

**ANALISA MAKNA VISUAL DESAIN KARAKTER
WARWAREN FANAGGI FILM ANIMASI VIENETTA
NEGERI TERAKHIR DARI KAMPOONG MONSTER STUDIO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S1
Program Studi Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh:

**ANGELIA PANJAITAN
NIM. 2018022006**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKSAI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

ANALISA MAKNA VISUAL DESAIN KARAKTER WARWAREN FANAGGI FILM ANIMASI VIENETTA NEGERI TERAKHIR DARI KAMPOONG MONSTER STUDIO

Disusun Oleh:

ANGELIA PANJAITAN

NIM. 2018022006

Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Mengetahui,

Pembimbing I

Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802

Pembimbing II

Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0606077302

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISA MAKNA VISUAL DESAIN KARAKTER WARWAREN FANAGGI FILM ANIMASI VIENETTA NEGERI TERAKHIR DARI KAMPOONG MONSTER STUDIO

Disusun Oleh:
ANGELIA PANJAITAN
NIM.2018022006

Penelitian Ini Telah Diterima Dan Disaksikan
Oleh Desan Penguji Skripsi Program Studi
Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta
Pada Hari, Selasa, Tanggal 11 Februari 2019

Tim Penguji:

1. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802
2. Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0606077302
3. Ahmad Khoirul Anwar
NIDN. 061006830

(Signature)
(.....)

(Signature)
(.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora Dan Seni

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Signature)
Destina Paninngum, SE, MM
NIDN. 062407790



(Signature)
Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Angelia Panjaitan
Nim : 2018022006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain Universitas Sahid Surakarta
Judul Skripsi : ANALISA MAKNA VISUAL DESAIN
KARAKTER WARWAREN FANAGGI FILM
ANIMASI VIENETTA NEGERI TERAKHIR
DARI KAMPOONG MONSTER STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis skripsi ini adalah asli dan adalah benar hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sajana Desain di Universitas Sahid Surakarta maupun di perguruan tinggi lainnya. Apabila dikemudian hari karya saya ini diindikasikan terdapat plagiat dari karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang telah diperoleh karena skripsi ini

Surakarta, 11 Februari, 2020

Yang membuat pernyataan



Angelia Panjaitan

2018022006

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademia Universitas Sahid Surakarta, Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Angelia Panjaitan
Nim : 2018022006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberi kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Non Eksklusif Royalti- Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **ANALISA MAKNA VISUAL DESAIN KARAKTER WARWAREN FANAGGI FILM ANIMASI VIENETTA NEGERI TERAKHIR DARI KAMPOONG MONSTER STUDIO**. Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non- Eklusif ini Universitas Sahid Surakarta berhak menyimpan, mempublikasikan skripsi saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surakarta, 11 Februari, 2020
Yang membuat pernyataan



Angelia Panjaitan
2018022006

MOTTO

USAID



DO THE BEST FOR GETTING THE BEST

Lakukan yang terbaik untuk menghasilkan yang terbaik
(Angelia Panjaitan)

RINGKASAN

Vienetta Negeri Terakhir merupakan film animasi yang diangkat dari komik hasil karya Alfi Zachkyelle Kamppong Monster. Film ini merupakan kisah fiksi misteri yang bersifat supranatural yang di perankan oleh tokoh utama Vienetta dan Warwaren Fanaggi. Warwaren Fanaggi merupakan Dewa perrang separuh siluman yang terdapat di lukisan dinding Papua, yang memiliki tiga bentuk rupa yang pertama lukisan dinding, kedua Soa Payung yang diberi nama Naggi dan ketiga Warwaren merupakan monster bentuk transisi yang memiliki kekuatan dahsyat. Makna Karakter Warwaren Fanaggi dianalisa dan dideskripsikan menggunakan unsur-unsur desain dan perspektif semiotika denotasi, konotasi dan mitos. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif, dengan sumber data melakukan wawancara dan studi literatur. Penelitian ini dilakukan khususnya masyarakat atau pembaca mengetahui bahwa setiap desain karakter yang diperankan dalam film animasi memiliki tanda, dan makna dan berkaitan dengan ide cerita film. Maka penulis mengangkat judul skripsi “ Analisa Makna Visual Desain Karakter Warwaren Fanaggi Film Animasi Vienetta Negeri Terakhir Dari Kampong Monster Studio”

