



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 VISUAL KARAKTER *MINIMALISM*

PADA *MOTION COMIC “TALES OF I”*

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Kevin Christian Muljadi
NIM : 13120210086
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 : Kevin Christian Muljadi

NIM : 13120210086

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN VISUAL KARAKTER *MINIMALISM*
PADA *MOTION COMIC "TALES OF I"***


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


Kevin Christian Muljadi



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VISUAL KARAKTER MINIMALISM

PADA MOTION COMIC "TALES OF I"

Oleh

Nama : Kevin Christian Muljadi


NIM : 13120210086

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Januari 2017

Pembimbing I




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

Pembimbing II



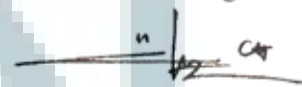
Chistine Mersiana L, S.Sn., M.Anim.

Penguji



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



M. Cahya Mulya Daulay, M.Ds.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis kepada Tuhan YME atas terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini. Penulis memilih media *motion comic* karena masih sangat jarang ditemukan berbagai *motion comic* yang terlihat sehingga penulis tertarik untuk menggunakan media *motion comic*. Topik perancangan yang akan penulis lakukan adalah mengenai perancangan visual karakter desain karena karakter merupakan peran yang cukup penting untuk membawa sebuah cerita.

Laporan ini secara khusus membahas tentang proses perancangan visual karakter desain yang akan diterapkan pada *motion comic* yang berjudul *Tales of I*. Penulis berharap laporan ini dapat berguna bagi banyak orang termasuk para mahasiswa yang membutuhkan informasi tentang perancangan visual karakter desain.


Dalam penulisan laporan ini penulis mempelajari banyak hal yang berkaitan dengan karakter desain dan sifat-sifat karakter yang sesuai pada bentuk proporsi. Penulis juga ingin belajar mengenai informasi *motion comic* karena yang sampai saat ini masih kurang begitu populer dan ingin memajukan kualitas animasi pada *motion comic*.

Penulis juga ingin berterima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dalam penyusunan proposal Tugas Akhir ini:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. sebagai ketua program studi.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. sebagai dosen pembimbing satu.

3. Chistine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim. sebagai dosen pembimbing dua.
4. Eduardus Kent Sutanza sebagai partner tugas akhir.
5. Orangtua dan teman-teman yang terus mendukung proses pengerjaan tugas akhir ini.

Tangerang, 19 Desember 2016



Kevin Christian Muljadi

UMMN

ABSTRAKSI

Komik merupakan salah satu media bagi para pembaca melalui media cetak seperti komik strip dalam koran, majalah, buku, hingga terjun ke media digital. Komik saat ini juga telah mulai berkembang seiring perkembangan teknologi dan sarana informasi yang tadinya merupakan media untuk dibaca kini sudah dapat ditonton melalui *motion comic*. *Motion comic* pada dasarnya memiliki bentuk visual karakter semi realis yang telah didominasi oleh komik-komik bergenre *superhero* dan belum begitu banyak penggunaan style selain semi realis. Maka dari itu penulis memilih perancangan visual karakter utama untuk diterapkan pada *motion comic* karena karakter merupakan salah satu unsur yang penting dalam sebuah cerita.

Perancangan karakter selain membahas tentang visual juga membahas tentang konsep pada tampilan visual karakter. Visual karakter yang dirancang dibuat dengan tampilan yang sudah di simplifikasikan dari proporsi bentuk tubuh manusia. Dalam melakukan perancangan visual karakter ini penulis menggunakan teori Maestri dan LeMind tentang proporsi serta pemahaman tentang *personality* dibalik *shape*.

Kata kunci: komik bergerak, karakter desain, genre fantasi

U M N

ABSTRACT

Comic is a medium for the readers through print media such as comic strips in the newspaper, magazine, book, to plunge into digital media. Comics have also been started to evolve as technology develops and the means of information which had been the media to be read now can be watched through a motion comic. Motion comic basically have a visual form of semi realist character that has been dominated by comics superhero genre and yet so many of use in addition to semi realist style. Thus the authors chose the visual design of the main character to be applied to the motion comic because the character is one of the important elements in a story.

Design discusses the character other than visual also discusses the concept of the visual appearance of characters. Visual characters designed already made its appearance in the simplification of the proportions of the human body. In designing the visual character of the writer uses Maestri and LeMind theory of proportion as well as an understanding of the personality behind the shape..

Keyword: motion comic, character design, fantasy genre

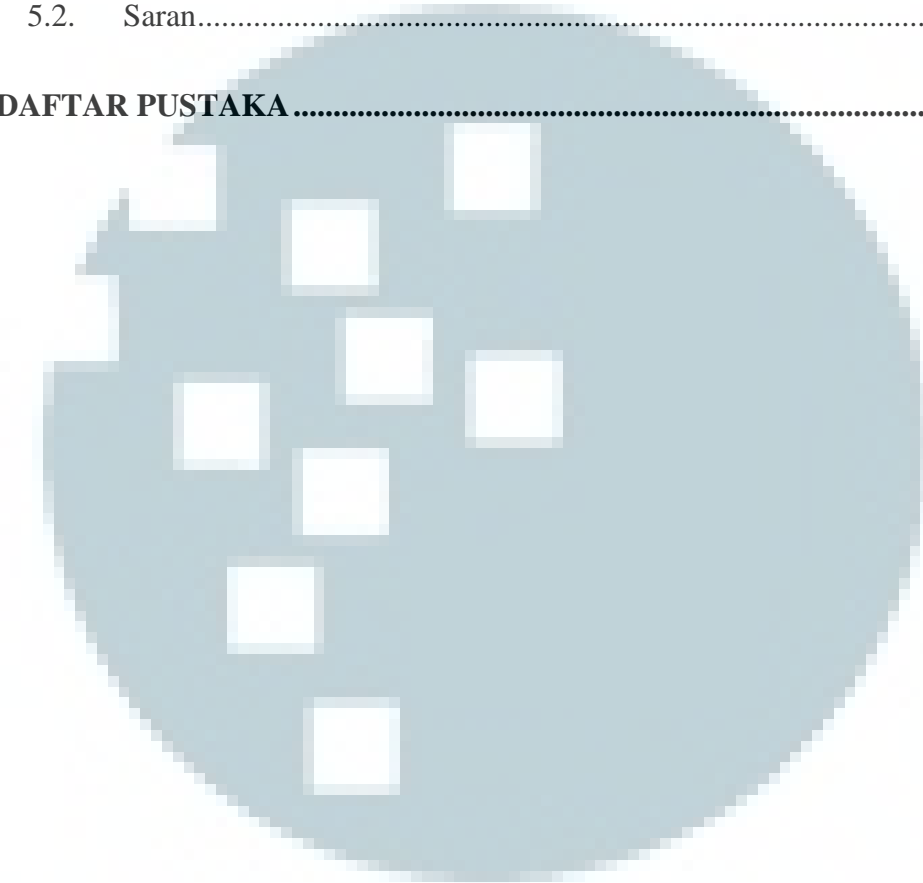
U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Teori <i>Motion Comic</i>	5
2.2. Teori Membuat Karakter.....	7
2.2.1. <i>Archetypes Characters</i>	8

2.2.2.	Teori <i>Personality</i> dan <i>Shape</i>	11
2.2.3.	Teori <i>Minimalism</i>	15
2.2.4.	Teori Warna	20
2.3.	Tiga Dimensional Character	22
2.4.	Petuangan Fantasi.....	24
BAB III METODOLOGI		25
3.1.	Gambaran Umum	25
3.2.	Sinopsis	25
3.3.	Tahapan Kerja	27
3.4.	Sketsa tahap pertama.....	28
3.4.1.	Konsep <i>Style</i> pada <i>Motion Comic</i>	28
3.4.2.	Konsep Karakter.....	30
3.4.3.	Konsep Properti.....	40
3.4.4.	Konsep Tato	45
3.4.5.	Konsep Atribut	47
3.5.	Sketsa Tahap Kedua.....	52
3.5.1.	<i>Model Sheet</i>	52
3.5.2.	<i>Expression Sheet</i>	53
BAB IV ANALISIS		55
4.1.	Analisis Tokoh	55
4.1.1.	Analisa Karakter Larissa	55
4.1.2.	Analisa Karakter Xander.....	60

BAB V KESIMPULAN	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	xvi



UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Metode Kerja.....	4
Gambar 2. 1. Karakter Disney Pixar yang bernama Carl.....	12
Gambar 2. 2. Karakter pada film <i>Spongebob Squarepants</i>	13
Gambar 2. 3. Karakter pada film <i>The Adventure Time</i>	14
Gambar 2. 4. Karakter pada film <i>Monster Inc.</i>	15
Gambar 2. 5. Seni lukis minimalism <i>Piet Mondrian</i> oleh Robson.	16
Gambar 2. 6. Gaya minimalis pada game <i>Super Hexagon.</i>	17
Gambar 2. 7. Gaya minimalis pada game <i>Mirrors Edge.</i>	18
Gambar 2. 8. Gaya minimalis pada game <i>Journey.</i>	19
Gambar 2. 9. Gaya minimalis pada game <i>Transistor.</i>	20
Gambar 3. 1. Skema kerja.....	27
Gambar 3. 2. Style minimalis <i>Journey.</i>	29
Gambar 3. 3. Style minimalis <i>Feast.</i>	30
Gambar 3. 4. model karakter desain oleh Grace Liu.....	32
Gambar 3. 5. Karakter yang bernama Red.....	33
Gambar 3. 6. Remmul oleh Huangh Chern.....	34
Gambar 3. 7 Sketsa tahap awal Larissa.....	35
Gambar 3. 8. Sketsa alternatif Larissa.	36
Gambar 3. 9. karakter desain <i>fan art</i> oleh Nathan Dupouy.	38
Gambar 3. 10. karakter pada film <i>Up</i> bernama Carl.	39
Gambar 3. 11. Proses pembuatan sketsa Xander.	40
Gambar 3. 12. Senjata keris.	41

Gambar 3. 13. Senjata keris.	42
Gambar 3. 14. Batu akik.	42
Gambar 3. 15. Sketsa senjata Larissa (Sumber: foto dokumentasi pribadi)	43
Gambar 3. 16. Sarung keris.....	44
Gambar 3. 17. Sketsa senjata Xander. (Sumber: Foto dokumentasi pribadi)	44
Gambar 3. 18. Segel tato Naruto.....	45
Gambar 3. 19. Patung yang berada di Museum Pusaka.....	46
Gambar 3. 20. Proses sketsa tato untuk Larissa.	47
Gambar 3. 21. Busana batik.....	48
Gambar 3. 22. Desain Pakaian karakter Red.....	48
Gambar 3. 23. Sketsa pakaian Larissa. (Sumber: Foto referensi Pribadi).....	49
Gambar 3. 24. Pakaian athlete.....	50
Gambar 3. 25. Busana kain batik.	50
Gambar 3. 26. Busana kain batik.	51
Gambar 3. 27. Proses sketsa atribut Xander.	51
Gambar 3. 28. <i>Model sheet</i> Larissa muda dan dewasa.	52
Gambar 3. 29. <i>Model sheet</i> Xander.....	53
Gambar 3. 30. <i>Expression sheet</i> Larissa.	53
Gambar 3. 31. <i>Expression sheet</i> Xander.	54
Gambar 4. 1. Bentuk postur tubuh Larissa.....	56
Gambar 4. 2. Desain akhir Larissa.....	57
Gambar 4. 3. Desain akhir Larissa remaja.	57
Gambar 4. 4. Senjata Larissa.....	58

Gambar 4. 5. Tato Larissa.....	59
Gambar 4. 6 Atribut Larissa.....	60
Gambar 4. 7. Bantuk tubuh Xander.....	62
Gambar 4. 8. Desain akhir Xander.....	63
Gambar 4. 9. Senjata Xander.....	63
Gambar 4. 10. Desain atribut Xander.....	64
Gambar 4. 11. Desain Jubah Xander.....	65

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... xviii

LAMPIRAN B: TIMELINE PRODUKSI xx

LAMPIRAN C: PROSES PEMBUATAN KARAKTER DESAIN..... xxi

