



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.

DESAIN KARAKTER DALAM FILM STOP MOTION

RUNRUN

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Wili Eka Nugraha

NIM : 11120210194

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wili Eka Nugraha

NIM : 11120210194

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

DESAIN KARAKTER DALAM FILM STOP MOTION RUNRUN

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, 16 Juni 2015

Wili Eka Nugraha



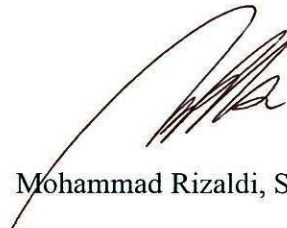
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
DESAIN KARAKTER DALAM FILM STOP MOTION
RUNRUN

Oleh

Nama : Wili Eka Nugraha
NIM : 11120210194
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 7 Juli 2015

Pembimbing


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

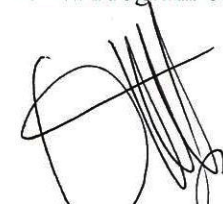
Penguji


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

Ketua Sidang


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

Ketua Program Studi


Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Tiada yang lebih indah dibanding penyelesaian sebuah tugas, khususnya tugas akhir yang mengakhiri runtutan akademik perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Puji dan syukur tidak lupa dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan bimbingan yang diberikan sehingga tugas akhir yang berjudul Desain Karakter Dalam *Stop Motion* Runrun ini dapat diselesaikan. Penulis mengambil pembahasan desain karakter pada animasi *stop motion* dikarenakan terpacu oleh fenomena yang mengangkat animasi *stop motion Shaun The Sheep* ke layar lebar, dimana disambut dengan respon yang baik oleh masyarakat.

Penulis mengangkat topik ini sebagai tugas akhir karena masih jarang yang mengangkat pembahasan desain karakter pada *stop motion* sebagai tugas akhir. Pentingnya perancangan desain karakter dari tahap konsep hingga *puppet* ingin penulis jabarkan di laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi khalayak luas yang membutuhkan informasi seputar desain karakter pada *stop motion*.

Tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak yang membantu baik dari lingkungan keluarga, teman, dan kampus. Izinkan penulis untuk berterima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat, yaitu:

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir.

3. Keluarga yang memberikan dukungan moral dan doa kepada penulis.
4. Kelompok Tugas Akhir film *stop motion* Runrun yaitu, Frederick Cristofer dan Faiz Andrevano.
5. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas dukungan yang diberikan.

Tangerang, 16 Juni 2015

Wili Eka Nugraha

UMN

ABSTRAKSI

Laporan tugas akhir ini berisi tentang perancangan desain karakter pada *stop motion* Runrun. *Stop motion* sendiri sudah menjadi bagian dari *genre* film animasi. Cerita yang diangkat ialah tentang seorang anak yang bernama Runrun yang tinggal dengan pamannya di kota dan ingin kembali ke desa saat liburan tiba. Menggunakan teknik *stop motion* dalam pembuatannya, cerita tanpa dialog ini diiringi dengan lagu anak-anak sesuai dengan perjalanan pulang ke desanya. Penulis mengambil desain karakter karena merupakan bagian penting dalam sukses atau tidaknya sebuah film disamping faktor *environment* dan cerita. Target dari film ini sendiri untuk anak-anak berumur 6 tahun keatas. Namun, dalam pemutarannya film ini dapat dinikmati semua umur.

Kata kunci : *stop motion*, Runrun, film, karakter.

ABSTRACT

This final project report contains character designs in Runrun stop motion. Stop motion itself has been a part of animation movies. The story tells about a child named Runrun who lives with his uncle in the city and is planning to come back to his village when the holidays come. Using stop motion technique, this silent movie uses children's music that synchronised with the way he travels back to the village. Writer takes character design because it's an important part to decide whether the movie is success or not, besides environment and story factor. This movie targets 6 years old child and over. However, in the published version, this movie will be rated for all ages.

Keywords : stop motion, Runrun, movie, character.

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 TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Stop Motion	4
2.1.1. Definisi.....	4
2.1.2. Sejarah.....	5

2.1.3.	Teknik	8
2.2.	Desain Karakter	14
2.2.1.	Hirearki Karakter	15
2.2.2.	<i>Three Dimensional Character</i>	16
2.2.3.	Proporsi <i>Super Deformed</i>	20
2.2.4.	Kontur	21
2.2.5.	Warna	24
2.2.6.	<i>Puppet</i>	29
2.2.7.	<i>Armature</i>	30
2.2.8.	<i>Coloring</i>	32
2.2.9.	<i>Costume</i>	33
BAB III	METODOLOGI	34
3.1.	Gambaran Umum	34
3.1.1.	Sinopsis	35
3.1.2.	Posisi Penulis	35
3.2.	Acuan	36
3.3.	Tahapan Kerja	40
3.3.1.	Pra Produksi	40
3.3.2.	Produksi	50
3.3.3.	Pasca-Produksi	67
BAB IV	ANALISIS	69
4.1.	Runrun	69

4.2. Fisiologi	74
4.2.1. Kepala	74
4.2.2. Badan	76
4.3. Coloring	79
4.4. Costume	83
BAB V PENUTUP	93
6.1. Kesimpulan	93
6.2. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	xix

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proses Animasi Film <i>Boxtrolls</i>	5
Gambar 2.2. <i>Scene A Trip to the Moon</i>	6
Gambar 2.3. <i>Scene The Impossible Voyage</i>	7
Gambar 2.4. <i>Scene Under The Seas</i>	7
Gambar 2.5. <i>Scene The Vanishing Lady</i>	8
Gambar 2.6. <i>Replacement Heads Jack Skellington</i>	9
Gambar 2.7. Poster Film <i>The Secret Adventures of Tom Thumb</i>	10
Gambar 2.8. <i>Scene The Adventures of Prince Achmed</i>	11
Gambar 2.9. <i>Scene Azur and Asmar</i>	12
Gambar 2.10. <i>Scene Quest</i>	13
Gambar 2.11. <i>Scene Shaun The Sheep</i>	14
Gambar 2.12. Karakter Norman pada Film <i>Paranorman</i>	15
Gambar 2.13. Karakter <i>Shaun The Sheep</i>	16
Gambar 2.14. Salah Satu <i>Puppet</i> Pada Film <i>Paranorman</i>	17
Gambar 2.15. Poster <i>King Kong</i>	18
Gambar 2.16. Karakter Aggie pada Film <i>Paranorman</i>	19
Gambar 2.17. Figure <i>Link</i> dalam Bentuk <i>Super Deformed</i>	20
Gambar 2.18. Karakter Judge Hopkins pada Film <i>Paranorman</i>	22
Gambar 2.19. Karakter Coraline pada Film <i>Coraline</i>	23
Gambar 2.20. Karakter Jack Skellington pada Film <i>The Nightmare Before Christmas</i>	24
Gambar 2.21. Karakter Norman pada Film <i>Paranorman</i>	25

Gambar 2.22. Karakter Coraline pada Film Coraline.	26
Gambar 2.23. Karakter Other Mother pada Film Coraline.	28
Gambar 2.24. <i>Figure</i> Other Mother pada Film Coraline.	29
Gambar 2.25. <i>Puppet</i>	30
Gambar 2.26. <i>Armature</i> Sempel.	31
Gambar 2.27. <i>Ball Joint</i>	31
Gambar 2.28. <i>Armature</i> Kompleks.	32
Gambar 2.29. Kostum Karakter <i>Boxtrolls</i>	33
Gambar 3.1 . <i>Workflow</i>	34
Gambar 3.2 . <i>Tintin</i>	37
Gambar 3.3. <i>Figure Hanamichi</i>	38
Gambar 3.4. Perbandingan <i>Figure Nendoroid</i>	39
Gambar 3.5. <i>Figure Nendoroid</i>	40
Gambar 3.6. Sketsa Muka Runrun.	44
Gambar 3.7. Sketsa Ekspresi Runrun.	45
Gambar 3.8. Sketsa Kontur Badan Runrun.	46
Gambar 3.9. Sketsa Final Runrun.	47
Gambar 3.10. Sketsa Ukuran <i>Puppet</i> Runrun.	47
Gambar 3.11. Sketsa Pakaian Rumah (Kiri) dan Pakaian Pergi (Kanan).	48
Gambar 3.12. Sketsa <i>Armature</i> Runrun.	49
Gambar 3.13. <i>Armature</i> Sebelum Ditambahkan <i>Glue Gun</i>	51
Gambar 3.14. <i>Armature</i> Setelah Ditambahkan <i>Glue Gun</i> (Tampak Depan).	52
Gambar 3.15. <i>Amature</i> Setelah Ditambahkan <i>Glue Gun</i> (Tampak Belakang).	52

Gambar 3.16. Kepala Runrun Versi Tanpa Ikat Kepala Sebelum Penambahan Detail.....	53
Gambar 3.17. Kepala Runrun Versi Tanpa Ikat Kepala Setelah Penambahan Detail.....	54
Gambar 3.18. Kepala Runrun Versi Ikat Kepala Sebelum Penambahan Detail (1).	54
Gambar 3.19. Kepala Runrun Versi Ikat Kepala Sebelum Penambahan Detail (2).	55
Gambar 3.20. Kepala Runrun Versi Ikat Kepala Setelah Penambahan Detail (1).	55
Gambar 3.21. Kepala Runrun Versi Ikat Kepala Setelah Penambahan Detail (2).	56
Gambar 3.22. <i>Facial Replacement</i> Runrun.....	56
Gambar 3.23. Badan Runrun Sebelum Penambahan Detail.	57
Gambar 3.24. Badan Runrun Setelah Penambahan Detail.....	57
Gambar 3.25. Proses Pemanasan Karakter Dengan Oven (1).....	58
Gambar 3.26. Proses Pemanasan Karakter Dengan Oven (2).....	58
Gambar 3.27. Karakter Runrun Setelah Digabungkan Menjadi <i>Puppet</i>	59
Gambar 3.28. Cat Akrilik Dan Cat Poster yang Digunakan dalam Proses <i>Coloring</i>	60
Gambar 3.29. Karakter Runrun Setelah Diberi Cat Dasar Bening.	60
Gambar 3.30. Karakter Runrun Setelah Melalui Proses <i>Coloring</i> (Tampak Depan).	61
Gambar 3.31. Karakter Runrun Setelah Melalui Proses <i>Coloring</i> (Tampak Belakang).	62

Gambar 3.32. <i>Facial Replacement</i> Setelah Melalui Proses <i>Coloring</i>	62
Gambar 3.33. <i>Facial Replacement</i> Final.....	63
Gambar 3.34. Pengaplikasian Sketsa Kostum pada Material Kain Flanel dan <i>Denim</i>	64
Gambar 3.35. Kostum Setelah Dipotong Mengikuti Pola.	65
Gambar 3.36. Pengaplikasian Sketsa Tas Ke Media Kayu Balsa.....	66
Gambar 3.37. Rangka Tas dengan Menggunakan Media Kayu Balsa.....	66
Gambar 3.38. Tas yang Sudah Dibalut Material Kulit Imitasi (1).....	67
Gambar 3.39. Tas yang Sudah Dibalut Material Kulit Imitasi (2).....	67
Gambar 3.40. <i>Placement</i> Runrun pada <i>Set</i> Kamar.....	68
Gambar 4.1. Workflow Analisis.	69
Gambar 4.2. Ekspresi Senang Runrun.	70
Gambar 4.3. Ekspresi Semangat Runrun.	71
Gambar 4.4. Ekspresi Berpikir Runrun.....	71
Gambar 4.5. Ekspresi Kaget Runrun.....	72
Gambar 4.6. Ekspresi Bingung Runrun.	72
Gambar 4.7. Ekspresi Sedih Runrun.	73
Gambar 4.8. Ekspresi Menangis Runrun.	73
Gambar 4.9. Pengaplikasian Kontur Kotak pada Kepala Karakter.....	75
Gambar 4.10. Perbandingan Proporsi Realis dengan <i>Super Deformed</i>	77
Gambar 4.11. Proporsi Badan Runrun.	77
Gambar 4.12. Pengaplikasian Kontur Kotak pada Badan Karakter.....	78

Gambar 4.13. Perbandingan Kulit Sawo Matang Orang Indonesia dengan Karakter Runrun.....	81
Gambar 4.14. Potongan rambut cepak.....	82
Gambar 4.15. Potongan Rambut Botak.	82
Gambar 4.16. Potongan Rambut Runrun.....	82
Gambar 4.17. Kostum Runrun Saat Berada di dalam Rumah.	83
Gambar 4.18. Kostum Runrun Saat Berada di luar Rumah.	84
Gambar 4.19. Referensi <i>Casual Men's Summer Outfit</i>	86
Gambar 4.20. Iket Kepala Sunda, Berbentuk Persegi.....	87
Gambar 4.21. Iket Kepala Yang Sudah Dilipat.....	87
Gambar 4.22. Barangbang Semplak.....	88
Gambar 4.23. Julang Ngapak.....	89
Gambar 4.24. Kuda Ngencar.....	89
Gambar 4.25. Parekos Nangka.....	89
Gambar 4.26. Parekos Jengkol.....	90
Gambar 4.27. Candra Sumirat.....	90
Gambar 4.28. Maung Leumpang.	91
Gambar 4.29. Parekos.	91
Gambar 4.30. Makuta Wangsa.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. Perbandingan Sifat Cat.....	80
---	----



UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Form Bimbingan Tugas Akhir	xx
---	-----------