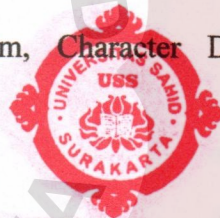
Kata Kunci: Film Animasi Vienetta Negeri Terakhir, Desain Karakter, Semiotika



ABSTRACT

Vienetta Negeri Terakhir is an animated film based on a comic by Alfi Zachkyelle Kamppong Monster. This film is a fiction of mystery, supernatural and played by the main characters Vienetta and Warwaren Fanaggi. Warwaren Fanaggi was a half-stealth god of war and found in Papua wall paintings. He has three forms of appearance, the first is a wall painting, the second is Soa Payung named Naggi and finally Warwaren is a transitional monster has a great power. The meaning of the Warwaren Fanaggi character is analyzed and described using design elements as well as the perspective of semiotic namely denotation, connotation and myth. This research was conducted using qualitative methods with interviews and literature studies. This research was also conducted in order to the public consider to each character design has a sign, meaning and it is related to the idea of a film. Therefore, the thesis has a title of "Analysis of Visual Meaning from Warwaren Fanaggi Character Design of Vienetta Negeri Terakhir Dari Kampoong Monster Studio Animation Film "

Keywords: Vienetta Negeri Terakhir Animation Film, Character Design, Semiotics



PUSAT PELAYANAN DAN
PENGEMBANGAN BAHASA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa telah melimpahkan Rahmat dan Kasih-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik sebagai syarat mutlak untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Seni dan Humaniora Universitas Sahid Surakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil. Ucapan terima kasih yang teristimewa penulis ucapkan kepada Ayah Mangatur Panjaitan, Ibu Rayani Harianja SH, dan kedua adik penulis Daniel Parluhutan Panjaitan, dan Juan Felix Panjaitan, serta seluruh keluarga yang telah memberikan doa dan semangat. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr.Ir. Mohamad Harisudin, Selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta
2. Sri Huning Anwarininigsih, ST, M.Kom Selaku Wakil Rektor Sumber Daya Keuangan dan Pengembangan.
3. Ir. Dahlan Susilo, M.Kom Selaku Wakil Rektor Bidang Akademis Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama
4. Destina Paningrum, SE, MM, Selaku Dekan Universitas Sahid Surakarta
5. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta, sekaligus dosen pembimbing utama yang telah berjasa, mengarahkan dan mendukung penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi.

6. Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn, selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Ahmad Khoirul Anwar Selaku Penguji Utama yang telah memberi masukan saat Ujian Sidang Berlangsung.
8. Alfi Zchkyelle, selaku Narasumber sekaligus pemilik Kampoong Monster Studio Jakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dan berkenan meluangkan waktu, serta memberikan banyak informasi kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik.
9. Alfian Setyawan S.sn, M.Sn selaku kepala cabang Kampoong Monster Studio Solo, yang telah memberikan masukan yang penulis butuhkan untuk penulisan menyelesaikan skripsi.
10. Rekan-rekan mahasiswa Reguler dan Alih Jenjang Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang mendukung dan membantu dalam penulisan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini banyak memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua yang membutuhkan, terutama bagi mahasiswa Fakultas Sosial Seni dan Humaniora Program Studi Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

RINGKASAN

ABSTRACT

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR GAMBAR..... vii

DAFTAR TABEL..... xii

ARTI ICON ATAU SIMBOL..... xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Rumusan Masalah..... 7

