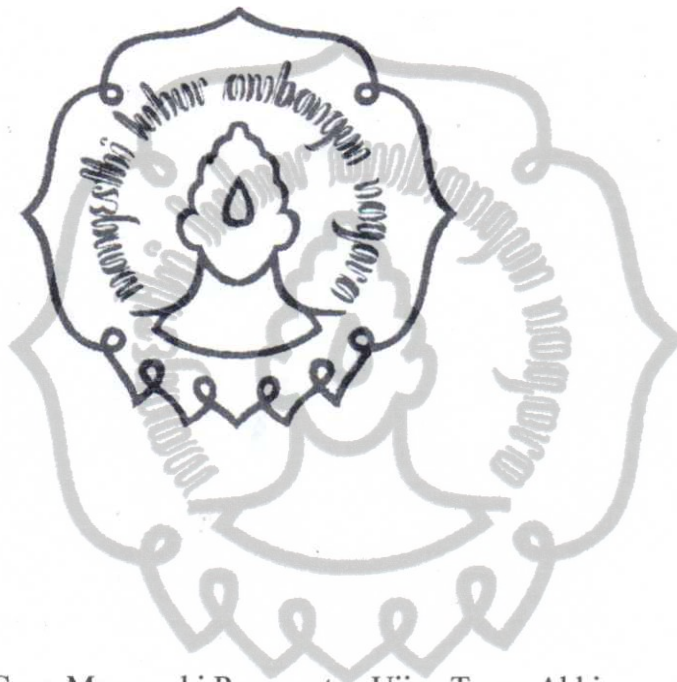


**PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR (TA)  
PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK  
SUNAN GUNUNG JATI**



**Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Ujian Tugas Akhir  
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Desain Komunikasi Visual**

**GALIH WINDU ADI  
C 9506133**

**PROGRAM DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2010**



## LEMBAR PERSETUJUAN

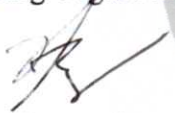
Konsep Karya Tugas Akhir Dengan Judul

### PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK

#### SUNAN GUNUNG JATI

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan penguji

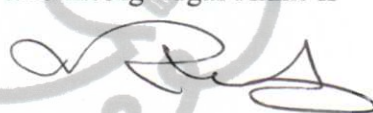
Pembimbing Tugas Akhir I



( Jazuli Abdin Munib. S. Sn )

NIP. 19750516 200212 1 001

Pembimbing Tugas Akhir II



( Drs. Bedjo Rianto. M. Hum )

NIP. 1958111 198903 1 001

Mengetahui  
Koordinator Tugas Akhir



( Arief Iman Santosa, S.Sn )  
NIP. 19790327 200501 1 002

## LEMBAR PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Panitia Tugas Akhir Jurusan Senirupa  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Diterima Guna Mencapai Gelar Ahli Madya  
Pada Januari 2010

Tim Penguji :

**1. Ketua Sidang Ujian Tugas Akhir**

Andreas S. Widodo, S.Sn  
NIP. 19751201 200112 1 002

**2. Sekertaris Sidang Ujian Tugas Akhir**

Hermansyah Muttaqim, S.Sn  
NIP. 19711115 200604 1 001

**3. Penguji 1**

Jazuli Abdin Munib, S.Sn  
NIP. 19750516 200212 1 001

**4. Penguji 2**

Drs. Bedjo Riyanto, M. hum  
NIP. 1958111 198903 1 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret



Drs. Sudarno, MA  
NIP. 19530314 198506 1 001

Ketua Program  
D3 Desain Komunikasi Visual

Andreas S. Widodo, S.Sn  
NIP. 19751201 200112 1 002

## Persembahan



Bapak dan Ibu beserta keluarga yang selalu berikan dukungannya

## Motto



“ Dipaksa, Terpaksa, Bisa “



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb*

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul " Kisah Sunan Gunung Jati. Laporan ini disusun guna memenuhi syarat kelulusan Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra Seni Rupa, Universitas sebelas Maret Surakarta.

