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.

RANCANGAN KARAKTER PADA FILM ANIMASI *HYBRID* PENDEK "*BRUU-BRUU*"

Laporan Tugas Akhir

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

Nama	: Joshua Laurensius Pratama
NIM	: 13120210217
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 : Joshua Laurensius Pratama

NIM : 13120210217

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

RANCANGAN KARAKTER PADA FILM ANIMASI *HYBRID* PENDEK "*BRUU-BRUU*"

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 pelaksanan 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, 18 Desember 2016

Joshua Laurensius Pratama

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir

RANCANGAN KARAKTER PADA FILM ANIMASI *HYBRID* PENDEK

"*BRUU-BRUU*"

Oleh

Nama : Joshua Laurensius Pratama

NIM : 13120210217

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Januari 2017

Pembimbing

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

Penguji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan Rahmatnya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini dalam bentuk maupun isinya yang sangat sederhana. Semoga laporan tugas akhir ini dapat dipergunakan sebagai salah satu acuan, petunjuk maupun pedoman bagi pembaca.

Harapan saya semoga karya tulis ini membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, sehingga saya dapat memperbaiki bentuk maupun isi laporan tugas akhir ini sehingga kedepannya dapat lebih baik.

Laporan tugas akhir ini saya akui masih banyak kekurangan karena pengalaman yang saya miliki sangat kurang. Oleh kerena itu saya harapkan kepada para pembaca untuk memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan tugas akhir ini.

Penulis juga ungkapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

Tuhan Yang Maha Esa.

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku kaprodi dan dosen pembimbing.
2. Fachrul Fadli, S.Ked. selaku dosen pembimbing.

3. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. selaku ketua sidang.
4. Edwin Hartono Sutiono, S.Sn., M.A selaku penguji siding.
5. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Tugas Akhir/Skripsi .
6. Keluarga dekat yang selalu percaya dan berdoa demi kelulusan penulis
7. Perpustakaan UMN
8. Binus *Library*
9. Teman-teman yang setia menemani penulis dan mengisi waktu luang penulis dengan suka maupun duka.
10. *Video Game* yang selalu menemani penulis di saat depresi.

Tangerang, 18 Desember 2016

Joshua Laurensius Pratama

ABSTRAKSI

Karakter dalam film animasi adalah salah satu aspek yang dapat berpengaruh besar dalam penyampaian cerita. Karakter yang baik dalam film animasi adalah karakter yang mempunyai karateristik yang kuat. Peran seorang perancang karakter dibutuhkan untuk merealisasikannya, yaitu membuat karakter dengan karakteristik yang kuat.

Film Animasi pendek 'Bruu-Bruu' mengangkat cerita mengenai 2 alien yang berupa senior dan junior yang mengalami kecelakaan dan jatuh ke bumi. Berangkat dari konsep alien ini, penulis melakukan studi literatur, *existing*, dan observasi untuk membuat kedua karakter yang berbeda ini. Yang satu adalah alien senior dengan banyak pengalaman pada astrologi dan perang angkasa, sedangkan yang satu lagi adalah seorang alien junior yang masih muda dan seorang *trainee* yang pintar namun nakal dalam artian lugu.

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan ialah dengan studi literatur, referensi, dan juga sebaran form.

Kata Kunci : Desain Karakter, Alien, Komedi, Senior, Junior

ABSTRACT

Character in animation movie is an important aspect in storytelling, no matter how the character may look like. A great animation movie is an animation movie that has a character with great concept and charateristic. Therefore, the role of a character concept designer is a mandatory in making a great character's concept.

Our short Animated Movie tells a story of two aliens that fell to earth caused by certain accident. Different title and age differences between the two strengthen the reason for why the writer of this project decides to observe by doing some studies, such as : literature and existing study. One of the alien is a senior at his field of astrology and space war, and the other is still a trainee and unexperienced alien, but smart and naughty, in the innocence meanings.

