



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN KARAKTER DALAM *MOTION*

COMIC “SUPERBUDI”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Lanova Bimo Seto
NIM : 09120210245
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lanova Bimo Seto

NIM : 09120210245

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN KARAKTER DALAM *MOTION COMIC* “SUPERBUDI”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Juni 2016

Lanova Bimo Seto



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARAKTER DALAM *MOTION*
***COMIC* “SUPERBUDI”**

Oleh

Nama : Lanova Bimo Seto
NIM : 09120210245
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

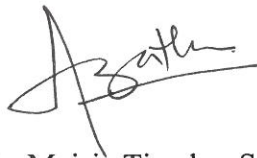
Tangerang, 27 Juli 2016

Pembimbing



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Penguji



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn, M.Ds.

Ketua Sidang



Edwin Hartono Sutiono, S.Sn., M.A.

Ketua Program Studi



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech,

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur tak henti-hentinya terucap atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Karakter dalam *motion comic* Superbudi” dapat terselesaikan dengan baik.

Peran sebuah karakter dalam sebuah film animasi sangatlah penting. Karakter adalah jembatan antara audiens dan cerita agar memiliki sosok yang mudah untuk diingat dan dikagumi. Penulis mengharapkan tulisan ini dapat menginspirasi semua orang yang tertarik untuk membahas karakter desain.

Penulisan tugas akhir ini disusun guna memperoleh gelar sarjana desain pada fakultas seni dan desain jurusan desain komunikasi visual peminatan di bidang animasi universitas multimedia nusantara yang berlokasi di Gading Serpong, Tangerang.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini penulis tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada orang-orang yang membantu dalam mewujudkan tugas akhir ini. Terutama yang terhormat:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech selaku kepala program studi desain komunikasi visual dan selaku pembimbing atas masukan yang diberikan untuk menjalani tugas akhir ini dengan lancar.
2. Teman-teman dari universitas multimedia nusantara khususnya angkatan 2009 program studi desain komunikasi visual.
3. Orangtua dan keluarga besar yang selalu mendukung atas terwujudnya tugas akhir ini.

4. Semua pihak baik individu atau kelompok yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan dukungan moral terhadap penulis.

Tangerang, 18 Juni 2016

Lanova Bimo Seto

UMN

ABSTRAKSI

Karakter desain adalah proses untuk menciptakan dan membangun sebuah karakter. Proses perancangan karakter tersebut menggunakan tiga aspek dasar yaitu Fisiologi, Psikologi, dan Sosiologi. Untuk itu dibutuhkan penelitian yang berlandaskan proses pembentukan karakter dan tehnik yang digunakan dalam mendesain karakter melalui berbagai riset. Tujuannya untuk mengetahui proses dan cara kerja dalam setiap karakter yang ada di dalamnya. Mengembangkan hasil penelitian ini melalui tiga aspek dasar pembangunan karakter. Hasil akhir karya penulis yaitu berupa desain karakter bergaya semi realis yang akan di aplikasikan pada motion comic.

Kata kunci : Perancangan, Karakter, Motion comic

ABSTRACT

The character design is the process of creating and building a character. The process of designing the character use three dementional character, namely physiology, psyhology, and sosiology. For that needs research based on the process of formation of characters and techniques used in designing the character through a variety of research. The goal is to know the process and how it works in every character in it. Developing research result through three basic aspects of the development of the characters. Final result of the author work in the form of semi-realist style. Character design will be applied on a motion comic.

