



### **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:**

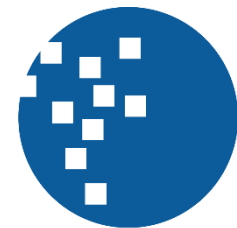
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN KARAKTER DALAM ANIMASI PENDEK**

## **“RICK THE *SCAVENGER*”**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Gracia Novita  
NIM : 13120210059  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gracia Novita

NIM : 13120210059

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN KARAKTER DALAM ANIMASI PENDEK**

**“RICK THE *SCAVENGER*”**

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 Orisinalitas 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 Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016,



Gracia Novita



# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN KARAKTER DALAM ANIMASI PENDEK "RICK THE SCAVENGER"

Oleh

Nama : Gracia Novita

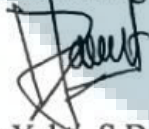
NIM : 13120210059

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

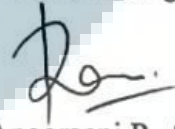
Tangerang, 31 Januari 2017

Pembimbing I



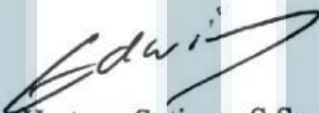
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Pembimbing II



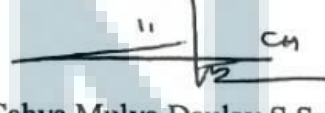
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Penguji



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

Ketua Sidang



M. Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Sebuah impian untuk seorang mahasiswi animasi membuat film pribadi, selain menjadi portofolio juga untuk mencari ilmu dan pengalaman dari proses pembuatan film ini. Penulis memiliki tugas untuk membuat karakter pada film ini. Merupakan tugas yang berat serta menyenangkan, bisa mengasah kemampuan yang saya miliki.

Membuat seorang karakter adalah tugas besar karena tanpa karakter yang baik, sebuah film bisa menjadi tidak menarik. Karena itu laporan ini baik dibaca oleh pembuat film khususnya animasi.

Saya beserta teman saya Cecillia membuat berbagai macam ide cerita yang sudah dikonsultasi oleh beberapa orang dan akhirnya terpilihlah seorang karakter arkeolog yang mencuri. Merupakan hal menarik seorang arkeolog melakukan tindakan tersebut. Karena itu penulis mencari berbagai contoh film yang mendukung dan menemukan keunikan baru.

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Fachrul Faldy, S.Ked dan Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., sebagai dosen pembimbing.
3. RR Mega Iranti Kusumawardhani, sebagai dosen ACW dan pembimbing awal membuat laporan.
4. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai konsultan konsep awal cerita.

5. Cecillia, sebagai teman seperjuangan membuat projek tugas akhir ini.
6. Keluarga besar Sasmita serta teman-teman penulis yang memberi motivasi dan dukungan baik secara moril dan spiritual.

Tangerang, 19 Desember 2016



Gracia Novita



## ABSTRAKSI

Laporan tugas akhir ini berisi teori, analisis, dan hasil tentang pembuatan karakter. Pada laporan ini akan dibahas cara mendesain seorang karakter untuk film pendek semi realis "*Rick the Scavenger*" dimana tokoh utamanya berprofesi sebagai arkeolog bernama Rick. Laporan ini bertujuan mencari sebuah ide yang akan mendukung pembuatan film pendek animasi dan merancang karakter yang baik. Selain berdasarkan latar belakang karakter Rick seorang arkeolog, laporan ini akan membahas ciri-ciri karakter arkeolog. Metodologi penelitian akan dilakukan dengan 3 cara, yaitu melakukan studi pustaka yang berhubungan dengan penelitian, wawancara ahli dan observasi film animasi. Diharapkan dengan adanya laporan ini dapat membantu penulis dan pembaca dalam perancangan karakter animasi.

Kata kunci :Karakter, Arkeolog, Semi Realis, Kostum.



U  
M  
N



## **ABSTRACT**

*This thesis contains theories, analysis, and the result about character design. In this thesiswriter will explain how to design a character for a short film with semi realist style named "Rick the Scavenger" and the main character works as arkeolog named Rick. This thesis aims to find an idea that will support the making of animated short films and designing a good character. In addition based on a background of the character Rick arkeolog, this report will discuss character traits arkeolog. The research methodology will be done in three ways, firts analisist the literature related to the research, interviews with the espert and observations of animated films. It is expected that these results can help authors and readers in the design of an animated character.*

*Keywords: Character, Archaeologist, Semi Realist, Costume.*



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>v</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 TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	2
1.6. Metodologi Penelitian.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Animasi .....	4
2.1.1. Proses Pembuatan Animasi 3D .....	5

2.2.	Cerita Untuk Mendukung Karakter.....	6
2.2.1.	Membuat Cerita untuk Film Pendek .....	8
2.3.	Membuat Karakter .....	9
2.3.1.	Tridimensional Karakter.....	11
2.3.2.	Gaya Gambar.....	12
2.3.3.	Bentuk Dasar .....	15
2.3.4.	Psikologi Warna .....	17
2.4.	Arkeologi .....	18
2.4.1.	Arkerologi di Indonesia.....	19
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>23</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	23
3.1.1.	Sinopsis .....	23
3.1.2.	Posisi Penulis.....	24
3.2.	Tahapan Kerja.....	24
3.2.	Data Wawancara .....	25
3.3.	Observasi.....	29
3.2.1.	Gaya Visual .....	29
3.2.2.	Bentuk Dasar .....	31
3.2.3.	Artibut Akreolog .....	32
3.3.	Konsep Karakter.....	39
3.3.1.	Rick Van Brandes.....	39
3.3.2.	Eksplorasi .....	41
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>48</b>

4.1. Parameter.....	48
4.2. Analisa Karakter.....	48
4.2.1. Analisa Bentuk Karakter .....	49
4.2.2. Analisa Gaya Gambar .....	50
4.2.3. Analisa Warna Rick.....	52
4.2.4. Analisa Pakaian dan Artibut.....	52
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>57</b>
5.1. Kesimpulan .....	57
5.2. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Pipeline Animasi 3D .....	5
Gambar 2.2. Karakter Hello Kitty.....	12
Gambar 2.3. Fred Flintstone.....	13
Gambar 2.4. Bugs Bunny .....	13
Gambar 2.5. Nemo .....	14
Gambar 2.6. Cinderella .....	14
Gambar 2.7. Super Man .....	15
Gambar 2.8.Riley saat bayi. ....	16
Gambar 2.9. Carl Fredricksen .....	16
Gambar 2.10. Jafar .....	17
Gambar 2.11.Jan Laurens Andries Brandes .....	19
Gambar 2.12.W.F. Stutterheim .....	20
Gambar 2.13.R. Soekmono .....	20
Gambar 2.14.Satyawati Suleman .....	21
Gambar 2.15.R.P. Soejono .....	22
Gambar 3.1.Tahapan Perancangan Karakter.....	25
Gambar 3.3.Peralatan Arkeolog.....	27
Gambar 3.4.Rompi Arkeolog Pak Ali Akbar.....	28
Gambar 3.5.Geist .....	29
Gambar 3.6. Professor Callaghan .....	30
Gambar 3.7.Mario .....	30
Gambar 3.8.Carl.....	31

Gambar 3.9.Geri.....	31
Gambar 3.10.Profesor James R.....	32
Gambar 3.11.Jeff Blakely.....	33
Gambar 3.12.Mike Morwood di Flores, Indonesia.....	34
Gambar 3.13.Mike Morwood.....	34
Gambar 3.14.Mike Morwood bersama rekan arkeolog.....	35
Gambar 3.15.Mike Morwood bersama rekan arkeolog.....	35
Gambar 3.16.Dr. David West Reynolds di pintu masuk “ <i>Temple of the Chachapoyan Warriors</i> ” di Northem Peru.....	36
Gambar 3.17.Dr. David West Reynolds sedang meneliti di Mesir.....	37
Gambar 3.18.National Treasure.....	38
Gambar 3.19.indiana Jones.....	38
Gambar 3.20.Bentuk Dasar.....	41
Gambar 3.21.Sketsa bentuk wajah.....	42
Gambar 3.22.Sketsa wajah detail.....	42
Gambar 3.23.Sketsa wajah revisi.....	43
Gambar 3.24.Sketsa rambut.....	43
Gambar 3.27.Sketsa t-pose.....	45
Gambar 3.28.Sketsa eksplorasi pakaian.....	45
Gambar 3.29.Sketsa eksplorasi pakaian pertama.....	46
Gambar 3.30.Sketsa eksplorasi pakaian kedua.....	46
Gambar 3.31.Sketsa eksplorasi pakaian ketiga.....	47
Gambar 3.32.Sketsa 8.....	47

Gambar 4.2.Rick Render.....	50
Gambar 4.3.Rick texture lama .....	51
Gambar 4.4.Rick texture baru .....	51
Gambar 3.5.Profesor James R.....	52
Gambar 3.6.Jeff Blakely. ....	53
Gambar 3.7.Mike Morwood.....	53
Gambar 3.8.Dr. David West Reynolds di pintu masuk “ <i>Temple of the Chachapoyan Warriors</i> ” di Northem Peru.....	53
Gambar 3.9.Sketsa eksplorasi pakaian 1 dan 2.....	54
Gambar 3.10.Hasil akhir berupa 3D Modeling.....	55
Gambar 4.11.Rick topi .....	56
Gambar 4.12.Perbandingan topi dan sarung .....	56

UMMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Tridimensional Karakter ..... 11





## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir .....</b>	<b>xix</b>
<b>LAMPIRAN B: Timeline Produksi .....</b>	<b>xxi</b>
<b>LAMPIRAN C: Transkrip Wawancara .....</b>	<b>xxii</b>



UMN