



### **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 UNTUK FILM**

## **ANIMASI 3D BERJUDUL**

### **“WILD WILD WEST”**

#### **Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Indradi Seno

NIM : 10120210154

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 : Indradi Seno

NIM : 10120210154

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI 3D BERJUDUL  
“WILD WILD WEST”**

**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, 18 Januari 2014

Indradi Seno

UMMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KARAKTER UNTUK FILM**  
**ANIMASI 3D BERJUDUL “WILD WILD WEST”**

Oleh

Nama : Indradi Seno  
NIM : 10120210154  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 Februari 2014

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

Drs. Edy Purwantoro, M.Ds.

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

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis dapat menyelesaikan pembuatan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Karakter untuk Film Animasi Pendek Berjudul *Wild Wild West*”. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak. Berbagai masukan atas kesalahan dan kekurangan yang dihadapi membukakan mata penulis bahwa pengalaman dan pelajaran tersebut adalah guru yang terbaik. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada mereka-mereka yang telah memberi dukungan, kesempatan dan masukan. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Pembimbing tugas akhir yang memberi banyak masukan dan juga saran sehingga pembuatan laporan ini dapat selesai dengan lancar.
3. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Penguji tugas akhir dan Drs. Edy Purwantoro, M.Ds., selaku Penguji tugas akhir.
4. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., yang memberikan masukan, referensi, dan inspirasi.

5. Keluarga, Orangtua yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
6. David Tunas Rusli, rekan satu tim yang banyak membantu dan bersama-sama menyelesaikan proyek film untuk tugas akhir juga Natasha Astria, Alvin Joseph Muliaba serta teman-teman dan pihak lainnya yang turut ikut membantu proyek tugas akhir ini.

Merancang karakter tidak semudah yang banyak orang pikirkan, banyak sekali aspek yang membangun karakter menjadi kuat dari segi penampilan fisik sampai sifat dan sikapnya yang berpengaruh terhadap lingkungan dan individu lain. Perancangan karakter tersebut haruslah diperhatikan secara mendalam, apabila tidak diperhatikan maka rancangan menjadi kurang kuat. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat membangun bagi diri penulis. Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Tangerang, 18 Januari 2014

Indradi Seno

## ABSTRAKSI

Tokoh atau karakter merupakan pelaku yang bermain dalam sebuah media bercerita, seperti novel, komik, film, dan masih banyak lagi. Tokoh memiliki peranan penting dalam media-media tersebut karena sebuah cerita tidak akan terjadi tanpa adanya tokoh. Disinilah peranan penting suatu tokoh, dimana dengan adanya desain tokoh yang baik, maka pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat dapat diterima oleh para pemirsanya.

Seiring berjalannya waktu dan semakin berkembangnya industri dibidang bercerita, keberadaan tokoh semakin dirasakan penting. Bidang industri animasi dan film menjadikan tokoh/karakter sebagai salah satu senjata utama selain cerita. Bahkan, ada cerita yang tokohnya lebih diingat daripada judul maupun ceritanya. Oleh sebab itu, tokoh harus dirancang dan dipelajari guna memperkuat suatu cerita.

Dalam perancangan suatu tokoh, seorang desainer karakter haruslah memahami tokoh tersebut secara mendalam dalam berbagai segi. Untuk memperkuat cerita maupun desain yang dibuat, desainer karakter haruslah mengerti teori dasar pembuatan tokoh dan melakukan berbagai riset yang mendukung agar sang tokoh terlihat nyata dan hidup. Dalam laporan ini, penulis akan memaparkan proses pencarian dan pembuatan tokoh-tokoh yang akan digunakan dalam salah satu media bercerita berupa trailer film animasi pendek 3D berjudul “Wild Wild West”.

Kata kunci : Desain, Tokoh, Film Animasi, 3D, dan *Western*.

