendukungnya, diajukan oleh Kunto Adyasmoro, NIM 0211331023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6 Desember 2007 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/ Anggota/ Pembimbing I



Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 132061187

Anggota/Pembimbing II



Drs. Baskoro Suryo Banindro.
NIP. 131996632

Anggota/ Cognate



Drs. Asnar Zacky
NIP 131474338

Anggota/ Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP 131773135

Anggota/ Ketua Jurusan Desain



Drs. Ant. Hendro Purwoko
NIP 131284654



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP 130521245

ABSTRAK

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia hiburan dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh maupun bersatu dengan film *live*. Kemampuan animasi dalam menciptakan suatu fantasi yang hebat dan mencapai batas imajinasi manusia menjadi alasan kenapa teknik animasi sering dijadikan pilihan. Dalam animasi dengan bebas kita dapat berimajinasi dan bereksplorasi ke dunia lain yang biasanya hanya ada dalam legenda dan cerita rakyat. Dengan animasi, penyampaian sesuatu cerita atau konsep yang kompleks juga dapat disampaikan dengan lebih menarik dan praktis.

Dalam sebuah *project* film animasi, perancangan karakter menjadi salah satu faktor penting yang dapat mendukung cerita. Bagaimana menghadirkan visualisasi tokoh-tokoh cerita yang berciri khas, menarik dan sesuai dengan karakter masing-masing, sehingga mampu menghidupkan dan merepresentasikan tokoh-tokoh yang hidup dalam film animasi tersebut. Untuk itu perlu adanya pemahaman tentang konsep karakter dalam sebuah film animasi, agar mendapatkan hasil visual karakter yang sesuai dengan cerita. Dalam hal ini adalah karakter-karakter yang ada dan hidup dalam cerita film animasi 3D “Legenda Ken Arok”.

Kata kunci: Animasi, Legenda, Ken Arok

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan petunjuk-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan berbekal keterbatasan-keterbatasan pada diri penulis.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 di Prodi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasilnya berwujud karya desain karakter dalam format 3 dimensi.

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Baginda Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi suri teladan saya.
3. ALMAMATER saya, tempat saya datang dan pergi membawa ilmu.
4. Bapak Drs. Arief. Agung Suwasono, M.Sn. selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, yang telah banyak membantu dalam memberikan bimbingan dan masukan-masukan dalam pengerjaan tugas akhir ini dengan begitu intensifnya, dan memberikan ide dan gagasan dalam penyelesaian laporan tugas akhir.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, juga selaku dosen pembimbing tugas akhir saya. Beliau juga telah banyak membantu dalam memberikan bimbingan dan buku-buku yang sangat bermanfaat dalam pengerjaan tugas akhir saya ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Desain Komunikasi Visual, yang telah membekali diri saya dengan berbagai ilmu pengetahuan selama saya menuntut ilmu di kampus tercinta ini.
7. Keluarga di rumah, Bapak, Mama, Mas Andrean, Mas Donny dan Mba Zainab, yang tak henti-hentinya telah memberikan dorongan dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik dalam bentuk material maupun spiritual.
8. Chlorophyll studio, sahabat terbaik saya Agung Sulis, Egit Sumekar, Micco, Oshie, mba' Ikee, Aitazito, Fauzan, Gema Yugi, Markus, yang sering memotivasi dan sangat membantu saya dalam pengerjaan tugas akhir ini.
9. Bangkhar Haris, guru sekaligus sahabat yang selalu bisa menjawab semua pertanyaan-pertanyaan saya. Terimakasih atas semua bimbingan serta fasilitas yang telah diberikan selama ini.
10. Yuki Isoya dan Ai Otsuka yang selalu setia menemani hari-hari saya selama proses penulisan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman di Jakarta, Chandra Wibawa, Vinsensius Seno, Aliefudin dan Mba' Lina, Hizkia, Veronica, Mba Ria, Rainy.
12. Teman-teman seperjuangan TA, Imam Riyadi, Kismiaji, Eko, Ari Nuryanto, Dyah Aya, Dewi, Fanny, Wikan, Arifian, Chandra, Mba Hermin dan lain-lain.
13. Semua teman-teman kuliah saya khususnya Puzzle 2002, atas dukungan dan bantuan kalian dalam bentuk apapun selama saya belajar bersama dengan kalian. Imam terima kasih untuk piguranya, Bethardy terima kasih hardisknya, Christian terima kasih modeling kudanya, Salman "Koolenaf" terima kasih untuk dubbingnya.
14. Mirage Post, yang telah menyediakan fasilitas untuk membantu proses rendering.

