



### **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 ANAK DAN MASKOT  
DALAM ANIMASI TVC CHOCOLASIUS**

**Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Juventia Sabrina Tan  
NIM : 13120210157  
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 : Juventia Sabrina Tan

NIM : 13120210157

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir: Perancangan Karakter Anak dan Maskot dalam Animasi TVC

Chocolasius

### **PERANCANGAN KARAKTER ANAK DAN MASKOT DALAM ANIMASI TVC CHOCOLASIUS**

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.

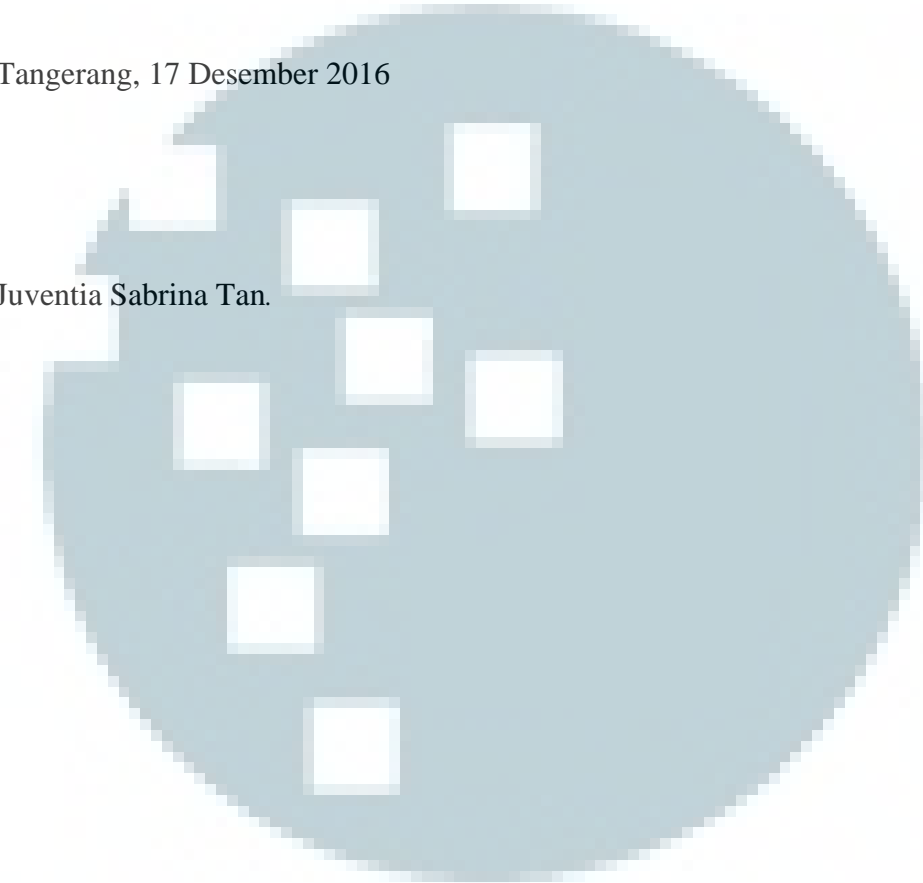
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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, 17 Desember 2016

Juventia Sabrina Tan.



UMMN

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### Perancangan Karakter Anak dan Maskot dalam Animasi TVC Chocolasius



Oleh

Nama : Juventia Sabrina Tan

NIM : 13120210157

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Januari 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Agatha Maisie Tjandra, S.Sn, M.Ds

Penguji

Ketua Sidang

Rr. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn, M.Ds.

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Tuhan YME sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini sebagai pemenuhan syarat menyelesaikan program Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis tertarik pada pembahasan TA. Penulis tertarik dengan topik pembahasan perancangan karakter karena penulis melihat meskipun banyak orang yang merancang karakter, namun hanya sebagian dari karakter yang dirancang bisa disukai oleh masyarakat. Karena hal ini penulis tertarik untuk meneliti bagaimana syarat untuk membuat karakter yang disukai.

Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca agar dapat menjadi salah satu sumber pembelajaran dalam merancang karakter yang baik dan menarik. Target pembaca laporan ini adalah mahasiswa ataupun pelajar yang ingin mencoba merancang karakter, ataupun yang mencari referensi dalam proyek tugas akhir maupun proyek harian.

Penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada orang-orang yang membantu TA penulis:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. sebagai ketua program studi.
2. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. sebagai dosen Pembimbing 1.
3. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn, M.Ds. sebagai Dosen pembimbing 2.
4. Bu Rr. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn, M.Ds. sebagai penguji.
5. Kak Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. sebagai ketua siding.

6. Kepala sekolah, guru, serta siswa-siswi dari Sekolah Dasar Tarakanita daerah Gading Serpong.
7. Erickson Putrahar sebagai anggota kelompok.
8. Teman-teman paguyuban sebagai teman yang juga berjuang bersama dan Scasia Fortunata yang mendukung penulis dalam pengerjaan laporan.
9. Hanny sebagai perancang musik untuk animasi.
10. Ayah dan Ibu penulis, serta kedua kakak penulis, Stella Tan dan Gladys Tan yang memberi masukan pada penulisan laporan penulis.

Tangerang, 17 Desember 2016

Juventia Sabrina Tan

UMMN

## ABSTRAKSI

Meskipun animasi telah dikembangkan sejak lama, perkembangan komputer membuka jalan yang sangat lebar bagi animator untuk berkarya dan hal tersebut merambat hingga ke Indonesia. Selain sebagai hiburan, animasi semakin gencar digunakan untuk memasarkan produk baik animasi yang dicampurkan dengan rekaman nyata maupun animasi penuh.

Melihat kepada kondisi animasi di tanah air yang mulai berkembang menimbulkan semangat untuk membuat karakter yang dapat mendukung proses pemasaran produk dalam media animasi dan mengetahui target pasar yang dituju. Metode yang digunakan untuk mengetahui selera adalah dengan mencari sumber bacaan dan mengamati hal yang menjadi pusat perhatian pasar saat ini.

Dalam tugas akhir yang berjudul “Perancangan Karakter Anak dan Maskot dalam Animasi TVC Chocolasius”, penulis menjelaskan hasil studi pustaka yang dilakukan dan mengaplikasikannya pada karakter yang dirancang untuk iklan tersebut.

Sebelum melaksanakan perancangan, konsep yang kuat sangat penting sebagai dasar dari perancangan. Selain dari konsep, penting juga untuk mencari referensi yang baik dan kuat yang dapat mendukung ide dari perancangan. Dalam waktu melaksanakan proses perancangan, sebaiknya memperhatikan detail, karena hal kecil seperti detail dapat membantu menjelaskan sifat dari karakter.

Kata kunci : *TVC, Animasi, Karakter, Maskot, Aspek karakter, Warna*

# UMMN



## **ABSTRACT**

*Although animation has been developed for a long time, computer's development have created wide possibilities for animators to create more animation and this happens even in Indonesia. Aside for entertainment purposes, animation is commonly used to advertise product, as full animation or hybrid animation.*

*Growing animation condition in Indonesia rises up writer's passion to create a character that could support promotion of a product through animation and to know the target market. Methods used to find out audience's preferences were through reading literatures and observing market's trend.*

*In this thesis called "Designing Child and Mascot Characters in the animation TVC Chocolasius", writer reported the result of literature analysis and applied the result to the character designed for the advertisement.*

*Before carrying out the design, it was important to build a strong concept as a foundation. In addition to the concept, it is necessary to look for good and strong references to support the design idea. During the design process, it's important to look at all the detail, because all the little things can help to explain the character's traits.*

*Keywords: TVC, Animation, Character, Mascot*

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>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XVI</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 .....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Animasi 3D .....	4
2.2. Produksi Animasi 3 Dimensi .....	4
2.3. Animasi 3D untuk Televisi Komersial.....	5

2.4.	Karakter.....	6
2.5.	Maskot.....	10
2.6.	Perancangan Karakter .....	10
2.6.1.	Tiga Dimensi Karakter.....	11
2.6.2.	Psikologi Warna.....	11
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>146</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	14
3.1.1.	Sinopsis .....	14
3.1.2.	Posisi Penulis .....	15
3.2.	Tahapan Kerja .....	16
3.3.	Observasi maskot dalam produk .....	16
3.4.	Pengumpulan data.....	25
3.5.	Tiga dimensi karakter.....	30
3.5.1.	Adik .....	30
3.5.2.	Maskot .....	31
3.6.	Acuan Karakter .....	32
3.2.1.	Adik .....	32
3.2.2.	Maskot .....	43
3.7.	Penerapan .....	52
3.2.3.	Adik .....	52
3.2.4.	Maskot .....	55
<b>BAB 1V ANALISIS.....</b>		<b>58</b>

4.1.	Konsep karakter adik.....	58
4.1.1.	Warna.....	59
4.1.2.	Penerapan 3D.....	60
4.2.	Konsep karakter maskot.....	63
4.2.1.	Kostum.....	68
4.2.2.	Penerapan 3D.....	70
4.3.	Keterkaitan.....	73
4.3.1.	Maskot.....	73
4.3.2.	Adik.....	73
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN.....</b>	<b>14</b>
5.1.	Kesimpulan.....	74
5.2.	Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>XVII</b>

UMMN

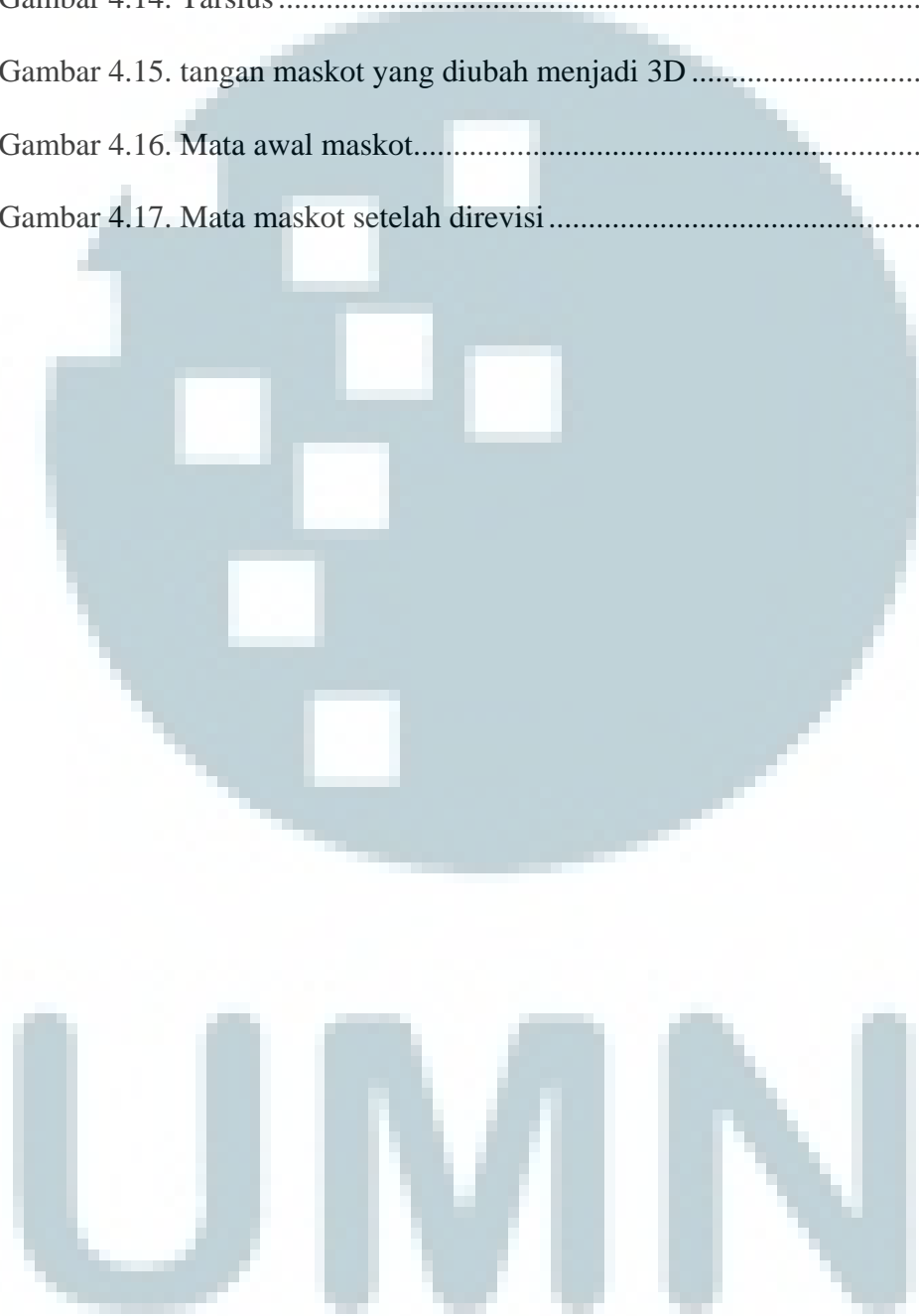
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh karakter <i>Iconic</i> .....	7
Gambar 2.2. <i>Simple character</i> .....	7
Gambar 2.3. <i>Broad character</i> .....	8
Gambar 2.4. Contoh karakter <i>comedy relief</i> .....	9
Gambar 2.5. <i>Lead character</i> .....	9
Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja perancangan karakter .....	16
Gambar 3.2. Pete .....	17
Gambar 3.3. Koboï .....	17
Gambar 3.4. <i>Prairie Dogs</i> .....	18
Gambar 3.5. Sugar Pops .....	19
Gambar 3.6. Koko si Koala .....	21
Gambar 3.7. Koala .....	22
Gambar 3.8. Koko Krunch .....	22
Gambar 3.9. Perbandingan Desain Tony di Awal dan yang Terbaru .....	23
Gambar 3.10. Kotak Sereal Frosted Flakes .....	24
Gambar 3.11. Harimau .....	25
Gambar 3.12. Alternatif karakter kakak .....	26
Gambar 3.13. Alternatif karakter adik .....	27
Gambar 3.14. Alternatif karakter maskot .....	27
Gambar 3.15. Alternatif gaya 3D .....	28
Gambar 3.16. Alternatif gaya 3D .....	28
Gambar 3.17. Referensi gaya 3D .....	29

