



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 BERGAYA ANIME
PADA TRAILER "CONCORDIA"**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : **Geraldus Krisna Leonardi**
NIM : **09120210281**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Seni & Desain**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2013

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Karakter Bergaya *Anime* pada *Trailer* “Concordia”

Oleh

Nama : Geraldus Krisna Leonardi

NIM : 09120210281

Fakultas : Seni & Desain

Program Studi : S1 (Strata 1) Desain Komunikasi Visual

Tangerang, Agustus 2013

Pembimbing,

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

Penguji

Ketua Sidang

Annita, S.Pd., M.F.A.

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,

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

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya:

Nama : Geraldus Krisna Leonardi

NIM : 09120210281

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa penulisan tugas akhir ini merupakan hasil karya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang ditunjuk dalam penulisan tugas akhir ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan dalam tugas akhir ini, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, Agustus 2013

Geraldus Krisna Leonardi

U
M
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

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tujuan perancangan dan penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Seni peminatan Animasi jurusan Desain Komunikasi Visual pada fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa dukungan, bantuan, dan bimbingan dari semua pihak sangat membantu dalam penyelesaian perancangan dan penulisan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak berikut:

1. Desi Dwi Kristanto S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual atas dukungannya kepada penulis.
2. Yusup Martyastiadi, S.T., M. Inf. Tech. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah membimbing dan sangat membantu selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
3. Fachrul Fadly S.Ked. yang telah membimbing, dan memberi saran dan masukan kepada penulis sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
4. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku ketua sidang, dan Annita, S.Pd., M.F.A. selaku dosen penguji dalam tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis, yang senantiasa memberi dukungan, semangat, dan doa untuk kelancaran tugas akhir penulis.

6. Thres Karania, Maxi Trois Yusuf, Irvan Dharmaputra, dan Ryan Yuda Pramadita, selaku rekan sesama mahasiswa yang bekerja dalam satu tim produksi bersama penulis dalam tugas akhir ini atas usaha dan kerja samanya dalam mengerjakan proyek tugas akhir.
7. Steven Handoko, selaku rekan tim proyek tugas akhir ini yang telah berperan sebagai *script writer*, sekaligus memberikan dukungan, masukan, dan ide kepada tim produksi tugas akhir.
8. Danny Hartono, Derry Arianto, dan Agnes Retno, yang telah membantu, memberi pendapat, masukan, dan dukungan kepada penulis.
9. Teman-teman sesama mahasiswa yang telah mendukung dan memberi masukan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
10. Berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penulis selama mengerjakan tugas akhir.

Laporan ini membahas tentang perancangan karakter bergaya *anime* untuk film animasi 2D yang berjudul Concordia. Penulis berharap dengan adanya tugas akhir ini, timbul pemahaman bagaimana cara mendesain karakter yang baik.

Tak ada gading yang tak retak. Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini tidaklah sempurna, maka dari itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan dalam laporan ini. Namun, penulis berharap dengan adanya laporan tugas akhir ini, pembaca dapat memperoleh manfaat dan pengetahuan baru mengenai bagaimana cara mendesain karakter yang baik.

ABSTRAK

Karakter memegang peranan penting dalam sebuah film, karena kehidupan karakter divisualisasikan dalam cerita film tersebut. Setiap karakter memiliki keunikan dan ciri khas yang membuatnya dikenal oleh penonton.

Dalam mendesain karakter, diperlukan konsep yang kuat, baik dari segi budaya, sejarah, dan kepribadian karakter. Laporan tugas akhir ini membahas mengenai perancangan karakter bergaya *anime* pada animasi 2D, beserta prosesnya dari pengembangan konsep, sampai selesai dan siap digunakan.

Keyword: karakter, *anime*, budaya, kepribadian, Jepang, Eropa.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Character plays an important role in a movie, because movie story is the visualization of character biography. Each character has their own thew and uniqueness which make them be known by the audience.

Designing character needs a concept which contains the character shape, personality, culture and history. This final project talks about anime character design process in 2D animation.

Keyword: character, anime, culture, personality, Japan, Europe.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.2. <i>Character Design</i>	4
2.2.1. <i>Character Designer</i>	5
2.2.2. Peran <i>Character Designer</i> dalam Proses Produksi Film Animasi.....	5
2.2.3. Kedudukan Karakter dan <i>Character Designer</i>	5
2.2.4. Peran Karakter dalam Sebuah Film Animasi	6
2.2.5. Pembagian Kategori dalam <i>Character Design</i>	6
2.2.6. Proses Mendesain Karakter.....	7
2.2.7. Sumber Inspirasi <i>Character Design</i>	9
2.2.8. <i>Model Sheet/ Character Sheet</i>	9
2.3. Karakter.....	10

2.3.1. Fisiologi Karakter.....	11
2.3.2. Sosiologi Karakter.....	12
2.3.3. Psikologi Karakter.....	13
2.3.4. Karakter Protagonis.....	14
2.3.5. Karakter Antagonis	16
2.4. Anime.....	16
2.4.1. Perbedaan <i>Anime</i> dengan <i>Manga</i>	17
2.4.2. <i>Character Design</i> dalam Proses Produksi <i>Anime</i>	18
2.4.3. Jenis Gaya Gambar Karakter <i>Anime</i>	19
2.4.4. Klasifikasi Karakter Perempuan <i>Anime</i>	21
2.5. Budaya dan Orang Jepang.....	24
2.5.1. Seragam Sekolah Khas Jepang.....	24
2.5.2. Desain dan Elemen Seragam Sekolah Perempuan khas Jepang.	28
2.5.3. Karakteristik Fisik Orang Jepang.....	30
2.6. <i>Trench Coat</i> sebagai Mode	31
2.7. Polisi.....	33
2.7.1. Pangkat di Kepolisian	33
2.7.2. Seragam Kepolisian	34
2.8. Teori Warna	35
2.8.1. <i>Color Schemes</i> Dasar	36
2.8.2. <i>Classic Color Scheme</i>	37
2.8.3. Psikologi Warna.....	38
BAB III HASIL PENELITIAN	40
3.1. Gambaran Umum.....	40
3.2. Tahap Praproduksi	40
3.2.1. <i>Concept Development</i>	41
3.2.2. <i>Drafting/</i> Sketsa dan Penentuan Skema	55
3.3. Tahap Produksi	60
3.3.1. <i>Model Sheet</i>	60
3.3.2. <i>Inking/ lining</i> dan Pewarnaan.....	62
3.3.3. Pewarnaan	63

3.4. Tahap Pascaproduksi.....	65
3.4.1. <i>Expression Sheet</i>	65
3.4.2. Perbandingan Tinggi Karakter	67
3.4.3. Implementasi Desain Karakter pada Animasi.....	69
BAB IV ANALISA.....	71
4.1. Pembagian Kelas Karakter.....	71
4.1.2. Pembagian Kelas Karakter Berdasarkan Warna	72
4.2. Analisa Karakter Miho Shichirobei	73
4.2.1. Analisa <i>Concept Development</i> Miho	74
4.2.2. Wajah dan Postur Tubuh Miho	75
4.2.3. Desain Pakaian Miho	77
4.2.4. Keunggulan Miho	82
4.3. Analisa Karakter Bartholomew Igarashi	83
4.3.1. Wajah dan Postur Tubuh Bartholomew	84
4.3.2. Desain Pakaian Bartholomew	85
4.3.3. Keunggulan Bartholomew	88
4.4. Warna	89
4.4.1. Analisa Warna Miho Shichirobei.....	89
4.4.2. Analisa Warna Bartholomew Igarashi	92
4.4.3. Analisa Warna Karakter di <i>Compositing</i>	94
4.5. Karakter Figuran Concordia.....	96
4.6. <i>Screenshot</i> Concordia.....	98
BAB V PENUTUP.....	102
5.1. Kesimpulan	102
5.2. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN 1	xvi
LAMPIRAN 2	xxi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Model Sheet</i> oleh Kishida Mel dan Shimada Humikane	10
Gambar 2.2. Astro Boy oleh Osamu Tesuka.....	17
Gambar 2.3. <i>Anime</i> pada Zaman Modern	18
Gambar 2.4. Gaya Gambar Animasi Komikal	19
Gambar 2.5. Gaya Gambar Karakter <i>Simple Deformed</i>	19
Gambar 2.6. Gaya Gambar Karakter <i>Bishoujo</i>	20
Gambar 2.7. Gaya Gambar Karakter <i>Shoujo</i>	20
Gambar 2.8. Gaya Gambar Karakter <i>Simple Deformed</i> Komikal.....	21
Gambar 2.9. Gaya Gambar Karakter Realis.....	21
Gambar 2.10. <i>Exaggerated</i> Tipe A	22
Gambar 2.11. <i>Exaggerated</i> Tipe B	22
Gambar 2.12. <i>Shoujo Manga</i>	23
Gambar 2.13. <i>Game Genre</i>	23
Gambar 2.14. Sederhana Tipe A	23
Gambar 2.15. Sederhana tipe B	24
Gambar 2.16. <i>Middy Blouse</i> Tahun 1850.....	26
Gambar 2.17. Seragam Angkatan Laut Inggris pada Abad 19	27
Gambar 2.18. Seragam Sekolah Model Pelaut untuk Perempuan di Jepang	27
Gambar 2.19. Tipe Rok Seragam Sekolah Perempuan Jepang.....	29
Gambar 2.20. Distribusi Warna Kulit Manusia di Berbagai Negara	31
Gambar 2.21. <i>Trench Coat</i>	32
Gambar 2.22. Urutan Pangkat Kepolisian Inggris	33
Gambar 2.23. <i>Color Wheel</i>	36
Gambar 2.24. Vas Antik <i>Blue and White Dragon Moonflask</i>	37
Gambar 2.25. Warna Dominan <i>Classic Color Scheme, Royal Blue</i>	38
Gambar 3.1. Fleda Claes Johansson.....	43
Gambar 3.2. Riza Hawkeye	44
Gambar 3.3. Kanzaki H. Aria	44
Gambar 3.4. Yoshika Miyafuji.....	45
Gambar 3.5. Saito Hajime	49
Gambar 3.6. Saito Hajime.....	49
Gambar 3.7. Roy Mustang	50
Gambar 3.8. Roy Mustang	50
Gambar 3.9. Referensi Desain Seragam Polisi Bartholomew	51
Gambar 3.10. Referensi Desain Seragam Polisi Bartholomew.....	51
Gambar 3.11. Referensi Desain Seragam Polisi Bartholomew.....	52
Gambar 3.12. Sketsa Awal Karakter Miho Shichirobei.....	56

Gambar 3.13. Revisi Sketsa Karakter Miho	57
Gambar 3.14. Sketsa Karakter Miho	57
Gambar 3.15. Sketsa Alternatif Pakaian Miho.....	58
Gambar 3.16. Desain Final Wajah Miho	58
Gambar 3.17. Sketsa Awal Karakter Bartholomew	59
Gambar 3.18. Sketsa Wajah dan Desain Final Bartholomew	60
Gambar 3.19. <i>Model Sheet</i> Miho	61
Gambar 3.20. <i>Model Sheet</i> Bartholomew	61
Gambar 3.21. <i>Line Art</i> Miho	62
Gambar 3.22. <i>Line Art</i> Bartholomew	62
Gambar 3.23. Alternatif Warna Miho	63
Gambar 3.24. Warna <i>Model Sheet</i> Miho.....	64
Gambar 3.25. Warna <i>Model Sheet</i> Bartholomew.....	64
Gambar 3.26. Miho Shichirobei <i>Expression Sheet</i>	66
Gambar 3.27. Bartholomew Igarashi <i>Expression Sheet</i>	66
Gambar 3.28. Perbandingan Tinggi Bartholomew dan Miho	67
Gambar 3.29. Perbandingan Tinggi Karakter Concordia	68
Gambar 3.30. Implementasi Desain Karakter Miho untuk Animasi.....	70
Gambar 3.31. Implementasi Desain Karakter Bartholomew untuk Animasi.....	70
Gambar 4.1. Contoh Pembagian Kelas Masyarakat Concordia.....	72
Gambar 4.2. Perkembangan Sketsa Desain Miho	75
Gambar 4.3. Perbandingan Referensi Karakter Claes dan Desain Miho	76
Gambar 4.4. Gestur Miho Berdiri	76
Gambar 4.5. Miho Kecil.....	77
Gambar 4.6. Sketsa Desain Atasan Seragam Sekolah Miho.....	79
Gambar 4.7. Sketsa Desain Bawahan Seragam Sekolah Miho.....	80
Gambar 4.8. Desain Pakaian Miho Sehari-hari.....	81
Gambar 4.9. Perbandingan Miho dan Karakter Figuran Concordia	82
Gambar 4.10. Anak-anak Perempuan Concordia Kelas Atas yang Bersekolah ...	83
Gambar 4.11. Gestur Bartholomew	85
Gambar 4.12. Sketsa Desain Atasan Seragam Bartholomew	86
Gambar 4.13. Perbandingan <i>Sergeant</i> dan <i>Assistant Chief Constable</i>	87
Gambar 4.14. Desain Pakaian Bartholomew Sehari-hari.....	88
Gambar 4.15. Perbandingan antara Bartholomew dengan Rakyat Sipil.....	89
Gambar 4.16. Alternatif Warna Seragam Sekolah Miho	91
Gambar 4.17. <i>Color Box</i> Miho.....	92
Gambar 4.18. Kode Warna RGB Miho.....	92
Gambar 4.19. <i>Color Box</i> Bartholomew.....	93
Gambar 4.20. Kode Warna RGB Bartholomew.....	93
Gambar 4.21. Perbandingan Warna <i>Scene</i> Miho	94

Gambar 4.22. Penyesuaian Pencahayaan Karakter dan <i>Background</i> Concordia..	95
Gambar 4.23. Karakter Warga Sipil Dewasa Concordia	96
Gambar 4.24. Karakter Warga Sipil Pedagang	97
Gambar 4.25. Karakter Parade Mardi Gras.....	97
Gambar 4.26. Karakter Warga Sipil Anak-anak	98
Gambar 4.27. <i>Screenshot</i> Concordia.....	98
Gambar 4.28. <i>Screenshot</i> Concordia.....	99
Gambar 4.29. <i>Screenshot</i> Concordia.....	99
Gambar 4.30. <i>Screenshot</i> Concordia.....	100
Gambar 4.31. <i>Screenshot</i> Concordia.....	100
Gambar 4.32. <i>Screenshot</i> Concordia.....	100
Gambar 4.33. <i>Screenshot</i> Concordia.....	101
Gambar 4.34. <i>Screenshot</i> Concordia.....	101

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kriteria Umum Desain Karakter Concordia	41
Tabel 4.1. Kelas Karakter Berdasarkan Warna.....	73
Tabel 4.2. Kriteria Khusus Desain Karakter Miho	74
Tabel 4.3. Kriteria Khusus Desain Karakter Bartholomew	83



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA