



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

# **Desain Karakter untuk Animasi 3D “INSIGNIA”**

## **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Fadillah Bayu Rahardian

NIM : 12120210191

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2016**

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### Desain Karakter untuk Animasi 3D : INSIGNIA

Oleh

Nama : Fadillah Bayu Rahardian

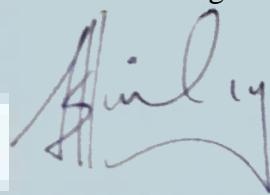
NIM : 12120210191

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Juli 2016

Pembimbing



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

Pengaji



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn, M.M.

Ketua Program Studi



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

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

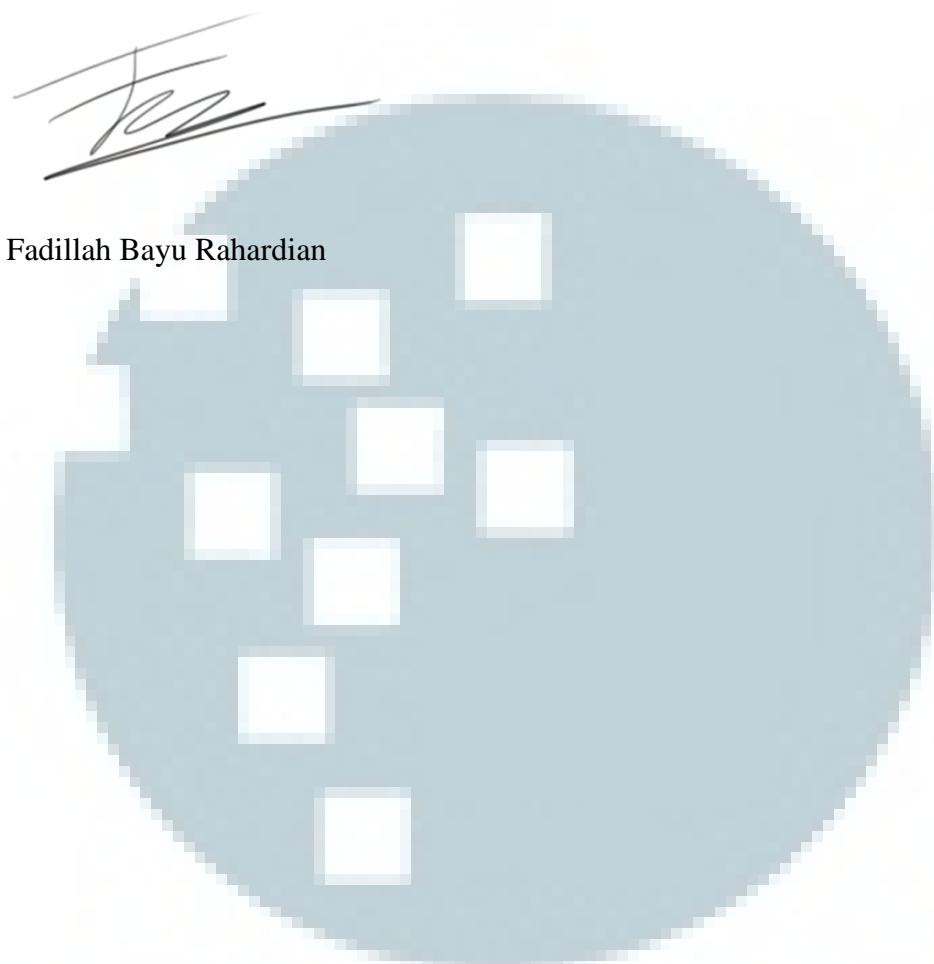
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadillah Bayu Rahardian  
NIM : 12120210191  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir :  
**Desain Karakter untuk Animasi 3D INSIGNIA**

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, 14 Juni 2016



Fadillah Bayu Rahardian

UMN

## KATA PENGANTAR

Sebagian besar film dan serial animasi luar negeri maupun dalam negeri, baik dengan target penonton anak-anak maupun dewasa, memiliki karakter yang di desain dengan melalui beberapa tahapan. Karakteristik pada suatu karakter merupakan salah satu prinsip penting dalam mendesain karakter yang juga berguna dalam pengembangan karakter. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan mendesain karakter dengan membawa unsur kebudayaan asli Indonesia, yaitu Reog Ponorogo dan dipresentasikan secara visual dalam film animasi pendek yaitu INSIGNIA.

Selama proses penelitian, pengetahuan penulis mengenai proses perancangan karakter menjadi semakin luas. Penulis mengetahui seberapa pentingnya dasar dalam pembuatan desain karakter yang menghidupkan karakter, mulai dari prinsip apa saja yang membantu dalam pembuatan karakter, hingga kebudayaan yang menjadi salah satu hal penting dalam mendesain karakter.

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memperluas wawasan pembaca mengenai peran arketipe dalam desain karakter serta hal-hal seputar perancangan karakter.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu serta memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, juga selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan nasihat dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Fachrul Fadly, S.Ked. selaku dosen pembimbing ke 2 yang telah memberikan bimbingan dan nasihat dalam penyusunan karya tugas akhir ini.
3. Joshua Wu selaku teman penulis yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan doa dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Tangerang, 14 Juni 2016



Fadillah Bayu Rahardian



## **ABSTRAK**

Tugas Akhir merupakan Syarat kelulusan memperoleh gelar sarjana (S1). Tugas akhir yang berjudul “Desain Karakter untuk Animasi 3D INSIGNIA” dibuat berdasarkan cerita yang sudah ada. Dimana menceritakan seorang remaja perempuan bernama sura yang ingin mengambil lambang kebebasan, namun dirinya harus melawan raksasa yang menjaga lambang tersebut.

