

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI KISAH DIBALIK THEME PARK ATLANTIS LAND PADA WAHANA UTAMA DIORAMA ATLANTIS LAND

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan Oleh :

SEPTIAN ANOM ATMOJO

1654010031

Dosen Pembimbing:


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.


**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2020**


TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI
KISAH DIBALIK THEME PARK ATLANTIS LAND
PADA WAHANA UTAMA DIORAMA ATLANTIS LAND


Disusun Oleh :
SEPTIAN ANOM ATMOJO
1654010031

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal: 06 Januari 2021

Pembimbing I

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NPT. 3 8109 10 0303 1

Penguji I

Masnuna, S.T., M.Sn.
NPT. 3 8405 10 0307 1

Pembimbing II

Widyaningrum, S.P., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Penguji II

Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn.
NPT. 171 198406 0903 3

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjan NPT. 171 19840609 033

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 199003 2001

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 6 Januari 2021



The image shows a green revenue stamp (Meterai Tempel) with a value of 6000 Rupiah. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPEL", "73C86AHF898560178", "6000", and "ENAM RIBU RUPIAH". A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Septian Anom Atmojo

ABSTRAK

Pengembangan sarana dan prasarana mengikuti perkembangan teknologi sangat penting dilakukan pada sebuah *theme park*. Salah satunya pada *Theme Park* Atlantis Land yang memiliki wahana utama yakni Diorama Atlantis Land. Letak wahana yang berada tepat setelah pintu masuk Atlantis Land menjadikannya sebagai wahana utama dalam *theme park*. Wahana utama berperan penting dan menjadi kunci dalam memberikan informasi tentang kisah Atlantis Land. Memberikan sebuah inovasi berupa sebuah video animasi adalah tujuan dari perancangan agar pengunjung lebih memahami kisah dibalik Atlantis Land.

Perancangan ini menggunakan beberapa metode yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif. Metode kualitatif didapat dari wawancara mendalam dengan narasumber dan observasi. Sedangkan untuk metode kuantitatif didapat dari hasil kuisioner. Hasil dari pengumpulan data ini kemudian dilanjutkan dengan proses analisis.

Proses analisis data menggunakan analisis 5W+1H untuk menggali solusi perancangan. *Keyword* yang didapat dari proses analisis tersebut yaitu “*The secret of Atlantis’s glorious spirits*” yang berarti sebuah kerajaan yang dulunya pernah hancur karena sebuah bencana kemudian tenggelam ke dalam laut hingga akhirnya bangkit dengan begitu agung, besar dan megah sehingga terlahir kembali kehidupan baru.

Dengan adanya *keyword* tersebut akan dijadikan sebuah acuan dalam pembuatan konsep desain dari Video Animasi Kisah Dibalik *Theme Park* Atlantis Land. Kisah terbentuknya Atlantis Land yang menarik dan megah akan disampaikan dalam video animasi. Dengan begitu, akan menambah kepuasan pengunjung serta memperkuat konsep yang akan dibangun oleh *Theme Park* Atlantis Land.

Kata Kunci: Atlantis, Diorama, Kisah, Animasi

ABSTRACT

The development of facilities and infrastructure following technological developments is very important in a theme park. One of them in the Atlantis Land Theme Park which has the main rides, namely the Atlantis Land Diorama. The location of the rides which is right after the Atlantis Land entrance makes it the main rides in the theme park. The main rides plays an important role and is the key in providing information about the story of Atlantis Land. Give an innovation in the form of an animated video is the goal of the design so that visitors better understand the story behind Atlantis Land.

This design uses several methods, namely qualitative methods and quantitative methods. Qualitative methods obtained from in-depth interviews with resource persons and observations. As for the quantitative method obtained from the results of the questionnaire. The results of this data collection are then continued with the analysis process.

The data analysis process uses 5W + 1H analysis to explore the design solution. The keyword obtained from the analysis process is "The secret of Atlantis's glorious spirits", which means an empire that was once destroyed by a disaster and then sank into the sea until it finally rose so majestically, big and majestically that it made a new life reborn.