UMMN



## ABSTRACT

*Character is an actor who played in a storytelling medium, such as novels, comics, movies, and many more. Character has an important role in that media because a story would not have happened without the character. This is where the important role of a character, which is a good character design can make the message of story to be accepted by the viewers.*

*Animation and the film industry make the character as one of the main weapons in addition to the story. Therefore, the Character should be designed and studied in order to strengthen a story. A character designer must understand the character in many aspects. To strengthen the story, the character designer must understand the basic theory of making the characters and do various research that supports the character become look real and alive. In this report, the author will describe the process of finding and making of character that will be used in 3D short animated movie trailer titled " Wild Wild West ".*

*Keywords : Design, Character, Animation, 3D, Western.*

U M N

## 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>iv</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Film Animasi 3D.....	5
2.1.1. Sejarah.....	5
2.1.2. Produksi .....	7
2.2. <i>Genre - Animated</i> .....	9

2.3. Tokoh .....	11
2.3.1. Tokoh dalam Sebuah Film .....	11
2.3.2. Hirarki dan Wujud Tokoh .....	12
2.3.3. Pemilihan Elemen Visual Dasar dari Tokoh.....	17
2.3.4. Kostum .....	23
2.3.5. Warna Pada Tokoh.....	24
2.4. Desain Tokoh .....	28
2.4.1. Dimensi Penokohan .....	28
2.4.2. Desainer Tokoh .....	31
2.5. Visualisasi dalam Media 3D .....	32
2.5.1. <i>Modeling</i> .....	32
2.5.2. <i>Texturing</i> .....	34
2.6. Dunia <i>Western</i> .....	35
2.6.1. Koboï.....	35
2.6.2. Indian ( <i>Apache</i> ).....	42
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>	<b>48</b>
3.1. Gambaran Umum.....	48
3.2. Sinopsis .....	49
3.3. Praproduksi .....	51

3.3.1. Perancangan Konsep .....	52
3.3.2. Sketsa .....	63
3.3.3. Model Sheet .....	68
3.3.4. Perbandingan Tinggi Karakter .....	70
3.4. Produksi .....	71
3.4.1. <i>Modeling</i> .....	71
3.4.2. <i>Texturing</i> .....	72
3.5. Pascaproduksi.....	76
3.5.1. <i>Bone System</i> .....	76
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>77</b>
4.1. Analisis Visual Bentuk.....	77
4.1.1. Hogan .....	77
4.1.2. Chitto.....	79
4.2. Analisis Visual Ukuran .....	81
4.3. Analisis Kostum.....	83
4.4. Analisis Warna.....	89
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>93</b>
5.1. Kesimpulan .....	93
5.2. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xix</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pixar Image Computer .....	6
Gambar 2.2. Iconic .....	13
Gambar 2.3. Simple .....	13
Gambar 2.4. Broad .....	14
Gambar 2.5. Comedy Relief .....	15
Gambar 2.6. Lead Character .....	15
Gambar 2.7. Realistic .....	16
Gambar 2.8. Perbandingan Hirarki Tokoh .....	17
Gambar 2.9. Lingkaran .....	18
Gambar 2.10. Doraemon Tokoh dengan Bentuk Dasar Lingkaran.....	18
Gambar 2.11. Tokoh dengan Bentuk Dasar Lingkaran .....	19
Gambar 2.12. Kotak .....	19
Gambar 2.13. Spongebob Karakter dengan Bentuk Dasar Kotak .....	20
Gambar 2.14. Segitiga .....	20
Gambar 2.15. Patrick Star .....	21

Gambar 2.16. Tokoh yang Menggunakan Bentuk Dasar Segitiga.....	21
Gambar 2.17. Metode Snowman.....	22
Gambar 2.18. Contoh Pengaplikasian Metode Snowman .....	23
Gambar 2.19. Karakter Wanita Pejuang dan Pahlawan .....	24
Gambar 2.20. Box Modeling.....	32
Gambar 2.21. Proses From Scratch Modeling .....	33
Gambar 2.22. Proses Mirror atau Symetry pada Sisi Objek yang Satunya.....	33
Gambar 2.23. Pengaplikasian UV Mapping .....	34
Gambar 2.24. Bandana.....	37
Gambar 2.25. Chaps.....	38
Gambar 2.26. Topi .....	39
Gambar 2.27. Sepatu Bot .....	39
Gambar 2.28. Sarung Tangan.....	40
Gambar 2.29. Revolver .....	41
Gambar 2.30. Spur .....	41
Gambar 2.31. Breechcloth.....	42
Gambar 2.32. Legging.....	43

Gambar 2.33. Pakaian pada Wanita Suku Apache.....	44
Gambar 2.34. Panah .....	44
Gambar 3.1. Bagan Proses Produksi.....	48
Gambar 3.2. Woody The Sheriff.....	53
Gambar 3.3. Lucky Luke .....	54
Gambar 3.4. Elvis Presley.....	54
Gambar 3.5. Fee ‘The Kid’ Herod .....	57
Gambar 3.6. Winnetou.....	58
Gambar 3.7. Earl Devereux.....	59
Gambar 3.8. Piccolo.....	62
Gambar 3.9. Spike The Bulldog.....	62
Gambar 3.10. Sketsa Awal Karakter Hogan .....	63
Gambar 3.11. Sketsa Alternatif Karakter Hogan .....	65
Gambar 3.12. Sketsa Awal Karakter Chitto.....	66
Gambar 3.13. Sketsa Alternatif Karakter Chitto.....	67
Gambar 3.14. Sketsa Alternatif Kedua Karakter Chitto .....	68
Gambar 3.15. Model Sheet Hogan.....	69

Gambar 3.16. Model Sheet Chitto.....	69
Gambar 3.17. Perbandingan Tinggi Hogan dan Chitto.....	70
Gambar 3.18. Teknik From Scratch Modeling pada Wajah Hogan.....	72
Gambar 3.19. Teknik From Scratch Modeling pada Wajah Chitto .....	72
Gambar 3.20. UVW Template dari Karakter Hogan .....	74
Gambar 3.21. UVW Template dari Karakter Chitto .....	74
Gambar 3.22. Opacity Map pada Bulu Aksesoris Chitto.....	76
Gambar 4.1. Bentuk Dasar Segitiga pada Sketsa Hogan .....	78
Gambar 4.2. Bentuk Dasar Segitiga pada Modeling Hogan .....	78
Gambar 4.3. Bentuk Dasar Segitiga dan Kotak pada Sketsa Chitto .....	80
Gambar 4.4. Bentuk Dasar Segitiga dan Kotak pada Modeling Chitto .....	80
Gambar 4.5. Hogan dengan Metode Ordinary Snowman .....	81
Gambar 4.6. Chitto dengan Metode Snowman yang Disusun Lebih Menarik	82
Gambar 4.7. Hogan .....	84
Gambar 4.8. Syal.....	84
Gambar 4.9. Topi .....	84
Gambar 4.10. Jeans dan Chaps .....	85



Gambar 4.11. Sepatu Bot .....	86
Gambar 4.12. Spur .....	86
Gambar 4.13. Pistol Revolver tipe Outlaw Tahun 1875 .....	86
Gambar 4.14. Chitto .....	87
Gambar 4.15. Panah dan Busur Panah Chitto .....	88
Gambar 4.16. Celana Chitto .....	88
Gambar 4.17. Kalung Chitto .....	88
Gambar 4.18. Palet Warna dari Karakter Hogan .....	89
Gambar 4.19. Palet Warna dari Karakter Chitto .....	91

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A : Storyboard Trailer Wild Wild West .....</b>	<b>xxi</b>
<b>LAMPIRAN B : Screenshot Trailer Wild Wild West .....</b>	<b>xxiii</b>



UMN