Penulis sadari tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan yang besar dari berbagai pihak, yang telah memberikan bantuan dan masukan dari awal sampai akhir sehingga terselesaikan laporan praktek Kerja Profesi ini. Maka dengan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada :

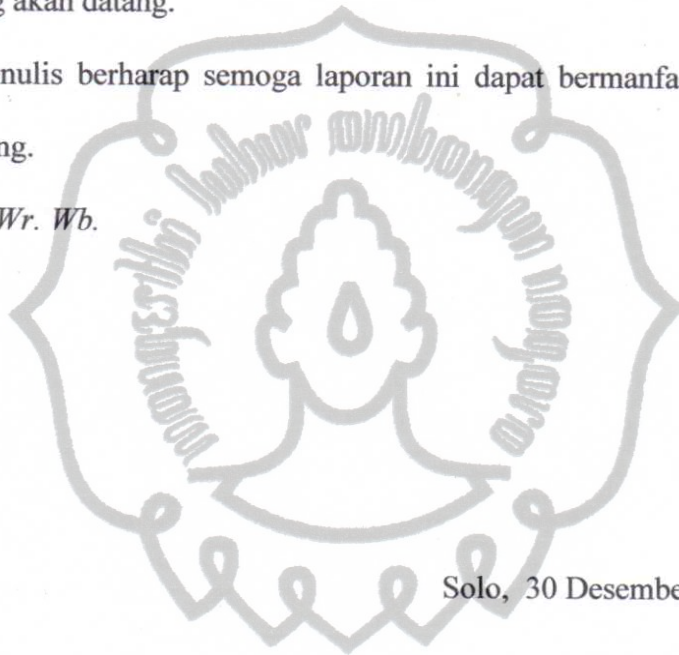
1. Drs. Sudarno, M. A, selaku Dekan Fakultas Sastra dan senirupa.
2. Andreas S. Widodo, S.Sn, selaku Ketua Jurusan D3 Desain Komunikasi Visual.
3. Arief Iman Santosa, S.Sn, selaku koordinator Tuas Akhir.
4. Jazuli Abdin Munib, S. Sn selaku Pembimbing Tugas Akhir I yang slalu memberikan masukan dan saran yang bermanfaat dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Drs. Bedjo M. Hum. Selaku Pembimbin Tugas Akhir II yan juga memberikan masukan-masukan yang sangat bermanfaat.
6. Laksono, Joko beserta staf Tata Usaha Fakultas Satra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta

7. Semua teman yang selalu setia tulus ikhlas membantu proses Tugas Akhir, khususnya Winura trimakasih banyak.

Penulis menyadari dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca guna perbaikan dimasa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua orang.

*Wassalamu'alaimum, Wr. Wb.*



Solo, 30 Desember 2009

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b>	v
<b>KATA PENGANTAR</b>	vi
<b>DAFTAR ISI</b>	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA</b>	4
A. Data Produk	4
B. Target	5
1. Target Market	5
2. Target Audience	6
3. Target Visual	8
C. Referensi	12
D. Kompetitor	13
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	18
A. Konsep Visual	18



1. Konsep Karakter .....	18
2. Konsep perancangan <i>Wardrobe</i> dan <i>Setting</i> .....	26
3. Konsep Pewarnaan .....	31
4. <i>Tipografi</i> .....	33
5. <i>Lay out</i> .....	34
B. Konsep Film Animasi .....	35
1. Pengertian Animasi .....	35
2. Konsep Perancangan Film Animasi .....	37
<b>BAB IV VISUALISASI KARYA</b> .....	40
A. Film Animasi Pendek Kisa Sunan Gunung Jati .....	40
1. <i>Storyline</i> .....	40
2. <i>Storyboard</i> .....	42
3. <i>Talent for Voice-Acting</i> .....	52
4. <i>Crew</i> .....	52
B. Desain Media Cetak .....	53
C. Desain Media <i>Event</i> .....	57
D. Teknik Pembuatan Karakter 3D .....	60
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	67
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	68

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN