



### **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 PROTAGONIS DAN  
ANTAGONIS PADA FILM ANIMASI “ARA”**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Mufti Harits Aslin  
NIM : 13120210169  
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 : Mufti Harits Aslin

NIM : 13120210169

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN KARAKTER PROTAGONIS DAN ANTAGONIS PADA FILM ANIMASI ARA**

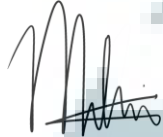
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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



Mufti Harits Aslin



**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KARAKTER PROTAGONIS DAN**  
**ANTAGONIS PADA FILM ANIMASI “ARA”**

Oleh

Nama : Mufti Harits Aslin

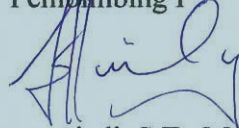
NIM : 13120210169

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 Januari 2017

Pembimbing I



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

Penguji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur disampaikan kehadirat Allah SWT, karena atas ridho dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan ini ditujukan sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

Karakter menjadi pembahasan yang menarik bagi penulis dikarenakan perlunya pengetahuan tentang berbagai macam hal sebelum sebuah desain karakter yang baik dapat dihasilkan. Aspek-aspek yang menjadi dasar dalam proses pendesainan karakter ini memiliki daya tarik tersendiri dalam mendorong penulis untuk melakukan penelitian lebih jauh. Selain itu, penulis juga memiliki ketertarikan tersendiri dalam membuat sebuah karakter.

Karakter sendiri merupakan salah satu hal terpenting dalam sebuah karya, baik dalam teater, film, maupun animasi. Hal tersebut menjadi dasar penulis untuk melakukan penelitian agar penulis dapat menghasilkan sebuah desain karakter yang terlihat menarik, unik, serta sesuai dengan cerita yang akan disampaikan. Penelitian ini juga ditujukan kepada rekan-rekan mahasiswa yang ingin melakukan pendesainan sebuah karakter.

Diharapkan dengan membaca penelitian ini para pembaca dapat mengetahui hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam proses melakukan desain karakter.

Dalam proses penyusunan proposal ini penulis mendapatkan banyak dorongan, bimbingan serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala hormat izinkanlah penulis untuk mengucapkan terimakasih kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual, UMN dan pembimbing Tugas Akhir.
2. Bapak Bharoto Yekti, S.Ds., M.A selaku dosen pembimbing akademik atas saran dan bimbingan yang diberikan.
3. Bapak M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds.
4. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked.
5. Bapak Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.
6. Bapak Yohanes Merci, S.Sn.
7. Lybertus Endy atas kesediannya sebagai narasumber.
8. Jordy Aditya, Abigail Tanujaya, Irsan Permana, Yosi Yesaya sebagai teman sekelompok dalam pengerjaan Tugas Akhir.
9. Keluarga dekat.

Tangerang, 19 Desember 2016



Mufti Harits Aslin



## ABSTRAKSI

Karakter merupakan salah satu hal penting dalam pembuatan film animasi karena karakter memiliki peranan yang besar dalam menjalankan sebuah cerita. Selain itu, karakter juga bisa menjadi daya tarik utama dari sebuah karya animasi, baik itu 2D ataupun 3D. Namun, mendesain sebuah karakter yang terlihat menarik dan sesuai dengan animasi yang akan dikerjakan tidaklah mudah. Penelitian ini ditujukan untuk memperoleh sebuah desain karakter yang terlihat menarik dan unik serta sesuai dengan cerita yang akan disampaikan pada film animasi ini. Pendesainan karakter ini sendiri dilakukan mulai dari pengumpulan teori-teori dasar sebagai panduan melakukan perancangan hingga mencari referensi desain yang sudah ada sebelumnya. Proses kemudian dilanjutkan dengan memulai pembuatan siluet dan sketsa pada tahap praproduksi. Selanjutnya pada tahap produksi siluet dan sketsa yang telah dirancang tadi akan dibuat bentuk detilnya dan dilakukan proses pewarnaan hingga hasil akhir didapatkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis ini, penulis akhirnya menghasilkan desain karakter yang sesuai dengan tema suku Dayak.