The method is by collecting data based on form, literature study, and reference study,

Keywords : Character design, Alien, Comedy, Senior, Junior

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT ii

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAKSI vii

***ABSTRACT* ..... viii**

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Rumusan Masalah 3

1.3. Batasan Masalah 3

1.4. Tujuan Tugas Akhir 4

1.5. Manfaat Tugas Akhir 4

1.5.1. Penulis 4

1.5.2. Orang lain 4

1.5.3. Universitas 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5

2.1. *Animation* 5
2.1.1. *3D Animation* 5
2.1.2. *Hybrid Animation* 6
2.2. Karakter 6
2.2.1. *Character Archetypes* 7
2.3. Desain Karakter 9
2.3.1. Three Dimensional Character 9
2.3.2. Teori Bentuk Pada Karakter 12
2.3.3. Gaya Visual 13
2.3.4. Proporsi 14
2.4. Alien 15
2.5. Pakaian Astronot 17
2.6. *Levitating Gun* 18
2.7. Warna 20
2.7.1. Psikologi Warna 20
2.7.2. Complimentary Scheme 23
2.7.3. Warna Dalam Komedi 24
2.8. Hubungan Desain dengan Target Penonton 25
2.9. Daya Tarik *Glow* Pada Anak Anak 25
BAB III METODOLOGI 27
3.1. Gambaran Umum 27
3.1.1. Sinopsis 27
3.1.2. Posisi Penulis 28

3.2. Tahapan Tugas Akhir 28
3.3. Studi Referensi dan Konsep 32
3.3.1. *Three Dimensional Character* Dan Referensinya 32
3.3.2. Studi Referensi Untuk Atribut 46
3.3.3. Sketsa Untuk Ekspresi dan Pose 49
BAB IV Analisis 51
4.1. Analisa Desain Karakter 51
4.1.1. Analisa Atribut Senjata Alien Junior 56
4.2. Analisa Visual 58
BAB V Penutup 60
5.1. Kesimpulan 60
5.2. Saran 61
DAFTAR PUSTAKA xiv

DAFTAR GAMBAR

2.1. Contoh Animasi Hybrid…….....07

2.2. Contoh Implementasi Teori Bentuk……...13

2.3. Implementasi Gaya Visual Comedy Relief……....14

2.4. Screenshot Film E.T……...16

2.5. Hipotesa Alien…….....…….....17

2.6. Alien Franchise ALIEN……17

2.7. Pakaian Luar Angkasa……...…....19

2.8. Varian Mainan Nerf Gun……...21

2.9. Tonal Vivid Color……..25

3.1. Bagan Tugas Akhir…..…….....32

3.2. Tuffy……....35

3.3. Spike……...37

3.4. Alien CJ7……38

3.5. Alien Pixar Lifted……....39

3.6. Alien Toy Story...……...39

3.7. Alien Planet 51…….....40

3.8. Color Study Planet 51……41

3.9. Color Study Planet 51 2……41

3.10. Color Study Planet 51 3……42

3.11. Spike After Study……...43

3.12. Tuffy After Study……...43

3.13. Referensi Pakaian Luar Angkasa……..44
3.14. Referensi Jumpsuit……45
3.15. Desain Awal……...46
3.16. Desain Akhir……..47
3.17. Glow Pada Tron…….....49
3.18. Contoh Nerf Gun……50
3.19. Desain Alternatif Senjata……...51
3.20. Desain Akhir Senjata……..51
3.21. Sketsa Ekspresi Alien Senior……52
3.22. Sketsa Ekspresi Alien Junior……..53
3.23. Key Pose……53
4.1. Sketsa Awal……59
4.2. Sketsa Kasar……...60
4.3. Desain Akhir……..61
4.4. Pelindung Kepala 1……62
4.5. Pelindung Kepala 2……62
4.6. Analisa Bentuk……...63
4.7. Alternatif Palet Warna……65
4.8. Contoh Nerf Gun……67
4.9. Desain Alternatif Senjata……...68
4.10. Desain Akhir Senjata……..68
4.11. Hasil Render Senjata……..69
4.12. Visual Comedy Relief……70

DAFTAR TABEL

3.1. Bagan Tugas Akhir…….....32

3.2. Tabel Responden 1…….....33

3.3. Tabel Responden 2…….....33

3.4. Tabel Responden 3…….....34

3.5. Tabel Responden 4…….....34

4.1. Tabel Analisa Bentuk…….....63

4.2. Tabel Analisa Tekstur……73

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : CERITA xvii

LAMPIRAN B : KARTU ASISTENSI 1 xviii

LAMPIRAN C : KARTU ASISTENSI 2 xix

LAMPIRAN D : TIMELINE KELOMPOK xx

LAMPIRAN E : MODEL SHEET KARAKTER xxi

LAMPIRAN F : MODEL SHEET SENJATA xxii

LAMPIRAN G : TEKSTUR KULIT SALAH SATU KARAKTER..... xxiii

LAMPIRAN H : TEKSTUR *SUIT* SALAH SATU KARAKTER xxiv