Gambar 3.18. Konsep awal karakter adik .....	32
Gambar 3.19. Sketsa kasar alternatif anak aktif berolahraga.....	33
Gambar 3.20. Sketsa kasar alternatif anak aktif bertualang.....	33
Gambar 3.21. Sketsa kasar alternatif anak rajin belajar.....	34
Gambar 3.22. Sketsa kasar alternatif anak pecinta alam.....	34
Gambar 3.23. Anak SD .....	36
Gambar 3.24. Anak aktif.....	36
Gambar 3.25. Finn Mertens .....	37
Gambar 3.26. Rudy Tabootie.....	38
Gambar 3.27. Piyama anak .....	39
Gambar 3.28. konsep karakter anak yang aktif.....	39
Gambar 3.29. kostum petualang anak-anak .....	40
Gambar 3.30. kostum petualang anak-anak .....	40
Gambar 3.31. konsep karakter adik dengan baju petualang.....	41
Gambar 3.32. konsep karakter adik dengan baju petualang.....	41
Gambar 3.33. Alternatif karakter Adik .....	42
Gambar 3.34. Grafik karakter adik .....	42
Gambar 3.35. Kuskus.....	44
Gambar 3.36. Anoa .....	44
Gambar 3.37. Babirusa.....	45
Gambar 3.38. Tarsius pada malam hari .....	45
Gambar 3.39. Tarsius pada siang hari.....	46
Gambar 3.40. Hello Kitty.....	47

Gambar 3.41. Sugar pops .....	48
Gambar 3.42. Sketsa awal Chocosius .....	49
Gambar 3.43. Alternatif maskot.....	51
Gambar 3.44. Lembar karakter adik .....	52
Gambar 3.45. Lembar karakter adik dengan pakaian petualang.....	53
Gambar 3.46. Lembar ekspresi adik .....	53
Gambar 3.47. 3D dari karakter adik dengan kostum biasa dan petualang.....	54
Gambar 3.48. 3D dari karakter adik kostum biasa dan petualang dengan warna .	55
Gambar 3.49. Lembar karakter maskot.....	56
Gambar 3.50. Lembar Ekspresi Makot .....	56
Gambar 3.51. Maskot dalam 3D .....	57
Gambar 3.52. 3D Maskot yang telah diberi warna .....	57
Gambar 4.1. Plester di kaki adik .....	58
Gambar 4.2. Adik dengan warna .....	60
Gambar 4.3. 3D dari karakter adik dengan kostum biasa dan petualang.....	60
Gambar 4.4. Wajah adik.....	61
Gambar 4.5. Perbandingan karakter .....	62
Gambar 4.6. Ikat pinggang adik.....	62
Gambar 4.7. Perbandingan ukuran karakter.....	64
Gambar 4.8. Maskot pada shot 2.....	65
Gambar 4.9. Adik dan maskot pada shot 4 .....	65
Gambar 4.10. Hello Kitty.....	66
Gambar 4.11. Bentuk Awal <i>Mickey Mouse</i> .....	67

Gambar 4.12. Penerapan mata sederhana pada maskot .....	68
Gambar 4.13. Warna karakter maskot.....	70
Gambar 4.14. Tarsius .....	71
Gambar 4.15. tangan maskot yang diubah menjadi 3D .....	71
Gambar 4.16. Mata awal maskot.....	72
Gambar 4.17. Mata maskot setelah direvisi.....	72





## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Lembar Survei.....	26
Tabel 3.2. Hasil Survei Sereal.....	29
Tabel 3.3. Tabel karakter maskot yang terpilih.....	51



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN..... xvii