With these keywords, it will be used as a reference in making the design concept of the Animated Story Video Behind the Theme Park Atlantis Land. The story of the formation of the interesting and magnificent Atlantis Land will be conveyed in an animated video. That ways, it will increase visitor satisfaction and strengthen the concept that the Atlantis Land Theme Park will build.

Keyword: *Atlantis, Diorama, Story, Animation*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Video Animasi Kisah Dibalik Theme Park Atlantis Land Pada Wahana Utama Diorama Atlantis Land ini dapat terselesaikan dengan baik. Video Animasi ini merupakan pengembangan sarana dan prasarana pada wahana utama diorama Atlantis Land. Diharapkan dengan adanya video animasi ini, para pengunjung Atlantis Land lebih tertarik dan mudah untuk memahami kisah apa yang akan disampaikan oleh Diorama Atlantis Land.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW .
2. Kepada Orang Tua saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Widayarsi, S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada Alwi Muhibbuddin selaku *Visual Communication* Atlantis Land yang merupakan narasumber yang banyak membantu dalam perancangan saya.
6. Kepada Esa Prakarsa selaku Narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
7. Kepada Rendy Wahyu dan Alan Bachtiar yang telah membantu dalam pembuatan ilustrasi.
8. Kepada Rosdiyyana Silmi dan Hafizh Aufa yang telah berkenan memberikan *insight* pada pencarian data di perancangan saya.
9. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah saya.

10. Kepada teman-teman DANKAVE angkatan 2016 DKV UPN yang selalu memberikan semangat dan saling *support* satu sama lain.
11. Kepada Warkop Ahdan Mubarak yang sudah memberikan *workspace* dan fasilitas yang nyaman selama pengerjaan Tugas Akhir saya.
12. Kepada Nur Zakiyah yang telah membantu dalam pembuatan penulisan laporan maupun jurnal pada Tugas Akhir saya

Akhir kata saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan saya ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan saya ini setidaknya diharapkan dapat memperkuat konsep *theme park* Atlantis Land dan dapat memberikan wawasan kepada pengunjung kisah dibalik Atlantis Land.

Surabaya, 6 Januari 2021

Septian Anom Atmojo

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Tujuan Perancangan	7
1.6 Manfaat	7
1.7 Skema Perancangan	8
BAB II STUDI EKSISTING DAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Pengertian Pariwisata	9
2.1.2 Pengembangan Produk	9
2.1.3 Kepuasan Konsumen.....	10
2.1.4 Jenis Pariwisata	10
2.1.5 Pengertian <i>Theme Park</i>	12
2.1.6 Jenis <i>Theme Park</i>	12
2.1.7 Tinjauan Atlantis Land.....	13
2.1.8 Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	14
2.1.9 Pengertian Multimedia	15
2.1.10 Pengertian Animasi	15
2.1.11 Prinsip Animasi	15
2.1.12 Bentuk-Bentuk Animasi	16
2.1.13 Fungsi Animasi	18
2.1.14 Ilustrasi	20
2.1.15 <i>Story Board</i>	20
2.2 Studi Eksisting.....	20
2.2.1 Video Mapping pada Hall Atlantis Land-Atlantis Retold.....	20

2.3 Studi Kompetitor.....	25
2.2.1 Video Animasi tentang Sejarah Dinosaurus pada Theme Park Jatim Park 3 “Dino Park”.....	25
2.2.1 Video Animasi Kadita, Mobile Legends: Bang Bang!	28
2.4 Studi Komparator.....	32
2.4.1 Animasi <i>The Black Hole Bomb & Black Hole Civilizations</i>	32
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	37
3.1 Definisi Operasional Judul.....	37
3.1.1 Definisi Pariwisata	37
3.1.2 Definisi <i>Theme Park</i>	37
3.1.3 Atlantis Land	38
3.1.4 Definisi Diorama	38
3.1.5 Definisi Kisah.....	39
3.1.6 Definisi Animasi	39
3.2 Tahapan Perancangan	40
3.2.1 Penentuan Fenomena.....	40
3.2.2 Riset Pra Perancangan	40
3.2.3 Penentuan Rumusan Masalah.....	40
3.2.4 Studi Literatur	40
3.2.5 Studi Kompetitor dan Komparator	41
3.2.6 Merumuskan Metode Riset	41
3.2.7 Analisa Data Riset	41
3.2.8 Konsep Desain (<i>Keyword</i>)	41
3.2.9 Evaluasi	41
3.3 Data Perancangan dan Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.3.1 Data Primer	42
3.3.2 Data Sekunder	43
3.4 Teknik Sampling	44
3.4.1 Populasi	44
3.4.2 Sampel.....	46
3.5 Teknik Analisis Data.....	46
3.5.1 Analisis Data 5W+1H	46

