



### **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 TOKOH PADA *MOTION COMIC* "JANU"**

## **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Marius Santoso Yunior  
NIM : 12120210056  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marius Santoso Yuniar

NIM : 12120210056

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN TOKOH PADA *MOTION COMIC* "JANU"**

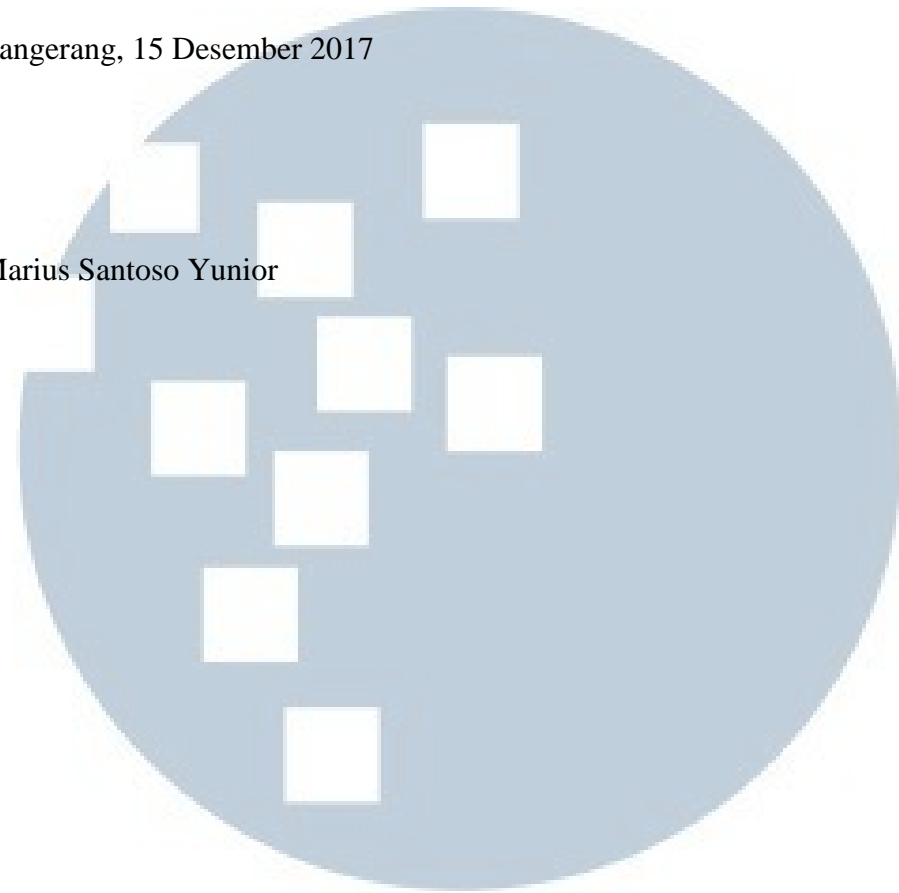
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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 Orisinalitas 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 Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Desember 2017

Marius Santoso Yuniør



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN TOKOH PADA *MOTION COMIC* "JANU"

Oleh

Nama : Marius Santoso Yuniar

NIM : 12120210056

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Januari 2018

Pembimbing

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Penguji

Ketua Sidang

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi

Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME berkat Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan tepat waktu. Penulisan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Judul yang penulis ajukan adalah Perancangan Tokoh Pada *Motion Comic* "Janu".

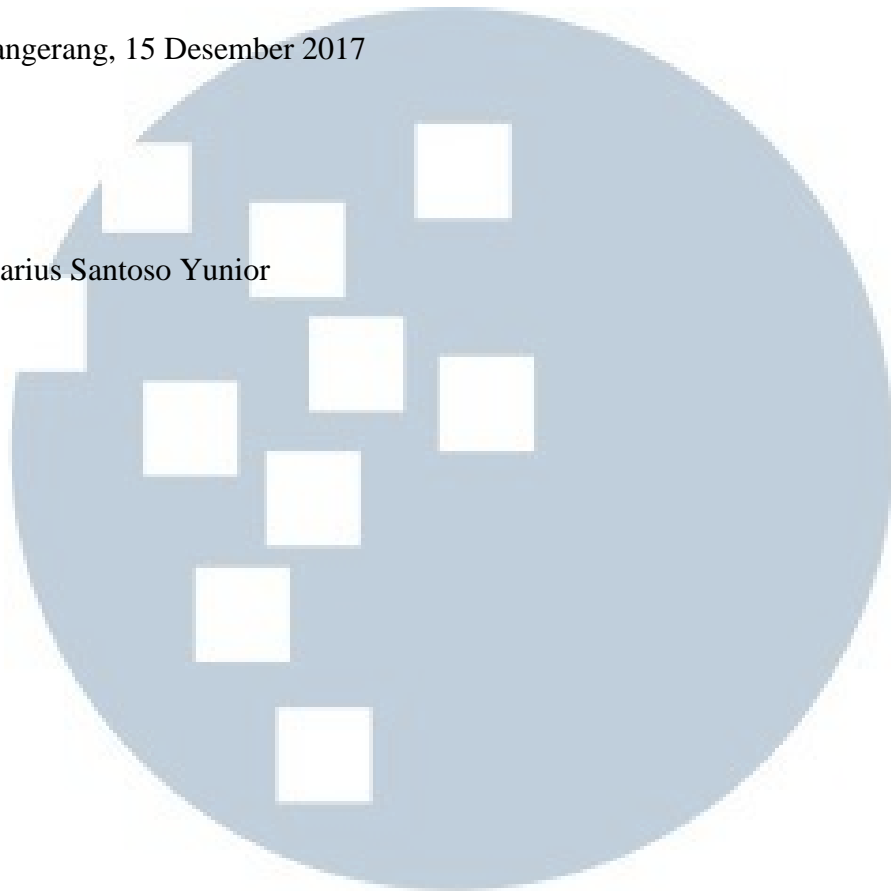
Harapan penulis dalam pembuatan laporan ini supaya pembaca yang ingin mengetahui tentang proses perancangan sebuah tokoh dalam cerita dari awal proses perancangan sampai akhir untuk kebutuhan pembuatan animasi, film ataupun komik.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Karena hal tersebut penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Andrew Willis, B.A., selaku dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan kepercayaan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dosen – dosen yang telah memberikan pencerahan kepada penulis ketika menghadapi kesulitan dalam pembuatan tugas akhir
4. Teman – teman Universitas Multimedia Nusantara yang sudah mendukung penulis dalam pembuatan tugas akhir.
5. Keluarga dari penulis yang memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.

Tangerang, 15 Desember 2017

Marius Santoso Yuniør



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAKSI

Perancangan tokoh merupakan proses menciptakan dan membentuk sebuah tokoh dalam cerita. Perancangan sebuah tokoh menggunakan tiga unsur dasar antara lain Fisiologi, Psikologi, dan Sosiologi. Dibutuhkan proses bertahap dari awal pembentukan tokoh sampai menjadi sebuah tokoh yang dapat di pergunakan dalam sebuah cerita dengan media motion comic. Terdapat 3 tokoh yang di bentuk pada cerita ini yaitu Janu, Adira, dan Alex. Tujuannya untuk mengetahui proses dan peran setiap tokoh dalam cerita. Cerita dalam komik ini menggambarkan seorang tokoh bernama Janu sedang menghadapi tugas akhir kuliahnya yang mengalami kesulitan karena kebiasaan menunda mengerjakan tugas.

Kata kunci : Perancangan, Tokoh, *Motion Comic*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ***ABSTRACT***

The design of a character is the process of creating and forming a character in the story. The design of a character using three basic elements such as Physiology, Psychology, and Sociology. It takes a gradual process from the beginning of the character formation to become a figure that can be used in a story with motion comic media. There are 3 characters in the form of this story is Janu, Adira, and Alex. The goal is to know the process and role of each character in the story. The story in this comic depicts a character named Janu is facing the final task of his college who had difficulty because of the habit of delayed doing the task.

*Keywords: Design, Character, Motion comic*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b> | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>            | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                             | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAKSI.....</b>                                  | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                 | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                              | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                              | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                            | <b>xvii</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 Tugas Akhir .....                          | 3           |
| 1.5. Manfaat Tugas Akhir .....                         | 3           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                    | <b>4</b>    |
| 2.1. Cerita Pendek .....                               | 4           |
| 2.2. Komik.....  | 4           |

|         |                                     |    |
|---------|-------------------------------------|----|
| 2.3.    | Motion Comic .....                  | 4  |
| 2.4.    | Slice of Life.....                  | 5  |
| 2.5.    | Desain Tokoh .....                  | 6  |
| 2.6.    | Jenis Tokoh .....                   | 6  |
| 2.7.    | Memberikan Sifat Kepada Tokoh ..... | 12 |
| 2.8.    | Bentuk Dasar Desain Karakter.....   | 15 |
| 2.8.1.  | Lingkaran .....                     | 15 |
| 2.8.2.  | Persegi.....                        | 15 |
| 2.8.3.  | Segitiga.....                       | 16 |
| 2.9.    | Gaya Gambar .....                   | 16 |
| 2.9.1.  | Realis.....                         | 16 |
| 2.9.2.  | Semi-Realis .....                   | 17 |
| 2.9.3.  | Kartun.....                         | 17 |
| 2.10.   | Proporsi Manusia .....              | 17 |
| 2.11.   | Ekspresi Wajah.....                 | 18 |
| 2.11.1. | Marah .....                         | 19 |
| 2.11.2. | Tertawa.....                        | 20 |
| 2.11.3. | Tersenyum.....                      | 20 |
| 2.11.4. | Terkejut .....                      | 21 |
| 2.11.5. | Mengedipkan Sebelah Mata.....       | 22 |
| 2.12.   | Warna.....                          | 23 |
| 2.12.1. | Warna Primer .....                  | 23 |
| 2.12.2. | Warna Sekunder.....                 | 24 |

|                                |                               |           |
|--------------------------------|-------------------------------|-----------|
| 2.12.3.                        | Warna Tersier.....            | 25        |
| 2.12.4.                        | Warna Komplementer.....       | 26        |
| 2.12.5.                        | Warna Split Komplementer..... | 26        |
| 2.12.6.                        | Warna <i>Tetradic</i> .....   | 27        |
| 2.13.                          | <i>Color Mood</i> .....       | 28        |
| <b>BAB III METODOLOGI.....</b> |                               | <b>36</b> |
| 3.1.                           | Gambaran Umum.....            | 36        |
| 3.1.1.                         | Sinopsis.....                 | 38        |
| 3.1.2.                         | Posisi Penulis.....           | 39        |
| 3.2.                           | Tahapan Kerja.....            | 39        |
| 3.3.                           | Sketsa Tokoh.....             | 40        |
| 3.4.                           | Konsep Tokoh Janu.....        | 42        |
| 3.4.1.                         | Fisiologi.....                | 42        |
| 3.4.2.                         | Sosiologi.....                | 43        |
| 3.4.3.                         | Psikologi.....                | 44        |
| 3.5.                           | Konsep Tokoh Adira.....       | 45        |
| 3.5.1.                         | Fisiologi.....                | 45        |
| 3.5.2.                         | Sosiologi.....                | 46        |
| 3.5.3.                         | Psikologi.....                | 46        |
| 3.6.                           | Konsep Tokoh Alex.....        | 47        |
| 3.6.1.                         | Fisiologi.....                | 47        |
| 3.6.2.                         | Sosiologi.....                | 48        |
| 3.6.3.                         | Psikologi.....                | 48        |

|                             |                           |              |
|-----------------------------|---------------------------|--------------|
| 3.7.                        | Konsep Visual Tokoh.....  | 52           |
| 3.8.                        | <i>Model Sheet</i> .....  | 59           |
| 3.9.                        | Ekspresi Wajah Tokoh..... | 61           |
| 3.10.                       | <i>Inking</i> tokoh.....  | 61           |
| 3.10.                       | <i>Coloring</i> .....     | 67           |
| <b>BAB IV ANALISIS.....</b> |                           | <b>65</b>    |
| 4.1.                        | Analisis Tokoh Janu.....  | 71           |
| 4.2.                        | Analisis Tokoh Adira..... | 73           |
| 4.3.                        | Analisis Tokoh Alex.....  | 75           |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>   |                           | <b>77</b>    |
| 5.1.                        | Kesimpulan.....           | 77           |
| 5.1.                        | Saran.....                | 78           |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>  |                           | <b>xviii</b> |

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| 2.1. Hero.....                         | 7  |
| 2.2. Mentor.....                       | 8  |
| 2.3. Trickster.....                    | 9  |
| 2.4. Animus.....                       | 10 |
| 2.5. Shadow.....                       | 11 |
| 2.6. The Fool.....                     | 12 |
| 2.7. Proporsi Tubuh Manusia.....       | 18 |
| 2.8. Marah.....                        | 19 |
| 2.9. Tertawa.....                      | 20 |
| 2.10. Tersenyum.....                   | 21 |
| 2.11. Terkejut.....                    | 21 |
| 2.12. Mengedipkan Sebelah Mata.....    | 22 |
| 2.13. Warna Primer.....                | 24 |
| 2.14. Warna Sekunder.....              | 24 |
| 2.15. Warna Tersier.....               | 25 |
| 2.16. Warna Komplementer.....          | 26 |
| 2.17. Warna Split Komplementer.....    | 26 |
| 3.1. Kuesioner membaca komik.....      | 36 |
| 3.2. Kuesioner ketertarikan genre..... | 37 |
| 3.3. Kuesioner genre tambahan.....     | 37 |
| 3.4. Skematika Perancangan.....        | 40 |

|  |    |
|--|----|
| 3.5. Kuesioner Gaya Gambar .....                         | 41 |
| 3.6. Webtoon The Gamer .....                             | 42 |
| 3.7. Sketsa awal tokoh Janu .....                        | 45 |
| 3.8. Sketsa awal tokoh Adira.....                        | 47 |
| 3.9. Sketsa awal tokoh Alex .....                        | 49 |
| 3.10. Sketsa perubahan wajah Janu.....                   | 50 |
| 3.11. Sketsa perubahan wajah Adira.....                  | 50 |
| 3.12. Sketsa perubahan wajah Alex .....                  | 51 |
| 3.13. Perbandingan wajah tokoh .....                     | 52 |
| 3.14. Acuan Tokoh Janu.....                              | 53 |
| 3.15. Observasi Pakaian Mahasiswa Untuk Tokoh Janu ..... | 53 |
| 3.16. Pakaian Tokoh Janu .....                           | 54 |
| 3.17. Sketsa Proses Tokoh Janu .....                     | 54 |
| 3.18. Acuan Tokoh Adira.....                             | 55 |
| 3.19. Observasi Pakaian Dosen Wanita Untuk Adira .....   | 55 |
| 3.20. Pakaian Tokoh Adira .....                          | 56 |
| 3.21. Sketsa Proses Tokoh Adira .....                    | 56 |
| 3.22. Acuan Tokoh Alex .....                             | 57 |
| 3.23. Observasi Pakaian Dosen Pria Untuk Alex.....       | 57 |
| 3.24. Pakaian Tokoh Alex.....                            | 58 |
| 3.25. Sketsa Proses Tokoh Alex.....                      | 58 |
| 3.26. <i>Model Sheet</i> Janu.....                       | 59 |
| 3.27. <i>Model Sheet</i> Adira.....                      | 60 |

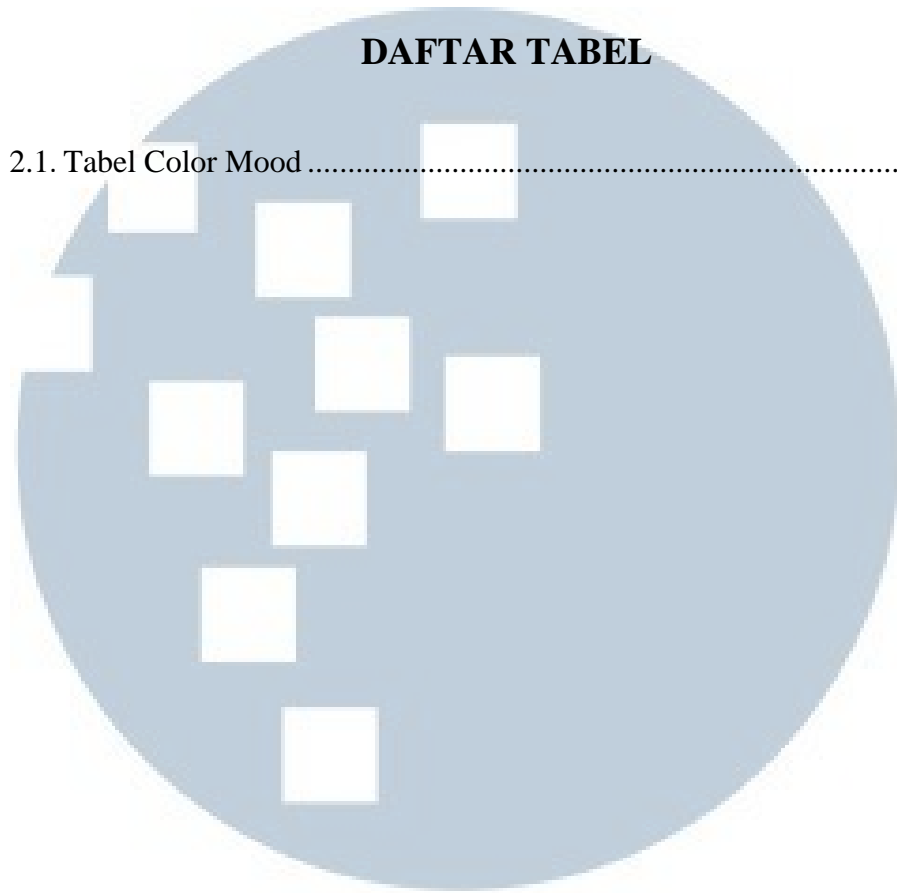
|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 3.28. <i>Model Sheet</i> Alex .....   | 60 |
| 3.29. Ekspresi Janu.....              | 61 |
| 3.30. Ekspresi Adira.....             | 62 |
| 3.31. Ekspresi Alex .....             | 63 |
| 3.32. <i>Inking</i> Janu .....        | 64 |
| 3.33. <i>Inking</i> Adira .....       | 65 |
| 3.34. <i>Inking</i> Alex.....         | 66 |
| 3.35. Warna Alternatif Janu .....     | 67 |
| 3.36. Warna Alternatif Adira .....    | 68 |
| 3.37. Warna Alternatif Alex.....      | 69 |
| 3.38. Perbandingan Tinggi Tokoh.....  | 70 |
| 4.1. Analisa Bentuk Wajah Janu .....  | 71 |
| 4.2. Analisa Warna Pakaian Janu.....  | 72 |
| 4.3. Analisa Bentuk Wajah Adira ..... | 73 |
| 4.4. Analisa Warna Adira.....         | 74 |
| 4.5. Analisa Bentuk Wajah Alex.....   | 75 |
| 4.6. Analisa Warna Alex .....         | 76 |

U M N  
 U N I V E R S I T A S  
 M U L T I M E D I A  
 N U S A N T A R A



## DAFTAR TABEL

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 2.1. Tabel Color Mood ..... | 28 |
|-----------------------------|----|



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN 1 ..... | xviii |
| LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN 2 ..... | xix   |
| LAMPIRAN C: KUESIONER .....         | xx    |
| LAMPIRAN D: HASIL AKHIR TOKOH ..... | xxii  |
| LAMPIRAN E: SCENE.....              | xxiii |

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA