



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 PADA FILM ANIMASI 3D

“TRAIN OF THOUGHT”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Herman Yoseph
NIM : 10120210074
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 : Herman Yoseph

NIM : 10120210074

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

DESAIN KARAKTER PADA FILM ANIMASI 3D

“TRAIN OF THOUGHT”

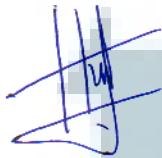
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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, 26 Juni 2014



Herman Yoseph



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
DESAIN KARAKTER PADA FILM ANIMASI 3D
“TRAIN OF THOUGHT”

Oleh

Nama : Herman Yoseph

NIM : 10120210074

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

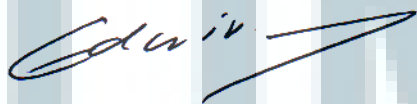
Tangerang, 21 Juli 2014

Pembimbing



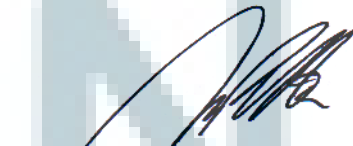
Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Penguji



Edwin Hartono Sutiono, S.Sn., M.A.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Kenangan merupakan sesuatu paling bermakna yang dimiliki oleh semua orang dalam kehidupannya. Ada hal yang menyenangkan maupun menyedihkan. Meskipun begitu hidup tetap terus berjalan dan tidak boleh terpaku pada kenangan masa lalu dan membuat diri terbenam didalamnya. Hal tersebut merupakan hal mendasar yang ingin disampaikan dalam film animasi 3D “Train of Thought”.

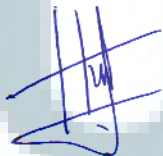
Penulis berharap dengan film pendek animasi 3D “Train of Thought” ini dapat menjadi salah satu film yang dapat menghibur dan menjadi referensi tambahan, khususnya dalam mendesain karakter. Adapun pengalaman yang penulis dapatkan saat pencarian studi literatur untuk mendesain karakter ini. penulis menjadi banyak mengetahui banyak tempat-tempat menarik seperti perpustakaan, toko buku pinggir jalan, dan tempat-tempat lainnya.

Banyak hal yang dipelajari penulis dalam pembuatan karya ini diantaranya adalah dalam hal penyusunan konsep dan pentingnya sebuah *effort*. Berbicara tentang konsep, hal tersebut merupakan hal mendasar yang harus digali lebih dalam melalui referensi dan literatur untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Kemudian *effort* dari diri masing-masing juga akan membantu kita untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada banyak orang yang telah membantu dalam penyusunan karya ini. berbagai macam bantuan penulis terima dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih ingin penulis utarakan sebagai berikut:

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan saran dan memberikan masukan kepada kelompok maupun kepada penulis.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., dan Fachrul Fadly, S.Ked., selaku dosen pembimbing penulis yang telah menyempatkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam proyek maupun penulisan dari awal hingga akhir.
3. Kepada dosen penguji yang turut memberikan masukan pada karya tulis ini.
4. Ariel Tjahjono, Dimas Ryandi dan Calvin Wandra selaku rekan kerja dalam kelompok Grey Balloon yang telah bersama-sama untuk menyelesaikan proyek tugas akhir ini.
5. Dira Nararyya yang telah menjadi *sound designer* dalam proyek ini.
6. Semua anggota keluarga, penulis buku, dan teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan, motivasi dan semangat baik secara moril dan spiritual.

Tangerang, 26 Juni 2014



Herman Yoseph

ABSTRAKSI

Peran seorang karakter dalam film animasi sangat dibutuhkan untuk menyampaikan cerita. Penyampaian cerita dilakukan melalui akting oleh karakter yang berperan dalam film tersebut. Banyak film animasi yang berhasil mendapatkan tanggapan positif karena tokoh utamanya memiliki karakteristik yang kuat. Peran seorang desainer karakter dibutuhkan untuk membuat seorang karakter yang memiliki sifat yang kuat.