3.5.2 Analisis TOWS Matrix.....	47
3.6 Alur Perancangan.....	48
BAB IV ANALISIS DATA	49
4.1 Analisis Data.....	49
4.1.1 Analisis 5W+1H.....	49
4.1.2 Analisis TOWS Matrix.....	52
4.1.3 Analisis Deskriptif.....	54
4.2 <i>Consumer Insight</i>	59
4.3 <i>Point of Contact</i>	59
4.4 Hasil Analisa Riset/ Sintesa	60
4.5 <i>Unique Selling Point (USP)</i>	61
4.6 <i>Positioning</i>	62
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	63
5.1 Perumusan Konsep (<i>Keyword</i>).....	63
5.2 Definisi Keyword.....	64
5.2.1 Makna Denotasi.....	64
5.2.2 Makna Konotasi	64
5.3 Konsep Verbal	65
5.3.1 <i>What to Say</i>	65
5.3.2 <i>How to Say</i>	65
5.3.3 Strategi Komunikasi.....	65
5.3.4 Judul Video Animasi	65
5.3.5 Sinopsis Video Animasi	66
5.3.6 Deskripsi Kisah/ Isi	67
5.4 Konsep Visual	74
5.4.1 Ilustrasi	74
5.4.2 Warna	77
5.4.3 Tipografi.....	79
5.5 Konsep Media	82
5.5.1 Media Utama	82
5.5.2 Media Pendukung.....	83

5.6 Studi Visual/ <i>Rough Design</i>	84
5.6.1 Alternatif Style Visual.....	84
5.6.2 Style Visual Terpilih	86
5.6.3 Alternatif <i>Title</i> Tipografi.....	86
5.6.4 <i>Title</i> Terpilih.....	87
5.6.5 Storyboard	88
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	93
6.1 Media Utama.....	93
6.1.1 <i>Title</i> Animasi	93
6.1.2 Animasi Diorama 1	93
6.1.3 Animasi Diorama 2	94
6.1.4 Animasi Diorama 3	96
6.1.5 Animasi Diorama 4	97
6.1.6 Animasi Diorama 5	98
6.1.7 Animasi Diorama 6	99
6.2 Media Pendukung	101
6.2.1 Poster.....	101
6.2.2 <i>Teaser</i>	102
6.2.3 Kaos	103
6.2.4 Stiker	103
6.2.5 <i>GIF</i>	104
6.3 Tarif Desainer	107
6.3.1 Biaya Produksi Video Animasi.....	108
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	109
7.1 Kesimpulan	109
7.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Atlantis Land.....	1
Gambar 1.2 Atlantis Land.....	2
Gambar 1.3 Diorama Atlantis Land.....	3
Gambar 1.4 Skema Perancangan.....	8
Gambar 2.1 Video Mapping Atlantis Land-Atlantis Retold.....	22
Gambar 2.2 Video Animasi pada Zona Jelajah 5 Zaman.....	26
Gambar 2.3 Video Animasi Trailer Kadita.....	29
Gambar 2.4 Video Animasi tentang <i>Black Hole</i>	33
Gambar 3.1 Alur Perancangan.....	49
Gambar 4.1 Foto Narasumber 1.....	54
Gambar 4.2 Foto Narasumber 2.....	57
Gambar 5.1 Alur Keyword.....	63
Gambar 5.2 Diorama 1.....	67
Gambar 5.3 Diorama 2.....	68
Gambar 5.4 Diorama 3.....	69
Gambar 5.5 Diorama 4.....	71
Gambar 5.6 Diorama 5.....	72
Gambar 5.7 Diorama 6.....	73
Gambar 5.8 Referensi Komposisi <i>Wide Angle</i>	75
Gambar 5.9 Referensi <i>Style</i> yang dipilih Audiens.....	75
Gambar 5.10 Style Visual Terpilih.....	76
Gambar 5.11 Hasil Kuisisioner Style Visual.....	76
Gambar 5.12 Contoh <i>Mood</i> Warna.....	77
Gambar 5.13 Referensi <i>Style High Contrast</i> Permainan Cahaya.....	78
Gambar 5.14 Proses Studi Tipografi.....	80
Gambar 5.15 Alternatif <i>Title</i> Tipografi.....	81

Gambar 5.16 Hasil Kuisisioner <i>Title</i> Tipografi	81
Gambar 5.17 Implementasi Media Utama	82
Gambar 5.18 Teaser Gate Diorama.....	84
Gambar 5.19 Kastil Atlantis Land	85
Gambar 5.20 Sketsa Ilustrasi.....	85
Gambar 5.21 Alternatif Acuan 1	85
Gambar 5.22 Alternatif Acuan 2.....	85
Gambar 5.23 Alternatif Acuan 3.....	86
Gambar 5.24 Style Visual Acuan Terpilih.....	86
Gambar 5.25 Sketsa Alternatif <i>Title</i> Tipografi	86
Gambar 5.26 Alternatif <i>Title</i> Tipografi.....	87
Gambar 5.27 <i>Title</i> Terpilih.....	87
Gambar 5.28 Storyboard Diorama 1	88
Gambar 5.29 Storyboard Diorama 2	89
Gambar 5.30 Storyboard Diorama 3	90
Gambar 5.31 Storyboard Diorama 4	91
Gambar 5.32 Storyboard Diorama 5	91
Gambar 5.33 Storyboard Diorama 6	92
Gambar 6.1 Implementasi Media Utama pada Diorama Atlantus Land	93
Gambar 6.2 <i>Title</i> Video Animasi	93
Gambar 6.3 <i>Thumbnail</i> Animasi Diorama 1	94
Gambar 6.4 <i>Thumbnail</i> Animasi Diorama 2.....	95
Gambar 6.5 <i>Thumbnail</i> Animasi Diorama 3.....	96
Gambar 6.6 <i>Thumbnail</i> Animasi Diorama 4.....	97
Gambar 6.7 <i>Thumbnail</i> Animasi Diorama 5.....	98
Gambar 6.8 <i>Thumbnail</i> Animasi Diorama 6.....	100
Gambar 6.9 Desain Poster.....	101
Gambar 6.10 Implementasi Poster	101
Gambar 6.11 <i>Thumbnail Teaser</i>	103
Gambar 6.12 Desain Kaos.....	103
Gambar 6.13 Desain Stiker	104

Gambar 6.14 <i>Trantition GIF 1</i>	104
Gambar 6.15 <i>Trantition GIF 2</i>	105
Gambar 6.16 <i>Trantition GIF 3</i>	105
Gambar 6.17 <i>Trantition GIF 4</i>	105
Gambar 6.18 <i>Trantition GIF 5</i>	105
Gambar 6.19 Implementasi <i>GIF</i> pada <i>story Instagram</i>	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Analisis Media Video Mapping Atlantis Land	22
Tabel 2.2 Tabel Analisis Media Video Animasi pada Zona Jelajah 5 Zaman	26
Tabel 2.3 Tabel Analisis Media Video Animasi Trailer Kadita	30
Tabel 2.4 Tabel Analisis Media Video Animasi tentang <i>Black Hole</i>	34
Tabel 4.1 Tabel <i>TOWS Matrix</i>	52
Tabel 6.1 Tabel Biaya Produksi Video Animasi	108