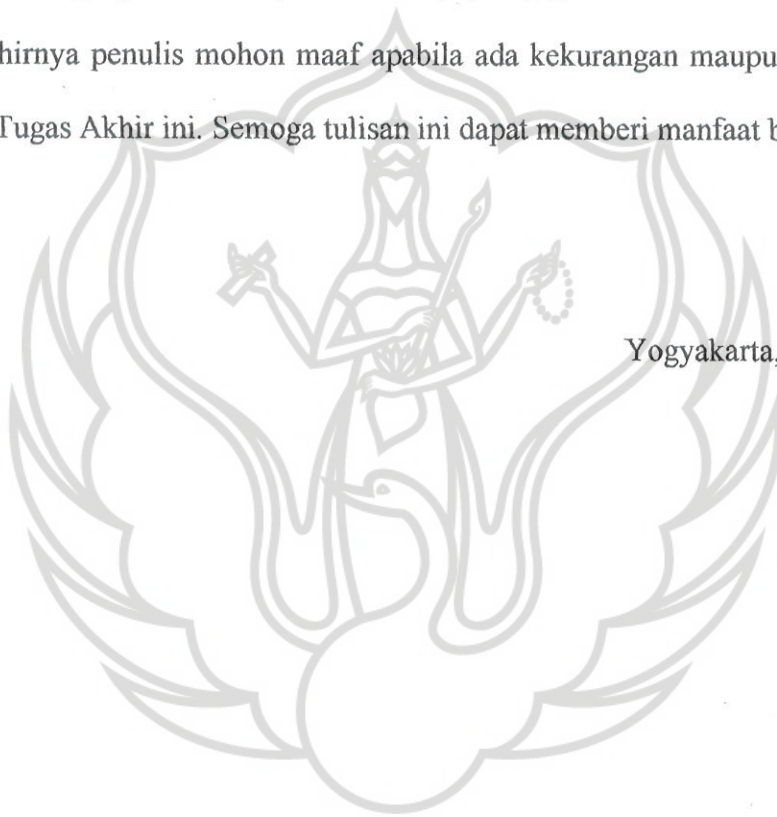
15. Anda yang telah sudi membaca hasil karya saya ini. Semoga bermanfaat untuk Anda.
16. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih untuk Anda semua.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan dari siapapun juga.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak.

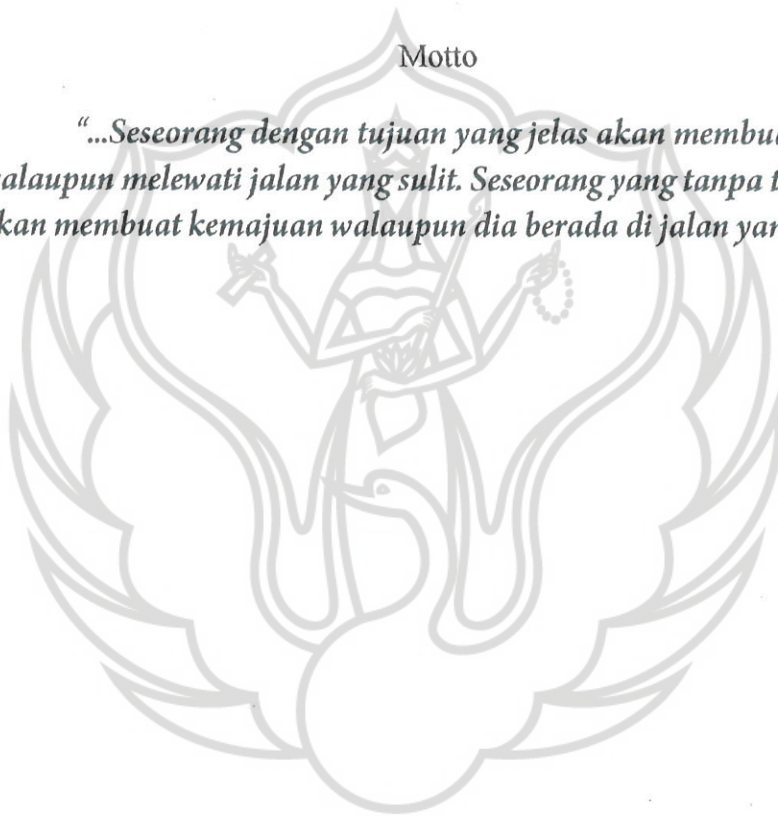
Yogyakarta, 6 Desember 2007

Penulis



Motto

“...Seseorang dengan tujuan yang jelas akan membuat kemajuan walaupun melewati jalan yang sulit. Seseorang yang tanpa tujuan, tidak akan membuat kemajuan walaupun dia berada di jalan yang mulus...”



