



### **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 DALAM LIMITED 2D ANIMATION**

**BERJUDUL “THE HEAVEN'S FALL”**

## **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Steven Shan

NIM : 11120210211

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 : Steven Shan

NIM : 11120210211

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

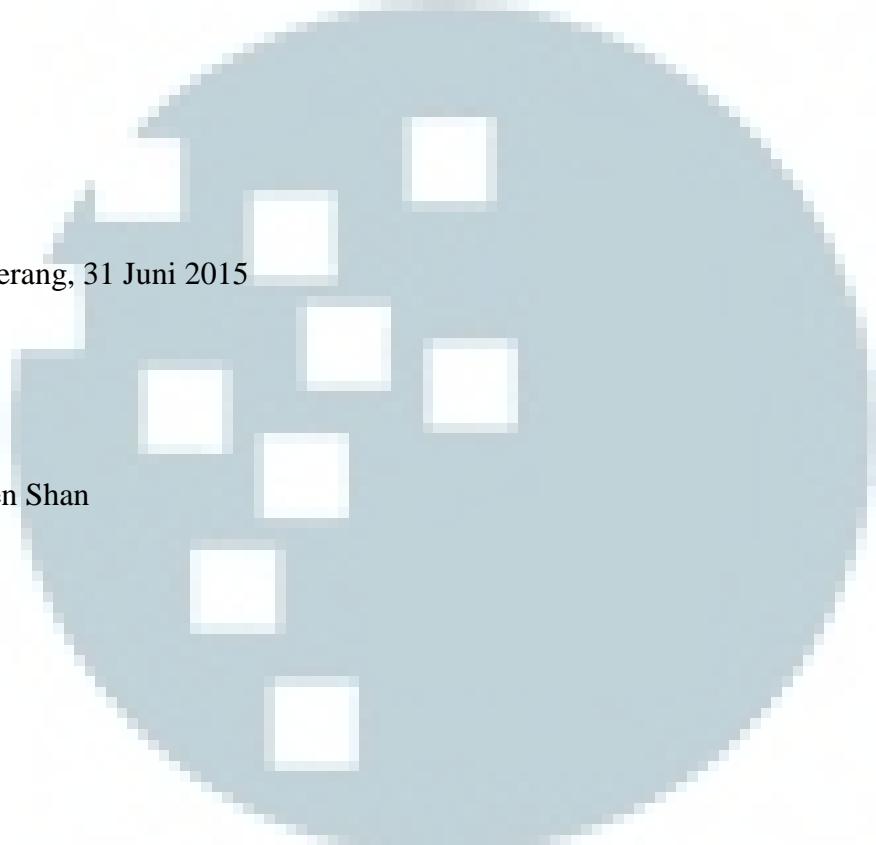
### **DESAIN KARAKTER DALAM LIMITED 2D ANIMATION BERJUDUL “THE HEAVEN'S FALL”**

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.

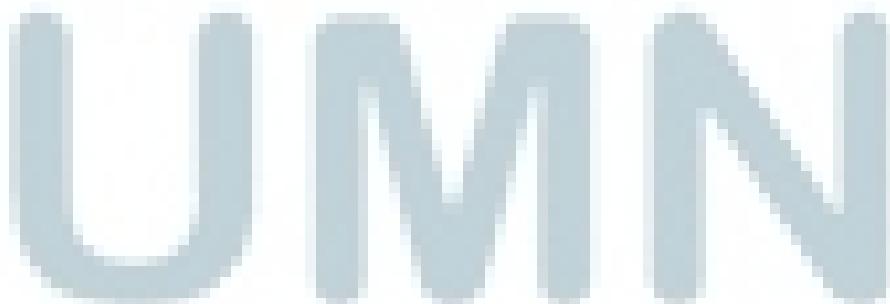
Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah

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



Tangerang, 31 Juni 2015

Steven Shan



**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**DESAIN KARAKTER DALAM LIMITED 2D ANIMATION BERJUDUL “THE  
HEAVEN'S FALL”**

Oleh

Nama : Steven Shan

NIM : 11120210211

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Juni 2015

Pembimbing

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

Pengaji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Atas berkat dan rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa penulis berhasil menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Desain Karakter Dalam Limited 2D Animation Berjudul “The Heaven’s Fall”.

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu mahasiswa/ mahasiswi UMN lain jika membuat penelitian mengenai desain karakter. Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang dapat membangun dari pembaca.

Penulis mempelajari banyak hal dalam proses pembuatan laporan ini. Dari laporan ini penulis mengetahui bagaimana proses pembuatan karakter dalam film. Penulis berharap agar pembaca mendapat pengetahuan yang sama seperti yang penulis dapat.

Selebihnya dari pada itu, laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai macam pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang ikut telah membantu penulis dalam penulisan laporan ini, yaitu:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech sebagai dosen pembimbing yang telah membantu penulis dalam merevisi penulisan laporan dan pembuatan projek.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. dan Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds. yang telah memberikan kritik dan saran baik dalam projek maupun penulisan laporan.
4. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan secara moral untuk menyelesaikan laporan ini tepat waktu.
5. Karen Imanuel Jayuwinata yang telah membantu penulis baik secara moral maupun secara teknis dalam pembuatan *visual effect*.
6. Hans Revin Farain yang telah membantu penulis dalam pembuatan animasi dalam projek.
7. Samuel Rusdyan yang telah membantu penulis dalam pembuatan *background music*.
8. Ristorio Anggara Santosa yang telah memberikan dukungan secara moral.

Tangerang, 31 Juni 2015

Steven Shan

## ABSTRAKSI

Penulis mengambil topik perancangan desain karakter, karena penulis merasa bahwa karakter memiliki peran yang penting dalam menentukan plot cerita. Sebuah film tidak akan bisa bergerak maju tanpa adanya peran dari karakter. Penulis akan membahas bagaimana pembuatan desain karakter dalam film *2D limited animation* yang berjudul "The Heavens' Fall". Jenis *limited animation* yang dipakai adalah *telecomic*. Cerita yang diambil merupakan *remake* dari cerita rakyat "Jaka Tarub dan Ketujuh Bidadari". Cerita ini akan meneruskan perjuangan Jaka Tarub untuk merebut kembali istrinya yang telah diambil oleh Raja Kayangan. Penulis akan membedah proses pembuatan karakter dari proses awal yaitu sketsa hingga tahap akhir dalam bentuk *character sheet*.

Kata kunci: desain, karakter, *2D limited animation*, dan *telecomic*.

## **ABSTRACT**

*The author chooses character design subject topic because the author feels that a character has an important role on film and storyline. A film will not go into motion without character in it. In this paper, the author will discuss about how to design a character in 2D limited animation film called "The Heaven's Fall". The type of limited animation used is telecomic. The Story itself is a remake from classic folklore called "Jaka Tarub and the 7 angels". This story will focus on the adventure of Jaka Tarub to reclaim his wife which has been taken by the Heaven's King. The author will examine the process of character design from the starting process such as sketches to the final stage in the form of character sheet.*

*Keyword:* design, character, 2D limited animation, and telecomic



## 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>
<i>ABSTRACT .....</i>	<i>viii</i>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang.....	1
1.2.    Rumusan Masalah.....	2
1.3.    Batasan Masalah .....	3
1.4.    Tujuan Perancangan.....	3
1.5.    Metode Pengumpulan Data.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>

<b>2.1.</b>	<b>Animasi .....</b>	<b>4</b>
2.1.1.	<i>Limited Animation.....</i>	4
<b>2.2.</b>	<b>Fantasy.....</b>	<b>5</b>
<b>2.3.</b>	<b>Karakter.....</b>	<b>6</b>
2.3.1.	<i>Three Dimentional Character.....</i>	6
2.3.2.	Gaya Gambar .....	9
2.3.3.	Jenis Karakter.....	13
<b>2.4.</b>	<b>Desain Karakter .....</b>	<b>15</b>
2.4.1.	Hubungan Jenis Desain Karakter Dengan Umur .....	16
2.4.2.	Bentuk .....	16
2.4.3.	<i>Size Relationship .....</i>	22
<b>2.5.</b>	<b>Warna.....</b>	<b>22</b>
2.5.1.	Psikologi warna.....	25
<b>2.6.</b>	<b>Kostum .....</b>	<b>29</b>
2.6.1.	Pakaian Yunani .....	30
2.6.2.	Pakaian Bela Diri .....	31

2.6.3.	Kostum Pemburu.....	33
2.6.4.	Kostum Prajurit Oriental .....	35
<b>2.7.</b>	<b>Jenis Budaya.....</b>	<b>40</b>
2.7.1.	Mitologi Tiongkok .....	40
2.7.2.	Batik Jawa Tengah .....	44
<b>2.8.</b>	<b>Material.....</b>	<b>45</b>
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>50</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum .....</b>	<b>50</b>
<b>3.2.</b>	<b>Konsep.....</b>	<b>51</b>
3.2.1.	Jaka Tarub .....	53
3.2.2.	Nawangwulan.....	63
3.2.3.	Raja Kayangan .....	68
3.2.4.	Ki Agung.....	71
<b>3.3.</b>	<b>Sketsa.....</b>	<b>74</b>
3.3.1.	Jaka Tarub .....	74
3.3.2.	Nawangwulan.....	75

3.3.3.	Ki Agung.....	76
3.3.4.	Raja Kayangan .....	76
<b>3.4.</b>	<b><i>Painting</i> .....</b>	<b>77</b>
3.4.1.	Jaka Tarub .....	77
3.4.2.	Nawangwulan.....	80
3.4.3.	Raja Kayangan .....	81
3.4.4.	Ki Agung.....	82
<b>3.5.</b>	<b><i>Character Sheet</i>.....</b>	<b>83</b>
<b>3.6.</b>	<b>Aplikasi .....</b>	<b>86</b>
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>89</b>
<b>4.1.</b>	<b>Jaka Tarub.....</b>	<b>91</b>
4.1.1.	Implementasi Kostum .....	91
4.1.2.	Implementasi Jenis Visual.....	96
4.1.3.	Aspek Visual Lain.....	99
<b>4.2.</b>	<b>Nawangwulan .....</b>	<b>100</b>
4.2.1.	Implementasi Kostum .....	100

4.2.2.	Implementasi Jenis Visual.....	101
4.2.3.	Aspek Visual Lain.....	103
<b>4.3.</b>	<b>Raja Kayangan .....</b>	<b>104</b>
4.3.1.	Implementasi Kostum Perang .....	104
4.3.2.	Implementasi Jenis Visual.....	105
4.3.3.	Aspek Visual Lain.....	107
<b>4.4.</b>	<b>Ki Agung .....</b>	<b>108</b>
4.4.1.	Implementasi Kostum Bela Diri.....	108
4.4.2.	Implementasi Jenis Visual.....	109
4.4.3.	Aspek Visual Lain.....	111
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>112</b>
5.1.	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>112</b>
5.2.	<b>Saran .....</b>	<b>113</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xxii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Iconic .....	10
Gambar 2.2. Simple .....	10
Gambar 2.3. Broad .....	11
Gambar 2.4. Comedy Relief .....	12
Gambar 2.5. Lead Character .....	12
Gambar 2.6. Realistic .....	13
Gambar 2.7. Lingkaran .....	18
Gambar 2.8. Kotak .....	28
Gambar 2.9. Segitiga .....	19
Gambar 2.10. Bracelet 01 .....	20
Gambar 2.11. Bracelet 02 .....	21
Gambar 2.12. Robot .....	22
Gambar 2.13. Tingkat Saturasi .....	23
Gambar 2.14. Jenis Hue .....	24
Gambar 2.15. Tingkat Value .....	24
Gambar 2.16. Merah .....	25
Gambar 2.17. Kuning .....	26
Gambar 2.18. Biru .....	26
Gambar 2.19. Hijau .....	27
Gambar 2.20. Jingga .....	27

Gambar 2.21. Hitam .....	28
Gambar 2.22. Putih .....	38
Gambar 2.23. Abu-abu .....	38
Gambar 2.24. Coklat .....	29
Gambar 2.25. Emas .....	29
Gambar 2.26. Baju satu lengan .....	31
Gambar 2.27. Gi .....	32
Gambar 2.28. Obi .....	32
Gambar 2.29. Busur dan panah .....	33
Gambar 2.30. Pisau berburu .....	34
Gambar 2.31. Hunting horn .....	34
Gambar 2.32. Pola Shan Wen Kia .....	35
Gambar 2.33. Japanse Plate armor “tanko” .....	37
Gambar 2.34. Kwan Dao .....	28
Gambar 2.35. Da Dao .....	39
Gambar 2.36. Chinese Leopard .....	40
Gambar 2.37. Chinese Dragon .....	41
Gambar 2.38. Butterfly .....	42
Gambar 2.39. Fish .....	42
Gambar 2.40. Tiger .....	43
Gambar 2.41. White Tiger .....	43
Gambar 2.42. Carnation Flower .....	43

Gambar 2.43. Apple Blossom .....	44
Gambar 2.44. Central Java Batik Pattern .....	45
Gambar 2.45. Besi .....	46
Gambar 2.46. Baja .....	46
Gambar 2.47. Kulit.....	47
Gambar 2.48. Kuningan.....	48
Gambar 2.49. Madagascar Rosewood .....	49
Gambar 3.1. Proses Desain Karakter .....	50
Gambar 3.2. Referensi Animasi 1 .....	52
Gambar 3.3. Referensi Animasi 2 .....	52
Gambar 3.4. Referensi Jaket dan Armor Lengan Bawah .....	53
Gambar 3.5. Referensi Kain Tambahan Kaki .....	54
Gambar 3.6. Referensi Hoodie .....	55
Gambar 3.7. Pisau Berburu.....	55
Gambar 3.8. Busur.....	56
Gambar 3.9. Sangkakala Berburu.....	56
Gambar 3.10. Referensi Armor Dada Jaka Tarub.....	57
Gambar 3.11. Macan.....	58
Gambar 3.12. Referensi Armor Bahu dan Badan Bagian Bawah.....	60
Gambar 3.13. Da Dao.....	60
Gambar 3.14. Baju Yunani Berlengan Satu.....	64
Gambar 3.15. Referensi Bracer Dengan Sambungan Kain.....	64

Gambar 3.16. Kupu-Kupu.....	65
Gambar 3.17. Ikan.....	65
Gambar 3.18. Carnation Flower.....	66
Gambar 3.19. Referensi Armor Raja Kayangan.....	69
Gambar 3.20. Referensi Ornamen Dada Raja Kayangan.....	69
Gambar 3.21. Kwan Dao.....	70
Gambar 3.22. Gi.....	72
Gambar 3.23. Macan Putih.....	72
Gambar 3.24. Sketsa Jaka Tarub Pemburu.....	74
Gambar 3.25. Sketsa Jaka Tarub Prajurit.....	75
Gambar 3.26. Sketsa Nawangwulan.....	75
Gambar 3.27. Sketsa Ki Agung .....	76
Gambar 3.28. Sketsa Raja Kayangan.....	76
Gambar 3.29. Hasil Painting Jaka Tarub.....	78
Gambar 3.30. Palet Warna Jaka Tarub.....	78
Gambar 3.31. Hasil Painting Jaka Tarub Prajurit.....	79
Gambar 3.32. Palet Warna Jaka Tarub Prajurit.....	79
Gambar 3.33. Hasil Painting Nawangwulan.....	80
Gambar 3.34. Palet Warna Nawangwulan.....	80
Gambar 3.35. Hasil Painting Raja Kayangan.....	81
Gambar 3.36. Palet Warna Raja Kayangsn.....	81
Gambar 3.37. Hasil Painting Ki Agung.....	82

Gambar 3.38. Palet Warna Ki Agung.....	83
Gambar 3.39. Character Sheet Jaka Tarub Pemburu.....	83
Gambar 3.40. Character Sheet Jaka Tarub Prajurit.....	84
Gambar 3.41. Character Sheet Nawangwulan.....	84
Gambar 3.42. Character Sheet Raja Kayangan.....	85
Gambar 3.43. Character Sheet Ki Agung .....	85
Gambar 3.44. Shot 01.....	86
Gambar 3.45. Shot 02.....	87
Gambar 3.46. Shot 03.....	88
Gambar 4.1. Aplikasi Kostum Jaka Tarub (Pemburu).....	93
Gambar 4.2. Aplikasi Kostum Jaka Tarub (Prajurit).....	95
Gambar 4.3. Aplikasi Jenis Visual Jaka Tarub (Pemburu).....	96
Gambar 4.4. Detail Jenis Visual Jaka Tarub (Pemburu).....	97
Gambar 4.5. Aplikasi Jenis Visual Jaka Tarub (Prajurit).....	98
Gambar 4.6. Detail Jenis Visual Jaka Tarub (Prajurit).....	99
Gambar 4.7. Aplikasi Kostum Nawangwulan.....	101
Gambar 4.8. Aplikasi Jenis Visual Nawangwulan.....	102
Gambar 4.9. Detail Jenis Visual Nawangwulan.....	103
Gambar 4.10. Aplikasi Kostum Raja Kayangan.....	105
Gambar 4.11. Aplikasi Jenis Visual Raja Kayangan .....	106
Gambar 4.12. Detail Jenis Visual Raja Kayangan .....	107
Gambar 4.13. Aplikasi Kostum Ki Agung.....	109

Gambar 4.14. Aplikasi Jenis Visual Ki Agung.....110



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1. Aspek Visual Lain Jaka Tarub .....	99
Tabel 4.2. Aspek Visual Lain Nawangwulan .....	103
Tabel 4.3. Aspek Visual Lain Raja Kayangan .....	107
Tabel 4.4. Aspek Visual Lain Ki Agung .....	111

UMN

## DAFTAR LAMPIRAN

**LAMPIRAN A: Timeline dan Milestone..... xxvii**

**LAMPIRAN B: Berkas-berkas..... xxxiii**