C. Tujuan Penelitian..... 7

D. Manfaat Penelitian..... 7

E. Tinjauan Pustaka..... 8

F. Landasan Teori..... 6

1. Film..... 11

a. Pengertian Film..... 11

b. Jenis-jenis Film..... 12

c. Gendre Film	13
2. Animasi	17
a. Pengertian Animasi	17
b. Jenis-jenis Animasi	18
c. Prinsip Animasi	20
3. Desain Karakter	31
a. Pengertian Desain Karakter	31
b. Unsur-Unsur Desain	33
c. Pembuatan Desain Karakter	40
d. Type Desain Karakter	45
4. Semiotika	51
a. Pengertian Semiotika	51
b. Teori Semiotik Roland Barthes	53
c. Denotasi dan Konotasi	54
d. Mitos	56
e. Mitologi dan Nilai	58
G. Metode Penelitian	69
H. Sistematika Penulisan	71

BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Kampoong Monster	72
1. Sejarah Kampoong Monster	72
2. Tentang Kampoong Monster	74
3. Visi dan Misi	75

B. Tentang Film Animasi Vienetta Negeri Terakhir.....	75
C. Sinopsis Animasi Vienetta Negeri Terakhir	76
D. Karakter Film Vienetta Negeri Terakhir	77

BAB III UNSUR-UNSUR BENTUK RUPA VISUAL DESAIN KARAKTER

A. Analisa Unsur Bentuk Rupa Pertama Lukisan Warwaren Fanaggi.....	88
1. Garis	89
2. Bentuk.....	92
3. Tekstur.....	94
4. Warna	94
B. Analisa Unsur Bentuk Rupa Kedua Naggi	95
1. Garis.....	95
2. Bentuk.....	97
3. Tekstur.....	102
4. Warna	102
C. Analisa Unsur Bentuk Rupa Ketiga Warwareni.....	95
1. Garis	104
2. Bentuk.....	106
3. Tekstur.....	115
4. Warna	115

BAB IV MAKNA VISUAL BENTUK RUPA VISUAL DESAIN

KARAKTER

A. Analisa Makna Visual Bentuk Rupa Pertama Warwaren Fanaggi..... 118

1. Denotatif..... 118

2. Konotatif..... 121

3. Mitos..... 124

B. Analisa Makna Visual Bentuk Rupa Kedua Naggi 125

1. Denotatif..... 128

2. Konotatif..... 136

3. Mitos..... 146

B. Analisa Makna Visual Bentuk Rupa Ketiga Warwaren 148

1. Denotatif..... 148

2. Konotatif..... 155

3. Mitos..... 166

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan..... 168

B. Saran..... 169

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Anticipation</i>	21
Gambar 1.2 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Squash and Strecth</i>	22
Gambar 1.3 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Staging</i>	23
Gambar 1.4 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Straight ahead Action</i>	24
Gambar 1.5 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Follow –Through and Overlapping</i>	24
Gambar 1.6 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Slow in & Slow out</i>	25
Gambar 1.7 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Arcs</i>	26
Gambar 1.8 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Secoundary Action</i>	27
Gambar 1.9 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Timing</i>	28
Gambar 1.10 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i>	28
Gambar 1.11 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Solid Drawing</i>	30
Gambar 1.12 Prinsip- Prinsip Animasi <i>Appeal</i>	30
Gambar 1.13 Sketsa Desain Karakter	31
Gambar 1.14 <i>Perspektif Desain Karakter</i>	33
Gambar 1.15 Jenis Garis	34
Gambar 1.16 Jenis Bentuk	35
Gambar 1.17 Dimensi Warna <i>Hue</i>	37
Gambar 1.18 Dimensi Warna <i>Value</i>	38
Gambar 1.19 Dimensi Warna <i>Chroma</i>	39
Gambar 1.20 Desain Karakter (Jenis karakter)	41
Gambar 1.21 Desain Karakter (Bentuk karakter)	42

Gambar 1.22 Desain Karakter (Warna karakter)	43
Gambar 1.23 Desain Karakter (Pose karakter)	43
Gambar 1.24 Desain Karakter (Gaya karakter)	44
Gambar 1.25 Desain Karakter (Ekspresi karakter)	45
Gambar 1.26 <i>The Screwball</i>	46
Gambar 1.27 <i>The Cute Character</i>	47
Gambar 1.28 <i>The Heavy Character</i>	48
Gambar 1.29 <i>The Goofy Character</i>	49
Gambar 1.30 Yokai pada Tahun 1891	66
Gambar 1.32 Yokai pada Tahun 1941	67
Gambar 2.1 Logo Kampoong Monster	74
Gambar 2.2 Poster Film Vienetta Negeri Terakhir	76
Gambar 2.3 Karakter Vienetta	77
Gambar 2.4 Karakter Fio dan Abel	78
Gambar 2.5 Karakter Zad dan Joe	79
Gambar 2.6 The Stupid Aliens Band	81
Gambar 2.7 Bentuk Rupa Warwaren Fanaggi	82
Gambar 2.8 Lukisan Dinding di Gua	83
Gambar 2.9 Soa Payung	84
Gambar 2.10 Bentuk kedua Naggi Tahun 1998	85
Gambar 2.11 Bentuk kedua Naggi Tahun 2013	85
Gambar 2.12 Bentuk Ketiga Warwaren	87

Gambar 3.1 Lukisan Dinding Betuk Rupa Warwaren Fanaggi	88
Gambar 3.2 Garis Horizontal Lukisan Dinding.....	89
Gambar 3.3 Garis Vertikal Lukisan Dinding.....	89
Gambar 3.4 Garis Diagonal Lukisan Dinding	90
Gambar 3.5 Garis Lengkung Lukisan Dinding.....	90
Gambar 3.6 Garis Majemuk Lukisan Dinding.....	91
Gambar 3.7 Bentuk Bulat Lukisan Dinding	92
Gambar 3.8 Bentuk Persegi Lukisan Dinding.....	92
Gambar 3.9 Bentuk Krucut Lukisan Dinding.....	93
Gambar 3.10 Bentuk Slinder Lukisan Dinding.....	93
Gambar 3.11 Tekstur Lukisan Dinding	94
Gambar 3.12 Warna Lukisan Dinding.....	94
Gambar 3.13 Bentuk Rupa Naggi.....	95
Gambar 3.14 Garis Lengkung Naggi.....	96
Gambar 3.15 Garis Diagonal Naggi.....	97
Gambar 3.16 Bentuk Kepala Naggi.....	97
Gambar 3.17 Bentuk Mata Naggi.....	98
Gambar 3.18 Bentuk Mulut Naggi.....	99
Gambar 3.19 Bentuk Jumbai Naggi.....	99
Gambar 3.20 Bentuk Hidung Naggi	100
Gambar 3.21 Bentuk Badan Naggi	100
Gambar 3.22 Bentuk Kaki Naggi	101
Gambar 3.23 Bentuk Ekor Naggi.....	102

Gambar 3.24 Bentuk Ekor Soa Payung	102
Gambar 3.25 Bentuk Tekstur Naggi	102
Gambar 3.26 Bentuk Rupa Warwaren	104
Gambar 3.27 Garis Lurus Diagonal Warwaren	105
Gambar 3.28 Garis Lengkung Warwaren	106
Gambar 3.29 Bentuk Wajah Warwaren	106
Gambar 3.30 Bentuk Jumbai Warwaren	107
Gambar 3.31 Bentuk Mata Warwaren	107
Gambar 3.32 Bentuk Hidung Warwaren	108
Gambar 3.33 Bentuk Tanduk Warwaren	108
Gambar 3.34 Bentuk Mulut Warwaren	109
Gambar 3.35 Bentuk Badan Warwaren dan Hulk	109
Gambar 3.36 Bentuk Badan Gorila	110
Gambar 3.37 Bentuk Simbol di Dada Warwaren	110
Gambar 3.38 Pantung Mbis	111
Gambar 3.39 Bentuk Tangan Warwaren	111
Gambar 3.40 Bentuk Kaki Warwaren	112
Gambar 3.41 Bentuk Kaki Kera	113
Gambar 3.42 Bentuk Ekor Warwaren	113
Gambar 3.43 Gaya Pakaian dan Aksesoris Warwaren di Tangan dan Kepala	114
Gambar 3.44 Gaya Pakaian dan Aksesoris Warwaren di pinggang dan ekor	114
Gambar 3.45 Tekstur Warwaren	115
Gambar 4.1 Garis Lukisan Dinding di Gua	118