Keywords: design, character, motion comic

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1. Comic	3
2.2. Motion Comic.	6
2.3. Gaya Gambar Karakter Desain	7
2.3.1. Realistis	7
2.3.2. Non Realistis	8

2.4.	Karakterisasi.....	12
2.4.1.	Pengembangan Karakter	13
2.4.2.	Three Dimentional Character	17
2.4.3.	Bentuk	19
2.4.4.	Proporsi	21
2.4.5.	Target Audiens	22
2.4.6.	Psikologi Warna	24
2.5.	Bahasa Tubuh.....	30
2.5.1.	Ekspresi.....	31
2.6.	Suku Betawi	36
2.6.1.	Pakaian Adat Betawi.....	37
BAB III	METODOLOGI	42
3.1.	Gambaran Umum.....	42
3.1.1.	Posisi Penulis	42
3.1.2.	Sinopsis Cerita	42
3.1.3.	Background Story	43
3.2.	Konsep Karakter.....	43
3.3.	Refrensi	48
3.4.	Penggambaran Dan Pewarnaan.....	55
3.4.1.	Sketsa	56
3.4.2.	Gaya Gambar	56
3.4.3.	Age Chart	58
3.4.4.	Model Sheet	58

3.4.5.	Facial Expression	59
3.4.6.	Pewarnaan	60
BAB IV ANALISIS	61	
4.1.	Analisis Karakter.....	61
4.2.	Analisis Konsep Budi.....	61
4.2.1.	Wajah	61
4.2.2.	Desain Pakaian Budi	63
4.3.	Analisa Warna.....	67
BAB V PENUTUP	70	
5.1.	Kesimpulan	70
5.2.	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV	

UMN

DAFTAR GAMBAR

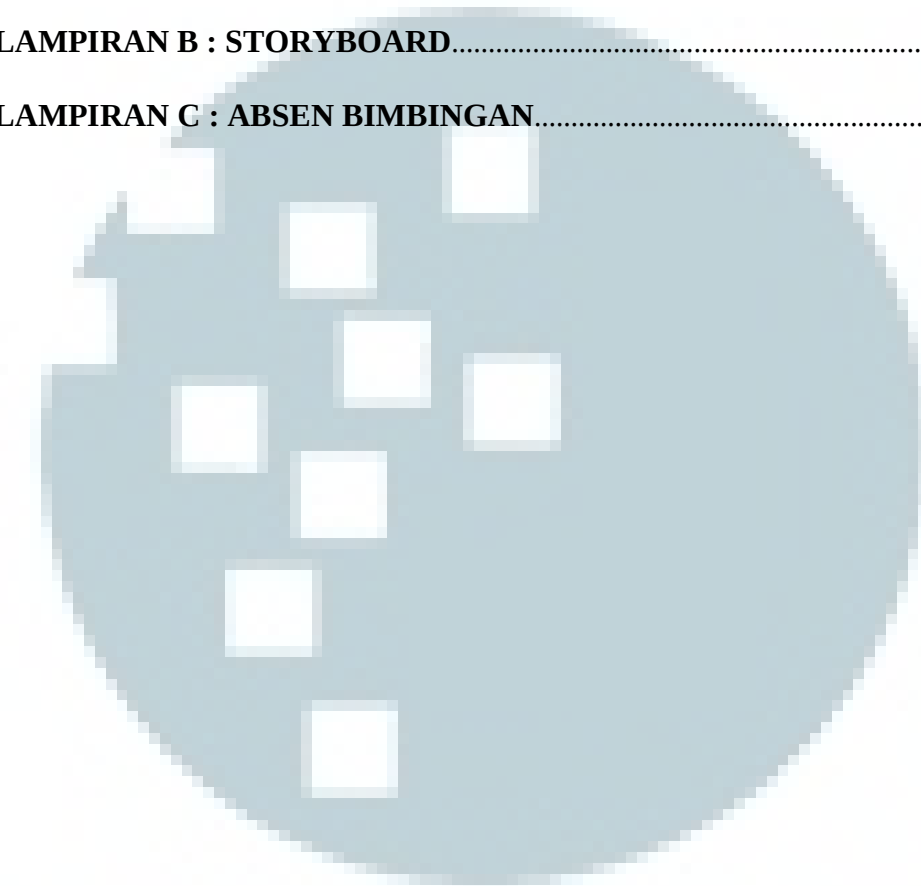
Gambar 2.1. Sketsa Richard Fantastic 4.....	7
Gambar 2.2. Sketsa Sue Fantastic 4.....	8
Gambar 2.3. <i>Iconic</i>	9
Gambar 2.4. <i>Simple</i>	9
Gambar 2.5. <i>Broad</i>	10
Gambar 2.6. <i>Comedy Relief</i>	11
Gambar 2.7. <i>Lead Character</i>	11
Gambar 2.8. Realistis.....	12
Gambar 2.9. Karakter <i>Hero</i>	14
Gambar 2.10. Karakter <i>Shadow</i>	14
Gambar 2.11. Karakter <i>Mentor</i>	15
Gambar 2.12. Karakter <i>Fool</i>	16
Gambar 2.13. Karakter <i>Anima/Animus</i>	16
Gambar 2.14. Karakter <i>Trickster</i>	17
Gambar 2.15. Kotak.....	20
Gambar 2.16. Segitiga.....	20
Gambar 2.17. Lingkaran.....	20
Gambar 2.18. Perbandingan Proporsi Pria Dan Wanita.....	22
Gambar 2.19. Perbandingan Proporsi Menurut Usia.....	22
Gambar 2.20. Karakter Untuk 0-4 Tahun.....	23
Gambar 2.21. Karakter Untuk 5-8 Tahun.....	23
Gambar 2.22. Karakter Untuk 9-13 Tahun.....	24