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Abstrak.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Motto.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xx
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Tinjauan Pustaka.....	5
G. Metodologi Perancangan.....	5
H. Orisinalitas Perancangan.....	6
I. Skema Perancangan.....	7
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	8
A. Pengumpulan Data.....	8
1. Definisi dan Landasan Teori.....	8
a. Pengertian judul.....	8
b. Definisi karakter.....	8
c. Definisi Animasi.....	9
d. Definisi Animasi 3D.....	13
e. Definisi Legenda.....	14
f. Landasan teori perancangan karakter.....	15
1) <i>Stereotypes and individuality</i>	16
a) <i>Stereotype</i> masyarakat tradisional Jawa.....	17
b) Seni Busana Jawa.....	18
2) <i>Proportions</i>	24
3) <i>Style</i>	25

2. Data Chlorophyll Studio sebagai <i>animation house</i> yang mengerjakan film animasi 3D Legenda Ken Arok.....	25
3. Data Film Animasi 3D “Legenda Ken Arok”.....	26
a. Cerita Ken Arok dari kitab Pararaton.....	27
b. Karakter dalam animasi 3D “Legenda Ken Arok”.....	32
1) Ken Arok.....	32
2) Ken Dedes.....	33
3) Tunggul Ametung.....	33
4) . Empu Gandring.....	33
5) Anusapati.....	34
6) Dhandhang Gendhis.....	34
7) Isvara Dhaka.....	34
c. <i>Environtment</i> dalam animasi 3D “Legenda Ken Arok”..	35
d. Data Visual.....	36
1) Data visual peninggalan dari kerajaan Singasari.....	36
2) Data visual pakaian tradisional Kraton Jawa.....	43
3) Data visual ilustrasi, komik atau cergam legenda....	45
4) Data visual desain Karakter dari animator dunia.....	51
B. Analisa Data.....	56
C. Kesimpulan Analisis.....	59
BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....	61
A. Tujuan Komunikasi.....	61
B. Strategi Komunikasi.....	61
C. Tujuan Media.....	61
D. Tujuan Kreatif.....	62
E. Strategi Kreatif.....	62
F. Konsep Kreatif.....	62
1. Wujud (<i>appearance</i>).....	63
a. Model karakter 3D <i>high polygonal</i>	63
b. Media pendukung.....	63

2. Data Chlorophyll Studio sebagai <i>animation house</i> yang mengerjakan film animasi 3D Legenda Ken Arok.....	25
3. Data Film Animasi 3D “Legenda Ken Arok”.....	26
a. Cerita Ken Arok dari kitab Pararaton.....	27
b. Karakter dalam animasi 3D “Legenda Ken Arok”.....	32
1) Ken Arok.....	32
2) Ken Dedes.....	33
3) Tunggul Ametung.....	33
4) . Empu Gandring.....	33
5) Anusapati.....	34
6) Dhandhang Gendhis.....	34
7) Isvara Dhaka.....	34
c. <i>Environtment</i> dalam animasi 3D “Legenda Ken Arok”..	35
d. Data Visual.....	36
1) Data visual peninggalan dari kerajaan Singasari.....	36
2) Data visual pakaian tradisional Kraton Jawa.....	43
3) Data visual ilustrasi, komik atau cergam legenda....	45
4) Data visual desain Karakter dari animator dunia.....	51
B. Analisa Data.....	56
C. Kesimpulan Analisis.....	59
BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....	61
A. Tujuan Komunikasi.....	61
B. Strategi Komunikasi.....	61
C. Tujuan Media.....	61
D. Tujuan Kreatif.....	62
E. Strategi Kreatif.....	62
F. Konsep Kreatif.....	62
1. Wujud (<i>appearance</i>).....	63
a. Model karakter 3D <i>high polygonal</i>	63
b. Media pendukung.....	63

2. Bentuk (<i>form</i>).....	64
a. Spesifikasi model karakter.....	64
b. Spesifikasi poster film.....	64
c. Spesifikasi Mockup patung.....	64
d. Spesifikasi <i>Showreel</i>	65
e. Spesifikasi <i>Wallpaper</i>	65
3. Gaya Visual.....	65
a. <i>Stereotypes</i> dan <i>individuality</i>	65
b. <i>Proportions</i>	67
c. <i>Style</i>	67
1) Ken Arok.....	68
2) Ken Dedes.....	68
3) Tunggul Ametung.....	69
4) Empu Gandring.....	69
5) Anusapati.....	69
6) Dhandhang Gendhis.....	69
7) Isvara Dhaka.....	69
G. Pencarian Visual.....	70
1. Ken Arok.....	70
2. Ken Dedes.....	71
3. Tunggul Ametung.....	71
4. Empu Gandring.....	72
5. Anusapati.....	72
6. Dhandhang Gendhis.....	73
7. Isvara Dhaka.....	73
H. Program Kreatif.....	74
1. Penetapan visual karakter.....	74
a. Ken Arok.....	74