Gambar 4.24 Warwaren Melompat Tinggi.....	159
Gambar 4.25 Warwaren Mengeluarkan Kekuatan.....	161
Gambar 4.26 Warwaren berjalan menggunakan Tangan.....	161
Gambar 4.27 Warwaren melompat dengan kaki Besarnya.....	162



Gambar 4.2 Benuk Lukisan Dinding di Gua	120
Gambar 4.3 Mahluk Luar Angkasa Mendatangi Bumi.....	122
Gambar 4.4 Warwaren Datang Melindungi Vienetta	123
Gambar 4.4 Warwaren Lompat Melindungi Vienetta	123
Gambar 4.5 Garis Lengkungan Kepala Naggi	128
Gambar 4.6 Garis Horizontal Badan Naggi	128
Gambar 4.7 Bentuk Denotatif Naggi	129
Gambar 4.8 Refrensi Bentuk Mata	131
Gambar 4.9 Bentuk Denotatif Badan Naggi	133
Gambar 4.10 Tekstur Naggi dan Soa Payung.....	134
Gambar 4.11 Vienetta dan Naggi.....	137
Gambar 4.12 Vienetta dan Naggi daling bertatapan.....	137
Gambar 4.13 Perbedaan Mata Asia dan Eropa	138
Gambar 4.14 Naggi Berada dipunda Vienetta.....	139
Gambar 4.15 Naggi Tersenyum dengan Jumbai yang Mekar.....	140
Gambar 4.16 Naggi Menarik Nafas.....	141
Gambar 4.17 Naggi dan Vienetta Saling Berbincang.....	142
Gambar 4.18 Vienetta memukul preman	143
Gambar 4.19 Ekor Naggi Melengkung	143
Gambar 4.20 Garis lurus Warwaren	148
Gambar 4.21 Garis Melengkung Warwaren	148
Gambar 4.22 Bentuk Denotatif Warwaren	149
Gambar 4.23 Warwaren Membuat Gempa Bumi	158

Gambar 4.24 Warwaren Melompat Tinggi.....	159
Gambar 4.25 Warwaren Mengeluarkan Kekuatan.....	161
Gambar 4.26 Warwaren berjalan menggunakan Tangan.....	161
Gambar 4.27 Warwaren melompat dengan kaki Besarnya.....	162



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	69
Tabel 1.2 Kerangka Penelitian.....	70



ARTI LAMBANG ICON ATAU SIMBOL

<i>Androk</i>	: Rok
<i>Chalamydosaurus</i>	: Spesies kadal
<i>Cat eyes</i>	: Mata Kucing
Dewa Fumeripits	: Sang Pencipta
<i>CH</i>	: <i>Chroma</i>
<i>H</i>	: <i>Hue</i>
$H/V = CH$	: <i>Hue/Value = Chroma</i>
<i>N</i>	: Normal
<i>Pink</i>	: Warna Merah muda
Patung Mbis	: Lambang sosok nenek moyang suku Asmat
Rumbai-Rumbai	: Rok pakaian tradisional Papua
Suku Asmat	: Suku yang ada di Papua tinggal di pesisir pantai
Suku Biak	: Suku yang mendiami pulau Biak
Sasisen	: Penutupan atau larangan
Tifa	: Gendang
<i>The Cute Character</i>	: Tipe Karakter lucu
<i>The Heavy Character</i>	: Tipe karakter berbadan kekar
<i>V</i>	: <i>Value</i>