Dalam film pendek animasi 3D “Train of Thought” menceritakan seorang kakek yang memiliki sifat sangat konservatif. Sifat konservatifnya tersebut membuatnya tidak mudah menjalani perubahan yang terjadi dalam hidupnya. Dalam merancang tokoh tersebut penulis membahas ciri-ciri perubahan fisik usia karakter. Seiring dengan penambahan usia seseorang maka banyak hal yang mengalami perubahan pada fisiknya. Penulis melakukan studi literatur dan analisis mengenai ciri- ciri tersebut. Hasil analisis tersebut menjadi acuan penulis untuk menciptakan seorang karakter yang dapat menyampaikan maksud dari cerita film animasi 3D “Train of Thought”.

Kata kunci : film pendek, animasi, tokoh, usia

UMMN

ABSTRACT

The role of a character in the animated film is needed to convey the story. Storytelling is done through acting by the characters that play a role in the film. Many animated films get a positive response because the main character has a strong characteristic. The role of a character designer needed to create a character who has a strong characteristic.

In the 3D animated short film “Train of Thought” tells about an old man which has a very conservative personality. His personality makes him easier to undergo changes in his life. In designing the figures, the author researches about the physical changes of the age. Along with the person's age, a lot of things change in his physique. The author does some literature research and analysis of these traits. The result of these used by author to create a character who can convey the intent of the story, 3D animated film “Train of Thought”.

Keywords: short film, animation, character, age



U
M
N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. 3D Animasi	5
2.1.1. Sejarah Desain Karakter dalam Film Animasi 3D.....	6
2.1.2. Proses Produksi Animasi 3D.....	10

2.2.	Karakter.....	17
2.2.1.	Pola Sifat Karakter	17
2.2.2.	Gaya Gambar	19
2.2.3.	Bentuk	23
2.3.	Karakter Desain.....	26
2.3.1.	<i>Three Dimentional Character Development</i>	26
2.4.	Warna	28
2.4.1.	<i>Color Harmony</i>	28
2.4.2.	Psikologi Warna.....	32
2.5.	Hubungan Desain dengan Target Penonton.....	38
2.6.	Perubahan Anatomi Fisik Berdasarkan Umur.....	39
2.6.1.	Kulit dan Rambut	39
2.6.2.	Mulut dan Gigi	41
2.6.3.	Mata.....	41
2.6.4.	Pendengaran	42
2.6.5.	Tulang dan Sendi.....	43
2.6.6.	Alat Bantu Berjalan.....	44
2.7.	Visualisasi Karakter Animasi.....	48
BAB III METODOLOGI.....		50
3.1.	Gambaran Umum.....	50
3.1.1.	Sinopsis	51
3.1.2.	Posisi Penulis	51
3.2.	Desain Karakter Jon Hendrik Anderson	52

3.3.	Objek Penelitian	54
3.3.1.	Observasi Berdasarkan Usia	56
3.3.2.	Observasi Berdasarkan Desain	59
3.4.	Penerapan Konsep	61
3.4.1.	Sketsa	61
3.4.2.	<i>Coloring</i>	65
3.4.3.	<i>Facial Expression</i>	67
3.4.4.	<i>Model Sheet</i>	68
3.4.5.	Visualisasi 3D	69
BAB IV ANALISIS		72
4.1.	Analisis Visual Berdasar Umur	72
4.2.	Analisis Desain Karakter Hendrik	78
4.2.1.	Konsep Karakter	78
4.2.2.	Konsep <i>Wardrobe</i>	80
4.2.3.	Warna	82
BAB V PENUTUP		83
5.1.	Kesimpulan	83
5.2.	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Animasi Little Nemo	6
Gambar 2.2. Luxo Jr.....	8
Gambar 2.3. Monster Inc.	10
Gambar 2.4. Ilustrasi Tahap Praproduksi.....	11
Gambar 2.5. Ilustrasi Tahap Produksi.....	13
Gambar 2.6. Ilustrasi Tahap Pascaproduksi.....	16
Gambar 2.7. Oswald the Lucky Rabbit.....	20
Gambar 2.8. Sonic the Hedgehog	20
Gambar 2.9. The Wolf	21
Gambar 2.10. Mushu.....	22
Gambar 2.11. Cinderella	22
Gambar 2.12. Wolverine	23
Gambar 2.13. Karakter dengan Bentuk Lingkaran	24
Gambar 2.14. Karakter dengan Bentuk Kotak	25
Gambar 2.15. Karakter dengan Bentuk Segitiga.....	26
Gambar 2.16. <i>Monochromatic Scheme</i>	29
Gambar 2.17. <i>Analogous Scheme</i>	29
Gambar 2.18. <i>Complimentary Scheme</i>	30
Gambar 2.19. <i>Split Complimentary Scheme</i>	31
Gambar 2.20. <i>Double Complimentary Scheme</i>	31
Gambar 2.21. <i>Triad Scheme</i>	32
Gambar 2.22. Merah	33