b. Ken Dedes.....	75
c. Tunggul Ametung.....	75
d. Empu Gandring.....	76
e. Anusapati.....	76
f. Dhandhang Gendhis.....	77
g. Isvara Dhaka.....	77
2. Penetapan visual pada media pendukung.....	77
a. Warna.....	77
b. Tipografi.....	78
c. Ilustrasi visual.....	79
I. Teknis Perancangan.....	81
1. Alat perancangan.....	81
2. Langkah perancangan.....	82
a. Layout.....	82
b. 3D modeling.....	82
1) Modeling karakter Ken Arok.....	83
2) Modeling keris.....	85
c. UV <i>Texturing / Mapping</i>	86
d. <i>Morphing</i>	87
e. <i>Boning</i>	88
f. <i>Rigging</i>	89
g. Animasi.....	91
h. <i>Rendering</i>	93
i. <i>Compositing dan Special Effect</i>	94
j. <i>Final editing</i>	95
3. Jadwal perancangan (<i>scheduling</i>).....	95
4. Anggaran perancangan (<i>budgeting</i>).....	96
BAB IV. VISUALISASI.....	97
A. Layout Karakter, Busana, Aksesoris dan Senjata.....	97
1. Layout karakter, busana dan aksesoris Ken Arok.....	102
2. Layout karakter, busana dan aksesoris Ken Dedes.....	106
3. Layout karakter, busana dan aksesoris Tunggul Ametung....	109

4. Layout karakter, busana dan aksesoris Empu Gandring.....	113
5. Layout karakter, busana dan aksesoris Anusapati.....	115
6. Layout karakter, busana dan aksesoris Dhandhang Gendhis..	119
7. Layout karakter, busana dan aksesoris Isvara Dhaka.....	123
8. Layout Senjata.....	125
B. Modeling 3D Karakter, Busana, aksesoris dan Senjata.....	127
1. Karakter Ken Arok.....	127
2. Karakter Ken Dedes.....	128
3. Karakter Tunggul Ametung.....	129
4. Karakter Empu Gandring.....	130
5. Karakter Anusapati.....	131
6. Karakter Dhandhang Gendhis.....	132
7. Karakter Isvara Dhaka.....	133
8. 3D Senjata.....	134
C. Mapping Karakter, Busana, aksesoris dan Senjata.....	136
1. Uv <i>texture</i> badan, busana dan asesoris Ken Arok.....	136
2. Uv <i>texture</i> badan, busana dan asesoris Ken Dedes.....	137
3. Uv <i>texture</i> badan, busana dan asesoris Tunggul Ametung.....	139
4. Uv <i>texture</i> badan, busana dan asesoris Empu Gandring.....	140
5. Uv <i>texture</i> badan, busana dan asesoris Anusapati.....	141
6. Uv <i>texture</i> badan, busana dan asesoris Dhandhang Gendhis..	143
7. Uv <i>texture</i> badan, busana dan asesoris Isvara Dhaka	144
D. Struktur bones karakter.....	146
1. Struktur <i>Bones</i> Ken Arok.....	146
2. Struktur <i>Bones</i> Ken Dedes.....	146

3. Struktur <i>Bones</i> Tunggul Ametung.....	147
4. Struktur <i>Bones</i> Empu Gandring.....	147
5. Struktur <i>Bones</i> Anusapati.....	148
6. Struktur <i>Bones</i> Dhandhang Gendhis.....	148
7. Struktur <i>Bones</i> Isvara Dhaka.....	149
E. Final Artwork karakter, busana, aksesoris dan senjata.....	150
1. Final Artwork karakter Ken Arok.....	150
2. Final Artwork karakter Ken Dedes.....	153
3. Final Artwork karakter Tunggul Ametung.....	156
4. Final Artwork karakter Empu Gandring.....	159
5. Final Artwork karakter Anusapati.....	162
6. Final Artwork karakter Dhandhang Gendhis.....	165
7. Final Artwork karakter Isvara Dhaka.....	168
F. Studi Ekspresi.....	171
1. Ken Arok.....	171
2. Dhandhang Gendhis.....	172
G. Studi Tipografi.....	173
H. Studi Poster film dan <i>Wallpaper</i>	175
1. Studi Poster film 1.....	175
2. Studi Poster film 2.....	178
3. Studi <i>Wallpaper</i> 1.....	181
4. Studi <i>Wallpaper</i> 2.....	183
BAB V. PENUTUP.....	186
A. Kesimpulan.....	186
B. Saran.....	186

