

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SEKOLAH DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DI SAMARINDA**

**KARAKTER ANIMASI 2D SEBAGAI LANDASAN PERANCANGAN  
MASSA DAN PENAMPILAN BANGUNAN**

**TUGAS AKHIR**

DI SUSUN

oleh :

Nama : ARIE SETIAWAN

No. Mahasiswa : 00 512 136

Jogjakarta, 26 Agustus 2005

Menyetujui,

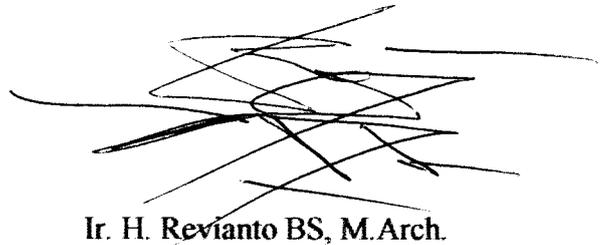
Pembimbing Utama

Ketua Jurusan Teknik

Arsitektur



Ir. Handoyotomo, MSA..



Ir. H. Revianto BS, M.Arch.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahman Nirrahim*

*Alhamdulillah rabbil'alam*in – Segala Puji Serta rasa syukur yang sedalam – dalamnya saya panjatkan ke hadirat Allah *subhanahu wa ta'ala* yang hanya karena ridho, inayah dan rahmat-NYA semata – mata Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Ya Allah, dengan selesainya laporan ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengalaman yang bermanfaat sebagai penerapan teori yang telah diterima oleh penulis selama masa perkuliahan. Semoga juga diharapkan mampu menjadi bacaan yang mungkin dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan pemahaman pembaca yang ingin mengetahui isi dari laporan ini.

Laporan ini merupakan dokumentasi penulis dari berbagai referensi maupun dari proses pemikiran yang cukup memeras otak, baik dalam proses perencanaan konsep maupun dalam proses perancangan sekolah disain komunikasi visual yang merupakan sebuah lembaga pendidikan yang formal namun juga informatif dan rekreatif sehingga diharapkan dapat merangsang kreativitas mahasiswanya dalam berkarya.

Laporan ini tidak akan pernah selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan saran – saran dan kritik – kritik untuk menjadikan laporan ini lebih baik. Penulis haturkan terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada Ir. Handoyotomo, MSA sebagai dosen pembimbing karena telah sangat baik dan sabar dalam membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhirnya, dan juga dalam membagikan banyak pengetahuan dan pengalaman yang tidak dimiliki penulis. Ir.Revianto Budi Santosa, M.Arch serta seluruh dosen Arsitektur UII yang telah menjadi pembimbing dan pengajar bagi penulis selama ini.

Laporan Akhir ini masih penuh dengan banyak kekurangan, dikarenakan kurangnya ilmu, wawasan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Atas saran dan kritik dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. Wb*

Jogyakarta, Agustus 2005

Penulis

Arie Setiawan

## **Arie "Ayenk" Setiawan** *Thanks to....*

Abah Drs. H. Djamrie dan ibu HJ. Supiah, SY atas segala doa dan perhatiannya serta cinta dan kasihmu yang tak pernah berhenti kepada ananda untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar dan baik. Semangat dan dukungan yang diberikan *My bro* Muhammad marwan serta anggota baru keluarga kami *My sister Inlaw* kak Ninik "*Welcome in my Family*".

Adikku Yulia yang telah mendukung secara *spirit* dan materil sehingga aku dapat menyelesaikan tugas berat ini dengan lancar, serta kepada printer *canomnya* maafkan karena telah membuat engkau harus direparasi. Buat adik Sandi rajinlah kuliah jangan malas – malasan seperti aku.

Komputerku yang telah menemaniku selama 4 setengah tahun petualangan dalam percaturan dunia perkuliahan serta kepada printer *epsonku* yang harus ikut direparasi juga dengan sohibmu si *canon* maaf ya....

