



### **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 DAN VISUALISASI KARAKTER 3D DALAM**

## **FILM ANIMASI DADDY'S GIRL**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Maria Angela Yanita

NIM : 10120210002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2013**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Angela Yanita

NIM : 10120210002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**DESAIN DAN VISUALISASI KARAKTER 3D DALAM FILM ANIMASI**

**DADDY'S GIRL**

**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, 08-01-2014

Maria Angela Yanita



UMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**DESAIN DAN VISUALISASI KARAKTER 3D DALAM  
FILM ANIMASI DADDY'S GIRL**

Oleh

Nama : Maria Angela Yanita

NIM : 10120210002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, Tanggal-Bulan-Tahun

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Nama Dosen Pembimbing II

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Pertama saya ingin mengucapkan terima kasih Film animasi 3D sedang sangat digemari oleh masyarakat umum. Desain karakter merupakan salah satu topik animasi yang sangat menarik bagi penulis dikarenakan Desain karakter merupakan salah satu poin penting dalam visualisasi yang ada pada sebuah film animasi. Desain karakter yang baik dapat menyampaikan pesan secara visual akan karakteristik karakter dalam film animasi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat umum memahami proses perancangan desain karakter. Data yang dikumpulkan dalam hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan referensi bagi para mahasiswa/i yang akan mengadakan tema penelitian yang sama. Seiring dengan berjalannya penelitian, penulis juga menemukan bahwa proses perancangan desain dan visualisasi karakter tetap harus mengadakan observasi terhadap elemen yang berkaitan dengan karakter.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta orang-orang yang membantu tercapainya TA ini, yaitu :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
2. Fachrul Fadly, S.Ked.
3. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.
4. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.
5. Andrew Adicipta
6. Teddy Djajaseputra
7. Thio Rusniarti

Demikian pula bagi orang-orang yang tidak bisa saya cantumkan semua saya ucapkan terima kasih banyak.

Tangerang, 27 Januari 2014

Maria Angela Yanita



## ABSTRAKSI

Karakter merupakan salah satu elemen penting dalam film. Desain karakter yang baik harus memiliki ciri khas tersendiri agar mudah diingat oleh penonton serta dapat menghidupkan cerita pada film animasi yang mengandalkan visualisasinya, disamping cerita dan karakterisasi yang baik. Penelitian dilaksanakan untuk mengetahui dasar-dasar dari mendesain karakter. Metode penelitian yang dipakai adalah pengamatan dan pengumpulan data dari berbagai literatur . Pengamatan dilakukan kepada desain karakter dari film animasi 3D lainnya, sedangkan pengumpulan data melalui literatur berupa buku, jurnal ilmiah ataupun web site edukasi yang didapatkan melalui internet. Berdasarkan dari hasil pengamatan dan pengumpulan data, hasil akhir yang ingin dicapai adalah terciptanya sebuah karakter yang memenuhi kebutuhan film animasi 3D animasi Daddy's Girl. Diharapkan dengan desain karakter yang sesuai, maka film animasi 3D Daddy's Girl akan menjadi lebih menarik untuk ditonton dan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis cerita bisa tersampaikan.

UMMN



## *ABSTRACT*

Character is one of important essentials in film making. A good character design has to have a unique characteristic so that it can always be remembered by audience and put life into the story of animation film which visualization was a strong point of animation film. Research's goal is to get to know basic elements for character design. Research going by observation and collecting data through literature method. Observation is done to character design in other 3D animation film and collecting data through literature such as books, journal, and education site by internet connection. Through observation and collecting data, the final result which writer hoped for is a good character created for Daddy's Girl film's need so that Daddy's Girl become a film audience anticipate for and the message of the movie can come through.

UMMN

## 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>X</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 .....	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>
2.1 Animasi .....	4
2.2 Animasi 3D .....	5
2.3 Karakter.....	9
2.4 Desain Karakter.....	12

2.4.1 Three Dimensional Character .....	13
2.4.2 Proses Desain Karakter .....	14
2.4.3 Gaya Gambar Karakter .....	17
2.4.4 Konstruksi Desain Karakter .....	19
2.4.5 Elemen Akting pada Wajah Karakter .....	20
2.4.6 Pose .....	25
2.4.7 Bahasa Tubuh .....	27
2.4.8 Berat dan Keseimbangan .....	29
2.4.9 Kostum .....	29
2.5 Warna Untuk Desain Karakter .....	30
2.6 Modelling Karakter .....	35
2.7 Texturing Karakter .....	38
2.8 Semiotika pada Desain Karakter .....	40
2.8.1 Simbolisasi Kelinci .....	40
2.9 Penuaan otot Atlit .....	42
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>43</b>
3.1. Gambaran Umum Penelitian .....	43
3.2. Sinopsis .....	44
3.3. Posisi .....	45
3.4. Penyusunan Konsep .....	45
3.4.1. John .....	46
3.4.2. Mary .....	51
3.4.3. Richard .....	53

3.4.3. Om.....	56
3.5. Pembuatan Sketsa.....	57
3.6. Modeling .....	61
3.7 Unwarp.....	65
3.8. Teksturing .....	69
3.9. Rigging.....	73
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>75</b>
4.1. Analisis Konsep .....	75
4.1.1. John.....	75
4.1.2. Mary.....	85
4.1.3. Richard.....	91
4.1.4. Om.....	93
4.2. Modeling .....	95
4.2.1. John .....	95
4.2.2. John Muda.....	98
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>100</b>
5.1. Kesimpulan .....	100
5.2. Saran.....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XVIII</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sketchpad .....	6
Gambar 2.2 Logo <i>Style</i> .....	17
Gambar 2.3 <i>Simple Style</i> .....	18
Gambar 2.4 Ordinary dan Complicated style.....	18
Gambar 2.5 Realistic Style.....	19
Gambar 2.6 Twinning .....	22
Gambar 2.7 Perspektif.....	23
Gambar 2.8 Garis Tengah .....	23
Gambar 2.9 Garis Aksi.....	24
Gambar 2.10. Karakter berseragam pelaut.....	29
Gambar 2.11. Iblis Kelinci.....	41
Gambar 2.12. Penuaan Otot .....	42
Gambar 3.1. Bagan Proses Pengerjaan Tugas Akhir .....	44
Gambar 3.2. <i>The Rock</i> .....	47
Gambar 3.3. Dwayne Johnson .....	48
Gambar 3.4. Mr Incredible.....	48
Gambar 3.5. Mr Incredible Stress .....	48
Gambar 3.6. Dakota Fanning .....	51
Gambar 3.7. Mavis.....	52
Gambar 3.8. Editorial Nerd Boy .....	53
Gambar 3.9. Hiccup .....	53
Gambar 3.10. Vector .....	56

Gambar 3.11. Konsep Awal .....	57
Gambar 3.12. Chara Design <i>Concept End</i> .....	58
Gambar 3.13. <i>Daddy Concept Sheet</i> .....	58
Gambar 3.14. <i>Mary Concept Sheet</i> .....	59
Gambar 3.15. <i>John Face</i> .....	59
Gambar 3.16. <i>Mary Face</i> .....	60
Gambar 3.17. <i>Richard Face</i> .....	60
Gambar 3.18. <i>Om Concept</i> .....	61
Gambar 3.19. John Model Sheet .....	62
Gambar 3.20. Modeling Wajah .....	63
Gambar 3.21. Modeling Tubuh .....	63
Gambar 3.22. Karakter John .....	64
Gambar 3.23. Karakter Mary .....	65
Gambar 3.24. Karakter Richard .....	65
Gambar 3.25. Karakter Om .....	65
Gambar 3.26. John Face UV .....	66
Gambar 3.27. UV John .....	67
Gambar 3.28. UV Mary .....	67
Gambar 3.29. UV Richard .....	68
Gambar 3.30. UV Om .....	68
Gambar 3.31. Mudbox John .....	69
Gambar 3.30. Tekstur John .....	70
Gambar 3.31. Tekstur Mary .....	70

Gambar 3.32 Tekstur Richard .....	70
Gambar 3.33. Tekstur Om.....	71
Gambar 3.34. Karakter John, Mary, Richard dan Om .....	71
Gambar 4.1. <i>Crimson Chip Basic Shape</i> .....	75
Gambar 4.2. <i>John Basic Shape</i> .....	76
Gambar 4.3. Batista.....	76
Gambar 4.4. Perbandingan Otot.....	77
Gambar 4.5. Hart Muda .....	78
Gambar 4.6. Hart Tua.....	78
Gambar 4.7. Penuaan .....	79
Gambar 4.8. John Tua dan Muda.....	79
Gambar 4.9. <i>Fastfood Logo</i> .....	81
Gambar 4.10. Pekerja Mcdonald.....	81
Gambar 4.11. Pekerja Wendys.....	82
Gambar 4.12. The Rock .....	82
Gambar 4.13. The Rock .....	83
Gambar 4.14. Batista.....	83
Gambar 4.15. Batista.....	84
Gambar 4.16. John .....	85
Gambar 4.17. Mavis.....	86
Gambar 4.18. Pacar Buck.....	86
Gambar 4.19. <i>Mary Basic Shape</i> .....	87
Gambar 4.20. Remaja Perempuan .....	88

Gambar 4.21. <i>Casual Tomboy</i> .....	88
Gambar 4.22. Yoon Eun Hye.....	89
Gambar 4.23. Jeans Wear.....	90
Gambar 4.24. Mary.....	90
Gambar 4.25. <i>Richard Basic Shape</i> .....	91
Gambar 4.26. <i>Cartoon Nerd</i> .....	92
Gambar 4.27. Peter Parker.....	92
Gambar 4.28. Richard.....	93
Gambar 4.29. Vector.....	94
Gambar 4.30. Om.....	95
Gambar 4.31. Bentuk Awal Wajah John.....	96
Gambar 4.32. Bentuk Akhir Wajah John.....	96
Gambar 4.33. Bentuk Awal John.....	97
Gambar 4.34. Bentuk Akhir John.....	97
Gambar 4.35. John Muda dan Tua.....	99

UMMN



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: JOHN .....	XVIII
LAMPIRAN B: MARY .....	XXVIII
LAMPIRAN C: RICHARD .....	XXVIII
LAMPIRAN D: OM.....	XXXVII

UMMN