C. Daftar pustaka.....	190
D. Lampiran.....	192



DAFTAR GAMBAR

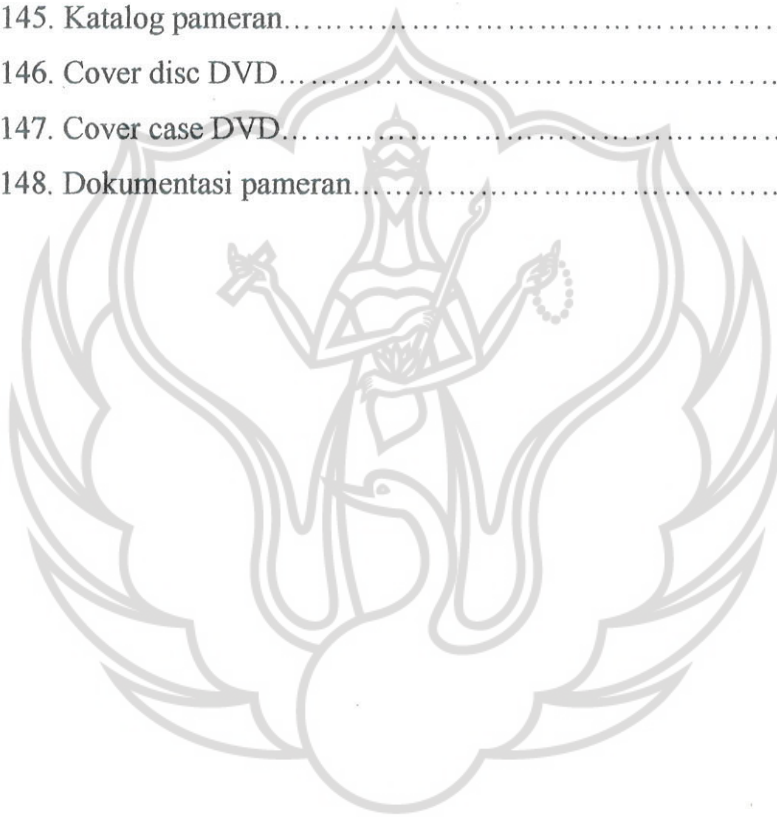
Gb 1. tokoh “ <i>Gertie the Dinosaurs</i> ” dan “ <i>Felix the Cat</i> ”	11
Gb 2. Candi Singasari.....	36
Gb 3. Silsilah keturunan Ken Arok.....	37
Gb 4. Prasasti Singasari.....	37
Gb 5. Prajnaparamita, arca perwujudan Ken Dedes.....	38
Gb 6. Prajnaparamita, arca perwujudan Ken Dedes.....	38
Gb 7. Keris pada jaman dahulu.....	39
Gb 8. Dwarapala candi Singasari.....	39
Gb 9. Dwarapala candi Singasari.....	40
Gb 10. Situs kolam tempat mandi Ken Dedes di Watu Gede.....	40
Gb 11. Candi Kidal, tempat Anusapati dimuliakan 1247 M.....	41
Gb 12. Relief Garudeya, teks Hindu tentang ramuan keabadian.....	41
Gb 13. Relief Candi Jago.....	42
Gb 14. Bhrkuti, dewi Budha di Candi Jago.....	42
Gb 15. Salah satu relief di candi Singasari.....	43
Gb 16. Busana Putri Kraton.....	43
Gb 17. Busana Ketoprak.....	44
Gb 18. Busana Putra Kraton.....	44
Gb 19. Busana salah satu sinetron silat di TV.....	45
Gb 20. Ilustrasi adu jago pada jaman dahulu.....	45
Gb 21. Ilustrasi seorang raja dan abdi dalemnya.....	46
Gb 22. Ilustrasi Kendedes dan Anusapati ketika masih kecil.....	46
Gb 23. Cover cergam Dendam Empu Bharada.....	47
Gb 24. Adegan pertarungan dalam cergam Dendam Empu Bharada..	47
Gb 25. Wijaya dalam pertarungannya dengan Pasirian.....	48
Gb 26. Wijaya sedang bersemedhi.....	48
Gb 27. Cover cergam Bale Sigala-gala.....	49
Gb 28. Pandawa bersama Dewi Kunthi Nalibrata.....	49
Gb 29. Pandawa diserang dua raksasa.....	50
Gb 30. Pandawa bertemu dengan Dewa Indra dan Dewa Brahma....	50
Gb 31. Raja Baka dihadapan para perwira dan prajuritnya.....	51
Gb 32. Karakter 3D Wanita pada CG-Society.....	51

Gb 33. Karakter the DEVA karya Seok Chan.....	52
Gb 34. Karakter Giants karya Can Tuncer.....	52
Gb 35. Karakter Wanita pada CG-Society.....	53
Gb 36. Karakter Wanita karya Rafi Adrian Zulkarnain.....	53
Gb 37. Karakter Princess Arkasha di IndoCG karya Barbariyan.....	54
Gb 38. Desain karakter dari Blizzard Art.....	54
Gb 39. Desain karakter dari Blizzard Art.....	55
Gb 40. Referensi orang Jawa pada jaman dahulu.....	97
Gb 41. Referensi orang Jawa pada jaman dahulu.....	98
Gb 42. Wayang Gelung Supiturang, dodot katongan.....	99
Gb 43. Kelat bahu Naga Karangrang.....	100
Gb 44. Jenis-jenis kalung.....	100
Gb 45. Gelang tangan.....	101
Gb 46. Jenis-jenis Sumping.....	101
Gb 47. Layout Karakter Ken Arok.....	104
Gb 48. Layout Karakter Ken Arok.....	105
Gb 49. Layout Karakter Ken Dedes.....	107
Gb 50. Layout Karakter Ken Dedes.....	108
Gb 51. Layout Karakter Tunggul Ametung.....	111
Gb 52. Layout Karakter Tunggul Ametung.....	112
Gb 53. Layout Karakter Empu Gandring.....	113
Gb 54. Layout Karakter Empu Gandring.....	114
Gb 55. Layout Karakter Anusapati.....	117
Gb 56. Layout Karakter Anusapati.....	118
Gb 57. Layout Karakter Dhandhang Gendhis.....	121
Gb 58. Layout Karakter Dhandhang Gendhis.....	122
Gb 59. Layout Karakter Isvara Dhaka.....	124
Gb 60. Referensi senjata dalam wayang.....	125
Gb 61. Layout senjata.....	126
Gb 62. Karakter dan busana Ken Arok.....	127
Gb 63. Karakter dan busana Ken Dedes.....	128
Gb 64. Karakter dan busana Tunggul Ametung.....	129
Gb 65. Karakter dan busana Empu Gandring.....	130
Gb 66. Karakter dan busana Anusapati.....	131