Gambar 2.23. Coklat	33
Gambar 2.24. Abu-Abu.....	34
Gambar 2.25. Kuning	35
Gambar 2.26. Hijau	35
Gambar 2.27. Biru.....	36
Gambar 2.28. Ungu	37
Gambar 2.29. Hitam.....	37
Gambar 2.30. Lansia	40
Gambar 2.31. Katarak	42
Gambar 2.32. Alat Bantu Dengar.....	43
Gambar 2.33. Perbandingan Tinggi Badan	44
Gambar 2.34. <i>Standart Cane</i>	45
Gambar 2.35. <i>Offset Cane</i>	46
Gambar 2.36. <i>Quadripod Cane</i>	46
Gambar 2.37. Bagian Tongkat	47
Gambar 2.38. Proporsi Karakter	48
Gambar 2.39. <i>Facial Features</i>	49
Gambar 3.1. Bagan Produksi dan Distribusi Pekerjaan	50
Gambar 3.2. Train of Thought	51
Gambar 3.3. UP.....	55
Gambar 3.4. Perbedaan Tinggi Karakter.....	56
Gambar 3.5. Perubahan Visual pada Wajah Carl.....	57
Gambar 3.6. Bercak Kulit Carl Fredricksen.....	58

Gambar 3.7. Karakter Geri.....	59
Gambar 3.8. Wajah Karakter	60
Gambar 3.9. Sketsa Awal Wajah Hendrik	61
Gambar 3.10. Pengembangan Sketsa Wajah Tokoh Hendrik	62
Gambar 3.11. Pengembangan Sketsa Bentuk Tubuh.....	63
Gambar 3.12. Hendrik <i>Silhouette</i>	64
Gambar 3.13. Sketsa Akhir	64
Gambar 3.14. Hendrik Usia Tua dan Muda	65
Gambar 3.15. Alternatif Warna Model	66
Gambar 3.16. Model Warna Akhir	67
Gambar 3.17. Ekspresi Wajah Hendrik	68
Gambar 3.18. <i>Model Sheet</i> Tokoh Hendrik	68
Gambar 3.19. Visualisasi 3D Dasar Tokoh Hendrik.....	69
Gambar 3.20. Visualisasi 3D Akhir Tokoh Hendrik.....	70
Gambar 3.21. Visualisasi 3D Tokoh Hendrik dengan Tekstur	71
Gambar 4.1. <i>Texture</i> Tangan dengan <i>Bump Map</i>	74
Gambar 4.2. <i>Texture</i> Tangan tanpa <i>Bump Map</i>	74
Gambar 4.3. Bentuk Dasar Kacamata	76
Gambar 4.4. Tongkat Kayu.....	77
Gambar 4.5. Alat Bantu Dengar.....	77
Gambar 4.6. Garis Segitiga Wajah Manusia.....	78
Gambar 4.7. Struktur Badan Hendrik	79
Gambar 4.8. Musisi Jalanan.....	80

Gambar 4.9. *Flat Cap*..... 81

Gambar 4.10. Warna Karakter dengan *Environment* setelah *Color Grading* 82



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Perbedaan Usia..... 73



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN	xxi
LAMPIRAN B: TEKSTUR KARAKTER HENDRIK	xxiii
LAMPIRAN C: POSE KARAKTER HENDRIK	xxix
LAMPIRAN D: DIGITAL PAINTING.....	xxx
LAMPIRAN E: SCREENSHOT FILM	xxxi

UMMN