



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 PADA FILM ANIMASI 3D

PENDEK “La Nina”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Yemima Kurniawati Laksmono

NIM : 10120210204

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yemima Laksmono

NIM : 10120210204

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**PERANCANGAN KARAKTER PADA FILM ANIMASI 3D PENDEK “La
Nina”**

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA.**

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.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 07-01-2014

Yemima Laksmono



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KARAKTER PADA FILM ANIMASI 3D PENDEK “La Nina”

Oleh

Nama : Yemima Laksmono

NIM : 10120210204

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 07-01-2014

Pembimbing

Penguji

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

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

Ketua Sidang

Ketua Program Studi

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

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

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena oleh berkat dan rahmat-Nya, laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Karakter Pada Film Animasi 3d Pendek “La Nina”” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu tanpa adanya hambatan yang berarti.

Pengerjaan Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca Laporan Tugas Akhir ini mengenai proses perancangan sebuah karakter dalam film animasi “La Nina”. Proses perancangan sebuah karakter merupakan sebuah perjalanan yang unik dan menarik untuk diikuti. Oleh sebab itu, penulis mengangkat topik ini sebagai penulisan Laporan Tugas Akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar S.Sn. dari Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan Tugas Akhir ini juga tidak akan terselesaikan dengan baik jika tidak ada dukungan dari berbagai macam pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain

Komunikasi Visual yang telah menyediakan waktu untuk memberikan saran serta arahan untuk penulis .

2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku dosen pembimbing

Tugas Akhir dari penulis yang selalu bersedia meluangkan waktu dengan sabar dan memberikan arahan kepada penulis selama

pengerjaan Tugas Akhir sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

3. Clarissa Angelica selaku rekan satu tim dari penulis yang telah berjuang dengan gigih untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu, serta bersama-sama dengan penulis berjuang untuk menghasilkan karya yang terbaik.
4. Keluarga dari penulis yang penulis kasihi atas dukungan, doa, serta kasih sayang dari awal proses pengerjaan Tugas Akhir ini hingga selesai.
5. Dayinta Dyah Anggana, Yudhi Kristianto, Alvin Bentus, Tomcat Production, serta rekan-rekan Animasi angkatan 2010 sekalian untuk semangat, bantuan, dan dukungannya kepada penulis sehingga proyek Tugas Akhir dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Sebagai manusia, penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini tidaklah sempurna. Oleh sebab itu, jika ada kesalahan dalam Laporan Tugas Akhir ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Penulis

Yemima Laksmono

ABSTRAKSI

Industri kreatif di Indonesia mulai berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah film animasi. Animasi adalah penyampaian cerita secara visual yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia. Salah satu faktor penting dalam animasi adalah karakter yang menjadi agen penyampaian tindakan didalam film tersebut. Perancangan karakter menjadi poin penting apakah karakter yang telah dikembangkan tersebut dapat menyampaikan keseluruhan inti dari cerita. Dalam laporan ini, penulis akan membahas tentang perancangan karakter dalam film animasi berbasis 3d dengan campuran 2d. Perancangan karakter dapat menjadi pembahasan yang mendalam dan detail jika dikupas secara mendalam. Penulis merasa pengembangan karakter merupakan hal yang penting untuk dibahas karena dengan pemilihan serta pengembangan yang tepat, karakter dalam suatu film akan menjadi agen yang baik untuk menjadi jembatan dari *audience* dan *story-telling*. Penulis akan membahas latar belakang psikologis, fisiologis serta sosiologis dari sebuah karakter sehingga karakter tersebut dapat tercipta didalam film animasi 3D ini. Untuk mengumpulkan data, penulis akan mencari referensi dari buku-buku, data-data yang sudah ada, dan melihat dari film-film animasi dunia.

Kata kunci : animasi, karakter, latar belakang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Creative industry in Indonesia is growing rapidly. One of it is animation. Animation is a visual presentation of a story based on human's imagination. One of te important factor in animation is characters that take actions in the movie. Character design is an important point whether the character that has been made is able to convey the whole message of the story. In this thesis, the writer will talk about character design in a 3d mix with 2d animation. Character design is a topic that can be researched thouroughly and deeply. The writer believes that character design is important to be researched as with te right development, a character in a movie will become a right conveyor between the story-telling and the audience.. The writer will review the character in this animation from pshysiology, psychology, and sosiology aspects. For research, the writer will take reference from books, existing data and another worldwide animation.

Kata kunci : animation, character, overview.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i v
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	3
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. 3D Animasi	6
2.1.1.1. Sejarah 3D Animasi	7
2.1.1.2. Produksi 3D Animasi	7
2.2. Karakter	10

2.2.1. Gaya Gambar	10
2.3. Desain Karakter	15
2.3.1. Bone Structure dalam Pengembangan Karakter	18
2.3.2. <i>Shape and Silhouette</i>	20
2.3.3. <i>The WOW Factor</i>	22
2.3.4. <i>Ekspresi Wajah</i>	23
2.4. Genre.....	26
2.5. Kostum	26
2.6. Warna	28
2.6.1. Psikologi Warna	29
2.6.2. Pewarnaan pada Desain Karakter	32

BAB III METODOLOGI 34

3.1. Gambaran Umum	34
3.2. Penyusunan Konsep	35
3.2.1. Nina	36
3.2.2. Ibu Nina	44
3.3. Pembuatan Sketsa	47
3.3.1. Sketsa Kasar	47
3.4. <i>Model Sheet</i>	49
3.5. <i>Modeling</i>	51
3.6. <i>Unwrap UV</i>	51
3.7. <i>Texturing</i>	52
3.8. Coloring	53

3.9. Ekspresi Wajah	54
BAB IV ANALISIS	56
4.1. Pembuatan Sketsa Tokoh.....	56
4.1.1. Nina.....	56
4.1.2. Ibu Nina.....	61
4.2. Pewarnaan Karakter	64
4.3. Postur Tubuh Nina	66
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	xvi

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Cartoon Style</i>	11
Gambar 2.2. <i>Semi-realism Style</i>	11
Gambar 2.3. <i>Realsim Style</i>	12
Gambar 3.1. <i>Workflow</i> Proses Perancangan Karakter.....	34
Gambar 3.2. <i>Struktur Tulang Belakang Penderita Kifosis</i>	36
Gambar 3.3. <i>3rd Degree Burn</i>	38
Gambar 3.4. Perbandingan Tengkorak Ras Kaukasia dengan Ras Lainnya.....	38
Gambar 3.5. Baju Tunic Pada Era Medieval Eropa	40
Gambar 3.6. Pakaian Era Medieval Eropa	45
Gambar 3.7. Sketsa Kasar Nina	48
Gambar 3.8. Sketsa Kasar Ibu Nina	48
Gambar 3.9. Pertumbuhan Nina	49
Gambar 3.10. <i>Model Sheet</i> Nina	50
Gambar 3.11. <i>Model Sheet</i> Ibu Nina	50
Gambar 3.12. <i>Modeling</i> Nina	51
Gambar 3.13. Hasil Unwrap UV Nina	52
Gambar 3.14. Hasil <i>Texture</i> Nina	53
Gambar 3.15. <i>Coloring</i> Final Ibu Nina	54
Gambar 3.16. <i>Facial Expression</i> Ibu Nina	55
Gambar 4.1. Sketsa Nina 1	56

Gambar 4.2. Sketsa Nina 2	57
Gambar 4.3. Sketsa Nina 3	57
Gambar 4.4. Bentuk Wajah Nina	58
Gambar 4.5. Wajah “Sedih” yang Dikemukakan Cohen.....	59
Gambar 4.6. Bentuk Dasar Tubuh Nina	60
Gambar 4.7. Penggambaran <i>Awkward Phase</i> oleh Cohen.....	60
Gambar 4.8. Sketsa Ibu Nina 1	61
Gambar 4.9. Sketsa Ibu Nina 2	62
Gambar 4.10. Sketsa Ibu Nina 3	62
Gambar 4.11. Pewarnaan Nina	64
Gambar 4.12. Postur Awal Tubuh Nina	66
Gambar 4.13. Postur Tubuh Nina yang Dibungkukkan Melalui Biped	66

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA