



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 DAN PENGANIMASIAN TOKOH PADA

ANIMASI 2D “ELANG”

LAPORAN TUGAS AKHIR

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



Nama : Kurniawan Ciputra

NIM : 10120210301

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurniawan Ciputra

NIM : 10120210301

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN DAN PENGANIMASIAN TOKOH PADA ANIMASI 2D “ELANG”

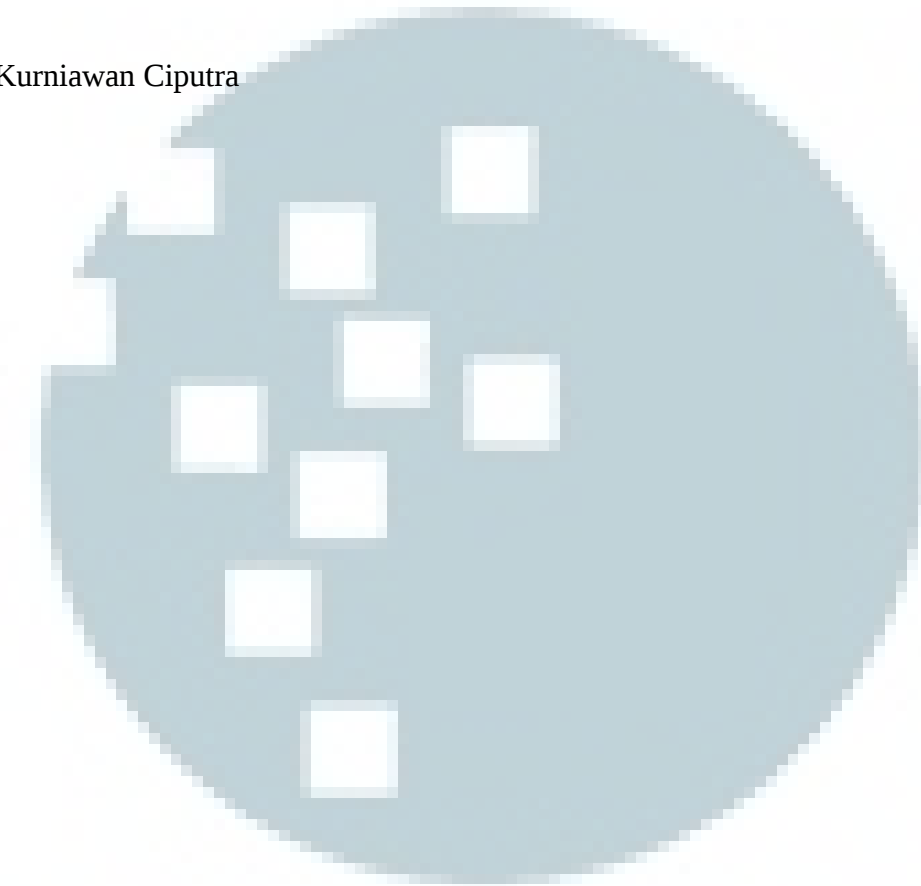
Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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

Kurniawan Ciputra



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PENGANIMASIAN TOKOH PADA

ANIMASI 2D “ELANG”

Oleh

Nama : Kurniawan Ciputra

NIM : 10120210301

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 8 Juli 2015

Pembimbing

Desi Dwi Kristanto, M. Ds.

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M. Ds.

KATA PENGANTAR

Laporan Tugas Akhir ini ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni peminatan Animasi jurusan Desain Komunikasi Visual pada fakultas Seni dan Desain.

Laporan Tugas Akhir ini membahas mengenai proses perancangan dan penganimasian tokoh pada animasi 2D “Elang”. Karakter merupakan poin utama dalam sebuah animasi, dimana karakter yang baik dapat membuat seseorang merasakan emosi yang ingin ditampilkan cerita ke dalam karakter tersebut.

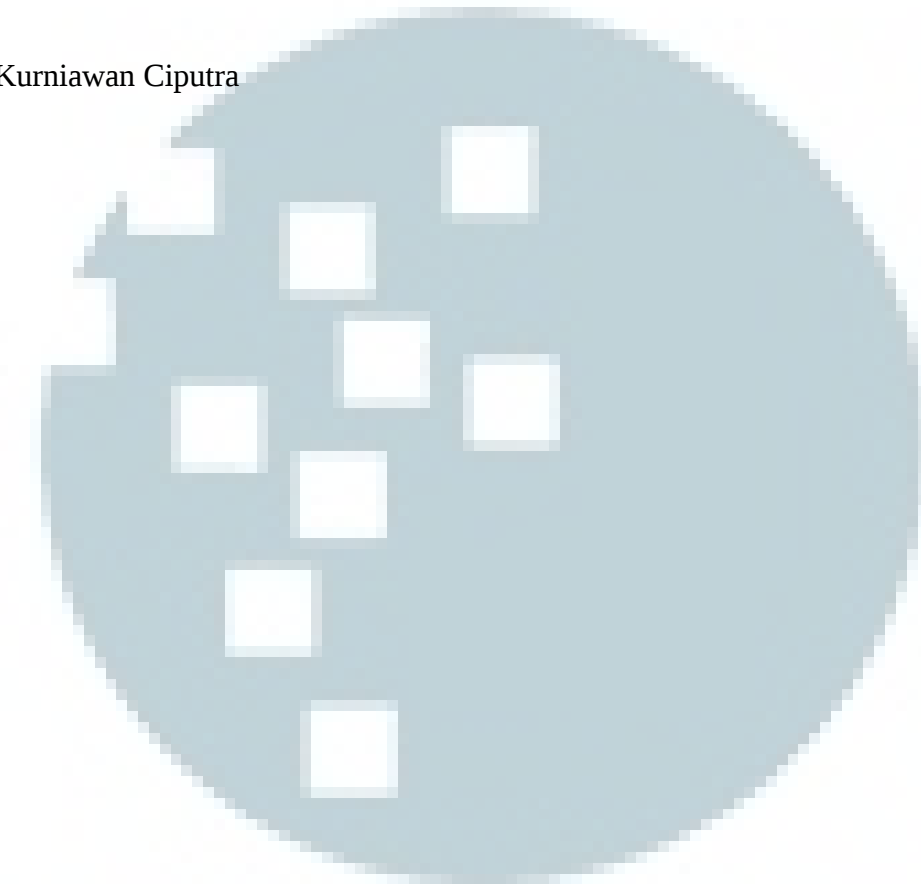
Penulis menyadari bahwa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari semua pihak sangat membantu terselesaikannya perancangan dan penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, M. Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan waktu bimbingan, dukungan selama penulisan dan pengerjaan karya, dan saran dalam penulisan.
2. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan sepenuhnya dalam pengerjaan Tugas Akhir.
3. Teman-teman sesama mahasiswa yang telah memberikan dukungan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.

Penulis berharap agar Laporan Tugas Akhir ini dapat membantu pembaca untuk memahami proses perancangan dan penganimasian tokoh pada animasi 2D “Elang”.

Tangerang, 16 Juni 2015

Kurniawan Ciputra



UMN

ABSTRAK

Peran karakter dalam film animasi sangatlah penting, karena karakter yang bagus dapat membuat penonton merasakan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut. Hal tersebut sangatlah menarik dan penulis ingin menciptakan karakter yang sesuai untuk animasi “Elang”.

Perancangan karakter yang dilakukan penulis diawali dengan deskripsi karakter hingga desain karakter. Laporan Tugas Akhir ini menjelaskan proses perancangan karakter dengan menggunakan studi literatur dan referensi dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Kata kunci: animasi, perancangan karakter

UMN

ABSTRACT

Character is important in animation, because a good character can make the audience feel the character's feeling. That thing is very important and the writer wants to design characters that suitable for the animation "Elang".

Character design process shown in this final project is limited from character description to character design. This final project is meant to describe the process of character design by utilizing literature studies and references as stated in this final project report.

Keyword: animation, designing character

UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Metode Pengumpulan Data	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Animasi.....	3
2.1.1 Gerakan Animasi	4
2.1.2 Bahasa Tubuh	5
2.2 Desain Karakter	18
2.2.1 Fisiologi Karakter.....	18
2.2.2 Sosiologi Karakter.....	21

2.2.3	Psikologi Karakter	21
2.3	Psikologi Warna	21
2.4	Gaya Gambar <i>Anime</i> dan <i>Manga</i>	24
2.5	Desain Karakter Berdasarkan Kelompok Usia Target Audiens	25
BAB III METODOLOGI		30
3.1.	Gambaran Umum	30
3.1.1.	Sinopsis	30
3.1.2.	Konsep Elang	31
3.1.3.	Konsep Ibli	34
3.2.	Tahapan Kerja	38
3.3.	Temuan	39
3.3.1.	Elang	39
3.3.2.	Ibli	44
3.4.	Eksplorasi Desain	49
3.4.1.	Elang	49
3.4.2.	Ibli	52
3.5.	Eksplorasi Pose dan Gerakan	55
3.5.1.	Elang	55
3.5.2.	Ibli	56
BAB IV ANALISIS		58
4.1.	Analisis Karakter Elang	58
4.2.	Analisis Karakter Ibli	60
BAB V PENUTUP		63
5.1.	Kesimpulan	63

5.2. Saran.....	63
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
----------------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>open body posture</i>	7
Gambar 2.2. Contoh <i>closed body posture</i>	7
Gambar 2.3. Contoh <i>forward body posture</i>	8
Gambar 2.4. Contoh <i>Back Body Postures</i>	8
Gambar 2.5. Contoh postur responsif	9
Gambar 2.6. Contoh postur karakter yang tertarik.....	9
Gambar 2.7. Contoh postur karakter yang sedang jatuh cinta	10
Gambar 2.8. Contoh postur karakter yang sedang semangat	10
Gambar 2.9. Contoh postur karakter yang sedang menyukai sesuatu.....	11
Gambar 2.10. Contoh postur karakter yang menginginkan sesuatu	11
Gambar 2.11. Contoh postur karakter yang sedang mendengarkan	12
Gambar 2.12. Contoh postur karakter yang sedang berpikir	13
Gambar 2.13. Contoh postur karakter yang sedang bingung	13
Gambar 2.14. Contoh postur karakter yang sedang merasa tertolak	14
Gambar 2.15. Contoh postur karakter yang sedang merasa bosan	14
Gambar 2.16. Contoh postur karakter yang sedang merasa sedih	15
Gambar 2.17. Contoh postur karakter yang sedang menyangkal	15
Gambar 2.18. Contoh postur karakter yang sedang ingin kabur.....	16

Gambar 2.19. Contoh postur karakter yang sedang marah	16
Gambar 2.20. Contoh postur karakter yang sedang menyampaikan ide secara paksa.....	17
Gambar 2.21. Contoh postur karakter yang sedang menantang	17
Gambar 2.22. Contoh postur karakter yang sedang berargumen	18
Gambar 2.23. Contoh postur karakter yang sedang mendengarkan sesuatu yang tidak mereka setuju	18
Gambar 2.24. Contoh bentuk dasar tiga dimensi	20
Gambar 2.25. Contoh penggabungan bentuk dasar tiga dimensi.....	20
Gambar 2.26. Contoh gambar perbandingan <i>head-to-body</i>	21
Gambar 2.27. Contoh gambar perbandingan 1:8 <i>head-to-body</i>	21
Gambar 2.28. Contoh gaya gambar <i>anime-manga</i>	26
Gambar 2.29. Contoh desain karakter untuk usia 0-4 tahun	27
Gambar 2.30. Contoh desain karakter untuk usia 5-8 tahun	28
Gambar 2.31. Contoh desain karakter untuk usia 9-13 tahun	29
Gambar 2.32. Contoh desain karakter untuk usia 14-18 tahun ke atas	30
Gambar 3.1. Redhawk.....	32
Gambar 3.2. Ken The Eagle	33
Gambar 3.3. Sunred.....	33
Gambar 3.4. Alien Dada.....	36

Gambar 3.5. Berg Kattse.....	37
Gambar 3.6. Dasmader.....	37
Gambar 3.7. Vamp	38
Gambar 3.8. Redhawk.....	41
Gambar 3.9. Ken The Eagle.....	42
Gambar 3.10. Contoh foto elang hitam.....	43
Gambar 3.11. Contoh gerakan dan pose Sunred sebelum pensiun	43
Gambar 3.12. Contoh pose berlari Sunred sebelum pensiun	44
Gambar 3.13. Contoh pose dan gerakan Sunred ketika pensiun.....	44
Gambar 3.14. Contoh pose berjalan Sunred ketika pensiun	45
Gambar 3.15. Eikichi Onizuka.....	45
Gambar 3.16. Alien Dada.....	46
Gambar 3.17. Grey Alien	46
Gambar 3.18. Kerbau	47
Gambar 3.19. Berg Kattse.....	47
Gambar 3.20. Dasmader.....	48
Gambar 3.21. Contoh gerakan dan pose Vamp ketika memerintah monster	49
Gambar 3.22. Contoh pose Vamp ketika berhadapan dengan Sunred.....	49
Gambar 3.23. Sketsa helm Elang	51

Gambar 3.24. Sketsa pakaian Elang.....	51
Gambar 3.25. Sketsa Elang	52
Gambar 3.26. Outline desain Elang dengan warna dan <i>shading</i>	52
Gambar 3.27. Sketsa bentuk kepala Ibli	53
Gambar 3.28. Sketsa bentuk mata Ibli	53
Gambar 3.29. Sketsa awal Ibli	54
Gambar 3.30. Sketsa Ibli.....	55
Gambar 3.31. Outline desain Ibli dengan warna dan <i>shading</i>	55
Gambar 3.32. Elang berjalan.....	56
Gambar 3.33. Elang memukul lawan.....	56
Gambar 3.34. Elang memarahi lawannya	57
Gambar 3.35. Pose Ibli.....	58
Gambar 3.36. Pose Ibli sedang memerintah anak buahnya	58
Gambar 4.1. Elang.....	59
Gambar 4.2. Elang ketika berjalan.....	60
Gambar 4.3. Elang sedang marah	61
Gambar 4.4. Ibli	61
Gambar 4.5. Pose Ibli berdiri	63
Gambar 4.6. Ibli memerintah anak buahnya	63

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Desain Karakter Dan Pose Elang	xviii
LAMPIRAN B: Desain Karakter Dan Pose Ibli	xxii
LAMPIRAN C: Form Bimbingan Dosen.....	xxv

UMN