Gb 67. Karakter dan busana Dhandhang Gendhis.....	132
Gb 68. Karakter dan busana Isvara Dhaka.....	133
Gb 69. Keris Empu Gandring.....	134
Gb 70. Pedang Dhandhang Gendhis.....	134
Gb 71. Palu tempa Empu Gandring.....	135
Gb 72. Gada Isvara Dhaka.....	135
Gb 73. <i>Texture</i> badan Ken Arok.....	136
Gb 74. <i>Texture</i> busana dan asesoris.....	136
Gb 75. <i>Texture</i> mata sabuk dan mata.....	137
Gb 76. <i>Texture</i> rambut dan alpha chanelnya.....	137
Gb 77. <i>Texture</i> wajah Ken Dedes.....	137
Gb 78. <i>Texture</i> badan Ken Dedes.....	138
Gb 79. <i>Texture</i> rambut dan asesoris.....	138
Gb 80. <i>Texture</i> busana motif garuda dan kawung.....	138
Gb 81. <i>Texture</i> gesper motif tumpal.....	139
Gb 82. <i>Texture</i> badan.....	139
Gb 83. <i>Texture</i> mata dan rambut.....	139
Gb 84. <i>Texture</i> busana batik parang rusak dan asesoris.....	140
Gb 85. <i>Texture</i> badan Empu Gandring.....	140
Gb 86. <i>Texture</i> mata dan rambut.....	141
Gb 87. <i>Texture</i> badan Anusapati.....	141
Gb 88. <i>Texture</i> rambut dan mata.....	142
Gb 89. <i>Texture</i> busana dan asesoris.....	142
Gb 90. <i>Texture</i> badan Dhandhang Gendhis.....	143
Gb 91. <i>Texture</i> mata dan asesoris.....	143
Gb 92. <i>Texture</i> busana motif tumpal dan asesoris.....	144
Gb 93. <i>Texture</i> badan dhaka.....	144
Gb 94. <i>Texture</i> wajah dhaka.....	145
Gb 95. <i>Texture</i> mata dan asesoris.....	145
Gb 96. Struktur <i>Biped Bones</i> Ken Arok.....	146
Gb 97. Struktur <i>Biped Bones</i> Ken Dedes.....	146
Gb 98. Struktur <i>Biped Bones</i> Tunggul Ametung.....	147
Gb 99. Struktur <i>Biped Bones</i> Empu Gandring.....	147
Gb 100. Struktur <i>Biped Bones</i> Anusapati.....	148

Gb 101. Struktur <i>Biped Bones</i> Dhandhang Gendhis.....	148
Gb 102. Struktur <i>Biped Bones</i> Isvara Dhaka.....	149
Gb 103. <i>Final Artwork</i> wajah Ken Arok.....	150
Gb 104. <i>Default pose</i> karakter Ken Arok.....	151
Gb 105. <i>Final Artwork</i> karakter Ken Arok.....	152
Gb 106. <i>Final Artwork</i> wajah Ken Dedes.....	153
Gb 107. <i>Default pose</i> karakter Ken Dedes.....	154
Gb 108. <i>Final Artwork</i> karakter Ken Dedes.....	155
Gb 109. <i>Final Artwork</i> wajah Tunggul Ametung.....	156
Gb 110. <i>Default pose</i> karakter Tunggul Ametung.....	157
Gb 111. <i>Final Artwork</i> karakter Tunggul Ametung.....	158
Gb 112. <i>Final Artwork</i> wajah Empu Gandring.....	159
Gb 113. <i>Default pose</i> karakter Empu Gandring.....	160
Gb 114. <i>Final Artwork</i> karakter Empu Gandring.....	161
Gb 115. <i>Final Artwork</i> wajah Anusapati.....	162
Gb 116. <i>Default pose</i> karakter Anusapati.....	163
Gb 117. <i>Final Artwork</i> karakter Anusapati.....	164
Gb 118. <i>Final Artwork</i> wajah Dhandhang Gendhis.....	165
Gb 119. <i>Default pose</i> karakter Dhandhang Gendhis.....	166
Gb 120. <i>Final Artwork</i> karakter Dhandhang Gendhis.....	167
Gb 121. <i>Final Artwork</i> wajah Isvara Dhaka.....	168
Gb 122. <i>Default pose</i> karakter Isvara Dhaka.....	169
Gb 123. <i>Final Artwork</i> karakter Isvara Dhaka.....	170
Gb 124. Studi ekspresi karakter Ken Arok.....	171
Gb 125. Studi ekspresi karakter Dhandhang Gendhis.....	172
Gb 126. Contoh huruf aksara Jawa.....	173
Gb 127. Artwork Tipografi.....	173
Gb 128. <i>Final Artwork</i> Tipografi.....	174
Gb 129. Layout Poster film 1.....	175
Gb 130. Final Artwork Poster film 1.....	176
Gb 131. Layout Poster film 2.....	178
Gb 132. Final Artwork Poster film 2.....	179
Gb 133. Layout <i>wallpaper</i> 1.....	181
Gb 134. Final Artwork <i>Wallpaper</i> 1.....	182

Gb 135. Layout <i>wallpaper</i> 2.....	183
Gb 136. Final Artwork <i>Wallpaper</i> 2.....	184
Gb 137. Ken Arok sedang mengintai.....	192
Gb 138. Ken Dedes dalam perjalanan.....	192
Gb 139. Ken Arok memeriksa keris buatan Empu Gandring.....	193
Gb 140. Ken Arok membunuh Tunggul Ametung.....	193
Gb 141. Ken Arok di medan perang.....	194
Gb 142. Pertarungan Ken Arok dengan Dhandhang Gendhis.....	194
Gb 143. Poster pameran.....	195
Gb 144. Katalog pameran.....	196
Gb 145. Katalog pameran.....	196
Gb 146. Cover disc DVD.....	197
Gb 147. Cover case DVD.....	197
Gb 148. Dokumentasi pameran.....	198



DAFTAR TABEL

Tabel. 1. Jadwal perancangan.....	95
Tabel. 2. Anggaran Biaya perancangan karakter.....	96
Tabel. 3. Anggaran Biaya perancangan media pendukung.....	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia hiburan dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh maupun bersatu dengan film *live*. Kemampuan animasi dalam menciptakan suatu fantasi yang hebat dan mencapai batas imajinasi manusia menjadi alasan kenapa teknik animasi sering dijadikan pilihan. Dalam animasi dengan bebas kita dapat berimajinasi dan bereksplorasi ke dunia lain yang biasanya hanya ada dalam legenda dan cerita rakyat. Seperti yang dikatakan Charles Solomon : “*Animation can be magic to the world of animation the most flexible, protean, and challenging art form mankind...*”¹. Dengan animasi, penyampaian sesuatu cerita atau konsep yang kompleks juga dapat disampaikan dengan lebih menarik dan praktis.

Perkembangan teknik film animasi, dewasa ini terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing-masing di berbagai negara di Eropa, Amerika dan akhirnya sampai negara-negara Asia. Terutama di Jepang, film animasi berkembang cukup pesat, hingga pada dekade tahun ini menguasai pasaran film animasi kartun di Indonesia dengan ciri dan gayanya yang khas. Sayangnya, di Indonesia sendiri, industri animasi bisa dikatakan masih menjadi anak tiri, disisihkan dan kurang dihargai. Alasannya kebanyakan

¹ Charles Solomon. *The Complete Kodak Animation Book*. Eastman Kodak Company. 1983.P7.

klasik, tidak memberikan janji atau kenikmatan apa-apa, setidaknya secara materi. Generasi muda sekarang lebih mudah tersihir menjadi penikmat daripada menjadi kreator animasi. Anggapan dan iklim yang kurang kondusif itu menjadikan animasi tumbuh tak sebaik industri berbasis komputer lainnya. Bahkan, karya film animasi buatan bangsa Indonesia sendiri yang diputar di bioskop-bioskop modern, baru muncul pertama kali di tahun 2003 lalu, lewat film "*Home Land*", produksi dari studio Kasatmata di Yogyakarta. Dahulu pernah ada film animasi "Si Huma" yang dianggap merupakan film animasi kartun pertama yang dilahirkan di negeri ini, tapi setelah itu mati begitu saja.

Tentu saja kita tidak boleh terus pesimis melihat kondisi industri animasi di negeri ini. Kita harus mempunyai harapan yang positif dengan mengharapkan bahwa animasi dapat berkembang dengan baik di Indonesia, serta mampu menjadi industri yang cukup menjanjikan di masa datang. Oleh sebab itu, penulis sebagai mahasiswa yang mencintai dunia animasi merasa terpanggil untuk bisa ikut serta meramaikan industri animasi di Indonesia. Usaha ini diawali dengan penulisan tugas akhir berikut sebagai sarana pembelajaran dan latihan. Sebagai studi kasus pada tugas akhir ini diambil sebuah proyek fiktif film animasi 3D yang berjudul "Legenda Ken Arok".

Banyak cerita sejarah maupun dongeng-dongeng di negeri ini yang cukup menarik untuk bisa diangkat ke dalam animasi. Salah satunya adalah kisah Ken Arok yang cukup melegenda. Kisah Ken Arok dalam pentas sejarah keraton Jawa sungguh sangat legendaris. Kisah tentang Ken Arok

yang awalnya hanya rakyat biasa, akhirnya mampu menjadi pengganti Tunggal Ametung dan menjadi raja pertama Singasari. Romantika asmara antara Ken Arok dan Ken Dedes mewarnai perjalanan dinasti besar Jawa, yaitu sejak jaman Singasari, Majapahit, Demak dan Mataram. Sebuah cerita kontroversial yang menakjubkan sekaligus mengerikan. Cinta, dendam, ambisi, nafsu, kekuasaan dan kemanusiaan, seolah-olah bercampur baur menjadi satu. Kisah kasih Ken Arok dan Ken Dedes telah memberi rupa warna sejarah politik Jawa dimana pasangan Ken Arok dan Ken Dedes berhasil menurunkan raja-raja besar di tanah Jawa.

Perlu adanya sebuah perancangan karakter yang kuat dalam sebuah *project* pembuatan film animasi, agar mendapatkan konsep visual karakter yang sesuai dengan cerita, serta dapat merepresentasikan dan menghidupkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Maka dalam hal ini diperlukannya perancangan karakter untuk film animasi 3D “Legenda Ken Arok”, untuk mendapatkan konsep visual karakter yang berciri khas dan menarik, sehingga dapat mendukung cerita.

B. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang karakter yang baik dan menarik, sehingga mampu merepresentasikan dan menghidupkan tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi 3D “Legenda Ken Arok”?

C. Tujuan Perancangan

- Merancang karakter yang menarik dan cocok untuk film animasi 3D “Legenda Ken Arok”, sehingga mampu merepresentasikan dan menghidupkan tokoh-tokoh yang ada di dalamnya.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Dalam sejarah cerita Ken Arok, terdapat banyak tokoh penting yang mewarnai kisahnya. Karena keterbatasan waktu dan tenaga, maka dalam tugas akhir ini perancangan karakter tidak meliputi semua karakter, namun cukup hanya diwakili oleh beberapa karakter saja, yaitu karakter Ken Arok, Ken Dedes, Tunggul Ametung, Sang Anusapati, Empu Gandring, Raja Dhandhang Gendhis dan Isvara Dhaka.

E. Manfaat Perancangan

1. Untuk memperoleh proses perancangan sebuah karakter dalam animasi 3D mulai dari *layout*, *modeling*, *texturing*, *boning*, *rigging* hingga *rendering*.
2. Menambah dan memperluas wawasan mahasiswa mengenai hal-hal yang berhubungan dengan animasi, meliputi proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.
3. Menambah wawasan mahasiswa mengenai hal-hal yang berhubungan dengan sejarah dan kebudayaan di Indonesia.

F. Tinjauan Pustaka

- Pada perancangan tugas akhir karya desain terdahulu, tugas akhir dengan judul Perancangan Tokoh Animasi 3D Cerita “Tan Unggal” Berdasarkan Karya Sastra Melayu Sambas, karya dari Arifiansyah Fuad memiliki tema judul perancangan yang sama. Yang membedakan dengan perancangan yang sekarang adalah objek cerita yang diangkat, *style* atau gaya visual karakter yang digunakan serta teknik yang dipakai dalam perancangan.

G. Metodologi Perancangan

1. Metode pengumpulan data.

Mengumpulkan data literatur yang dapat berupa data verbal dan visual yang dapat mendukung proses perancangan karakter untuk film animasi 3D “Legenda Ken Arok”.

Mengumpulkan contoh-contoh desain karakter dari animator-animator di dunia sebagai bahan perbandingan.

2. Metode analisa data.

Analisis data dari semua data yang telah dikumpulkan yang kemudian diolah dan digunakan untuk membangun konstruksi perancangan karakter film animasi 3D “Legenda Ken Arok”.

Menggunakan analisis 5W+1H (What, Why, When, Where, Who, How).

Untuk analisis karakter menggunakan:

- *Stereotypes and individuality*
- *Proportions*
- *Style*

3. Metode Perancangan.

Perancangan karakter meliputi *Layout, Modeling, Texturing, Boning, Rigging, Animating* serta *Rendering*.

H. Orisinalitas Perancangan

Perancangan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Karakter Film Animasi 3D “Legenda Ken Arok” sejauh yang diketahui belum pernah diangkat oleh mahasiswa atau lembaga manapun. Ide cerita dan visualisasi adalah orisinal. Oleh karena itu apabila dikemudian hari diketahui ternyata judul topik perancangan ini diketahui sama/menjiplak maka siap menjadi tanggung jawab saya.

I. Skematika Perancangan