Gambar 2.23. Karakter Untuk 14-18 Tahun.....	24
Gambar 2.24. Warna Hitam.....	25
Gambar 2.25. Warna Putih.....	25
Gambar 2.26. Ekspresi.....	31
Gambar 2.27. <i>Zombie Eyes</i>	32
Gambar 2.28. <i>Walled Eyes</i>	33
Gambar 2.29. <i>Crossed Eyes</i>	33
Gambar 2.30. Alis.....	34
Gambar 2.31. Mulut.....	34
Gambar 2.32. Leher.....	35
Gambar 2.33. Hidung.....	36
Gambar 2.34. Pakaian Sehari-hari Betawi.....	38
Gambar 2.35. Pakaian Setengah Resmi Betawi.....	39
Gambar 2.36. Pakaian Resmi Betawi.....	41
Gambar 3.1. <i>Presto</i>	45
Gambar 3.2. Kepala Budi.....	45
Gambar 3.3. Budi Anduk.....	48
Gambar 3.4. Russell UP.....	49
Gambar 3.5. Superman.....	50
Gambar 3.6. Saitama.....	51
Gambar 3.7. Pakaian Si Pitung.....	52
Gambar 3.8. <i>Vector Ondel-ondel</i>	53
Gambar 3.9. Sabuk Pangsi.....	53

Gambar 3.10. Sandal Tarumpah.....	54
Gambar 3.11. Spongebob Squarepants.....	55
Gambar 3.12. <i>Battleborn</i>	55
Gambar 3.13. Sketsa Budi.....	56
Gambar 3.14. Sketsa Karakter Budi.....	57
Gambar 3.15. <i>Age Chart</i>	58
Gambar 3.16. <i>Model Sheet</i>	59
Gambar 3.17. <i>Facial Expression</i>	59
Gambar 3.18. Pewarnaan.....	60
Gambar 4.1. <i>Life Of Bugs</i>	62
Gambar 4.2. Bentuk Kepala Dan Wajah Budi.....	63
Gambar 4.3. Pakaian Budi Bagian Bawah.....	65
Gambar 4.4. Pakaian Budi Bagian Atas.....	66
Gambar 4.5. Ondel-ondel.....	67
Gambar 4.6. Minion.....	68
Gambar 4.7. Celana Pentolan.....	69
Gambar 4.8. Celana Si Pitung.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : SCRIPT.....	XVI
LAMPIRAN B : STORYBOARD.....	XX
LAMPIRAN C : ABSEN BIMBINGAN.....	XXIII



UMN