Desain karakter merupakan suatu proses perancangan karakter yang dapat ditinjau dari berbagai macam aspek, di antaranya dapat dilihat dari sisi fisiologi, psikologi maupun sosiologinya. Disamping itu desain merupakan hal penting dalam pembuatan film animasi. Tugas Akhir ini menjelaskan bagaimana proses perancangan desain karakter sebelum di implementasikan kedalam sebuah film animasi. Penulis berkeinginan untuk merancang desain karakter ini agar ide yang telah dibuat dapat di realisasikan.

**Kata Kunci : Desain, Karakter, Tugas Akhir, Animasi, Illustrasi**



## **ABSTRACT**

*The Final Project is required to obtain a graduation of a Bachelor Degree (S1). Final project entitled "character design for Animation 3D INSIGNIA" were made based on existing stories. Which tells the story of a teenager girl named Sura,, who want to take the symbol of freedom by making a fight with the Giants guardian in order to take those freedom emblem.*

*Character design it self is the process to create a character, which can be reviewed from various aspect suggest the sociology, psychology or physiology. In other word, the character design is an important part in making an animated films. This final Project is to explain how the process of the character design before to be implemented into an animated film. The author wish to create this character design in order to realize of the ideas become realized.*

**Keyword:** Design, Character, Final Project, Animation, Illustration



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang.....	1
1.2.    Rumusan Masalah.....	2
1.3.    Batasan Masalah.....	2
1.4.    Tujuan Penelitian.....	3
1.5.    Manfaat Tugas Akhir.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1.    Animasi.....	4
2.2.    Karakter.....	4
2.2.1. Definisi Karakter.....	4
2.2.2. Jenis Karakter.....	5
2.2.3. <i>Archetype</i> .....	6
2.2.3.1 Macam - Macam <i>Archetype</i> .....	6

2.3.	<i>3 Dimensional Character</i> .....	8
2.4.	Desain Karakter.....	9
2.5.	Elemen – Elemen Desain.....	11
2.6.	Kebudayaan .....	19
2.6.1.	Reog Ponorogo.....	21
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>39</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	39
3.1.1.	Sinopsis.....	39
3.1.2.	Posisi Penulis.....	40
3.2.	Tahapan Tugas Akhir .....	40
3.3.	Penyusunan Konsep dan Sketsa.....	42
3.3.1.	Atmaj Hermanta .....	43
3.3.2.	Sura Sahasika .....	47
<b>BAB IV ANALISIS.....</b>		<b>53</b>
4.1.	Atmaj Hermanta .....	53
4.2.	Sura Sahasika.....	58
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>63</b>
5.1.	Kesimpulan .....	63
5.2.	Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	The Archetype.....	6
Gambar 2.2.	Jenis - jenis Garis .....	11
Gambar 2.3.	Bentuk Bulat dari Karakter Overwatch (Road hog).....	13
Gambar 2.4.	karakter dengan bentuk dasar kotak.....	14
Gambar 2.5.	Karakter dengan bentuk dasar segitiga.....	15
Gambar 2.6.	<i>Human Shape</i> .....	16
Gambar 2.7.	Perbandingan Ukuran.....	16
Gambar 2.8.	Color Wheel.....	18
Gambar 2.9.	Reog Ponorogo.....	21
Gambar 2.10.	Barongan.....	30
Gambar 2.11.	Jathilan Cilik .....	31
Gambar 2.12.	Jathilan Dewasa.....	32
Gambar 2.13.	Klana Sewadana.....	33
Gambar 2.14.	Warok .....	34
Gambar 2.15.	Bujangganong .....	35
Gambar 2.16.	Senggakan.....	36
Gambar 2.17.	Pengrawit .....	37
Gambar 3.1.	Bagan Tahapan Tugas Akhir .....	41
Gambar 3.2.	Rangka Reog Ponorogo .....	45
Gambar 3.3.	Dhadhak Merak .....	45
Gambar 3.4.	Kepala barongan.....	46

Gambar 3.5.	Konsep kepala Atmaj dengan berbagai referensi .....	46
Gambar 3.6.	Bentuk dasar Atmaj Hermanta .....	47
Gambar 3.7.	Sketsa Atmaj.....	47
Gambar 3.8.	Jathilan .....	49
Gambar 3.9.	Binggel .....	50
Gambar 3.10.	Kace .....	50
Gambar 3.11.	Epek .....	51
Gambar 3.12.	Sampur Jathil .....	51
Gambar 3.13.	Konsep Pembuatan wajah pada karakter Sura.....	51
Gambar 3.14.	Bentuk dasar Sura .....	52
Gambar 3.15.	Sketsa Sura .....	52
Gambar 4.1.	Dua Karakter Utama .....	53
Gambar 4.2.	Concept Atmaj Sebelum Revisi .....	55
Gambar 4.3.	Concept Atmaj sesudah Revisi .....	56
Gambar 4.4.	Atmaj Sebelum Revisi .....	56
Gambar 4.5.	Atmaj Setelah Revisi .....	57
Gambar 4.6.	Atmaj telah diberi tekstur.....	58
Gambar 4.7.	Sura Sebelum mengalami Revisi .....	59
Gambar 4.8.	Sura setelah mengalami Revisi .....	60
Gambar 4.9.	Hi - Polygon Sura hanya Proporsi tidak termasuk aksesoris.....	61
Gambar 4.10.	Hi - Polygon Sura dengan akessorisnya.....	62
Gambar 4.11.	Sura telah diberi tekstur.....	62