Teman – teman dan sohib- sohibku di *KATERPENN* yang bareng selama Studio, Ali si "Ali baba", Lulu si "kodok Ganteng" maunya sih, Akbar ada apa denganmu kok mundur sih? serta Wawan yang telah bersedia menjadi "*Romusha*" selama membantuku membuat maket. Untuk nenk Dewi yang bersedia untuk selalu kuganggu selama Studio, ternyata kamu itu..... Sohibku Ardie "Yonnie" ternyata perjuangan kita tidak sia – sia ya *man!*

Anak – anak di studio Tugas Akhir, Erick, Anto, Eka, Toto, Fajry, dek Urny, dek Dewi, dek Birul yang jadian ama temanku Akbar selamat ye! Dek Tiwuk yang selalu memberi aku Taro makasih baget. Dan semuanya makasih banget kalian telah memberikan kenangan selama di Studio.

Teman dan sohibku di KKN, Fajar, Anda, Dini maafkan kesalahanku ya, Romi, Papi Isa, Mami Fety, Ayu, Uchay, Adek Feby, Yayank Ita. KKN gak akan menarik tanpa kalian.

Teman – teman seperantauanku di jogja, Agus, Ade, Irvan, Eko dan Kurniawan serta teman dan sohibku di Samarinda, Yudha makasih *Mini Divinya*, Faisal, Yuni serta semua temanku sewaktu sekolah di SMU 3 Negeri Samarinda. Makasih buat persahabatan kita yang sangat menyenangkan.

Buat teman – teman Arsitektur UII angkatan” *Noceng* ”00 dimanapun kalian berada, makasih buat persahabatan selama kuliah, kuliahku gak akan seasik ini tanpa kalian.

Semua orang – orang yang telah kukenal dalam hidup semoga Allah selalu melindungi kita sebagai umatnya yang sering lupa akan perintahNYA.



# Abstrak

## Sekolah Disain Komunikasi Visual Di Samarinda

2D Animation Character As Appearance and Building Mass Design Concept

### ABSTRAK

Seiring pesatnya kemajuan zaman baik didasari atau tidak sebenarnya dunia Disain sudah mampu menyentuh hampir semua aspek kehidupan dan segala lapisan masyarakat. Bahkan di era sekarang ini yang serba kompetitif dunia disain masih tetap memiliki prospek cerah, apalagi didukung oleh kemajuan dan terobosan baru di dunia IT

Sehingga untuk dapat menghadapinya manusia berusaha dengan cara mencari keterampilan dan pendidikan dengan tujuan untuk dapat beradaptasi dan dapat mengaktualisasikan diri ke dalam dunia kerja dalam bidang disain ini.

Dikarenakan lembaga atau kampus dalam bidang disain hanya ada di daerah Jawa, Sumatra dan Bali saja, sehingga putra - putri daerah yang ingin belajar mengenai disain grafis terpaksa harus pergi ke luar daerah. Samarinda sebagai ibukota dari propinsi Kalimantan timur yang selain berfungsi sebagai pusat pemerintahan namun juga merupakan pusat pendidikan harus dapat menangkap prospek akan dibutuhkannya suatu lembaga atau kampus dalam bidang disain. Dimana lulusannya nanti diharapkan dapat memberikan kontribusinya kepada daerah dalam dunia kerja dan juga diharapkan dapat memajukan daerah dalam bidang disain grafis agar tidak tertinggal dari daerah lain.

Animasi adalah salah satu bagian dari program pembelajaran dari disain komunikasi visual atau seni grafis. Animasi terbagi terbagi menjadi 3 kategori yaitu :

- Stop – motion animation
- 2D animation atau traditional animation
- 3D animation atau computer animation

Yang akan dijadikan sebagai konsep perancangan bentuk masa bangunan dan penampilan bangunan, adalah 2D animation, dikarenakan dari sifatnya yang tradisional tersebut mengharuskan dalam proses pembuatannya dengan cara manual, dalam hal ini adalah menggambar. Didalam 2D animasi memiliki lima karakter utama yaitu antara lain:

- Character Development
- Character Movement
- Animation
- Dialogue
- Technical

Dari kelima karakter utama tersebut dapat dikategorikan menjadi dua karakter yaitu kedinamisan dan keekspresifan, namun setelah mengamati karya – karya animasi 2D yang ada maka akan diperoleh beberapa karakter tambahan yaitu proporsional, seimbang, moderen, kubistis/ kotak, warna yang ceria dan terang, sehingga didapatkan beberapa karakter yang akan diterapkan sebagai konsep perancangan bentuk masa bangunan dan penampilan bangunan adalah :

- Proporsional dan Seimbang
- Moderen
- Kubistis/kotak
- Dinamis dan Ekspresif
- Warna yang Ceria dan Terang