Kata kunci : desain, karakter, protagonis, antagonis, suku Dayak



## **ABSTRACT**

*Character is one of the most important aspect in the making of an animation film because, character have a big role in the development of the story. Moreover, a character might become a point of interest from an animation film whether it is a 2D or a 3D animation. However, designing an interesting character is not an easy task. The purpose of this research is to make a good character design which looks interesting, unique, and believable for our animation project. The character design processes itself started from collecting important theories as the basics of the design and gathering existing works as visual references. The process then being carried on to the making of the character silhouettes and sketches in the pre-production stage. Next, in production stage the silhouettes and sketches that are being made before are going to be detailed and colored till the design reaches its final stage. Based on the steps that the author had gone through in this research, the author had finally made the targeted character designs based on the Dyak's tribe.*

*Keywords: design, character, protagonist, Dayaks*

U M N

## 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>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 .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Animasi .....	4
2.2. Karakter.....	4
2.2.1. Karakter Protagonis.....	5
2.2.2. Karakter Antagonis .....	6

2.3.	Desain Karakter.....	6
2.3.1.	Bentuk .....	8
2.3.2.	Siluet/ <i>Silhouette</i> .....	9
2.3.3.	Tiga Dimensi Karakter .....	10
2.4.	Proporsi .....	11
2.5.	Gaya Kartun .....	13
2.6.	Pose .....	16
2.6.1.	Takut .....	17
2.6.2.	Marah .....	17
2.6.3.	Sedih.....	18
2.7.	Warna.....	19
2.7.1.	Coklat .....	20
2.7.2.	Hitam.....	20
2.7.3.	Putih .....	21
2.7.4.	Ungu.....	21
2.7.5.	Biru.....	21
2.7.6.	Merah .....	21
2.8.	Suku Dayak .....	22
2.8.1.	Kostum/Pakaian .....	23
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>27</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	27
3.1.1.	Sinopsis .....	27
3.1.2.	Posisi Penulis .....	28

3.2.	Tahapan Tugas Akhir.....	29
3.3.	Konsep .....	30
3.3.1.	Ara.....	31
3.3.2.	Kambe .....	41
3.4.	Pose .....	56
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>63</b>
4.1.	Ara.....	63
4.2.	Kambe .....	69
4.3.	Pose .....	73
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
5.1.	Kesimpulan .....	82
5.2.	Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xviii</b>	

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Turn-Around</i> Karakter .....	7
Gambar 2.2. Contoh Desain Karakter Dengan Bentuk Dasar .....	8
Gambar 2.3. Karakter Dalam <i>The Incredibles</i> Dengan Desain yang Kontras .....	9
Gambar 2.4. Siluet Karakter.....	10
Gambar 2.5. Proporsi Anak Kecil .....	12
Gambar 2.6. Proporsi yang Berbeda Memberikan Kesan Berbeda .....	13
Gambar 2.7. Contoh <i>Head Heights</i> .....	14
Gambar 2.8. Karakter Anak Kecil.....	15
Gambar 2.9. Pose Karakter Mengangkat Kotak.....	16
Gambar 2.10. Contoh Pose Ketakutan .....	17
Gambar 2.11. Contoh Pose Marah .....	18
Gambar 2.12. Contoh Pose Sedih .....	19
Gambar 2.13. Suku Dayak .....	22
Gambar 2.14. Pakaian Suku Dayak Iban .....	25
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	30
Gambar 3.2. Anak Kecil Suku Dayak Iban.....	32
Gambar 3.3. Seorang Anak Kecil Suku Iban dengan <i>Sirat</i> .....	35
Gambar 3.4. Siluet awal karakter Ara.....	36
Gambar 3.5. Sketsa Awal Karakter Ara.....	37
Gambar 3.6. Hasil <i>Detailing</i> dan Pewarnaan Ara .....	38
Gambar 3.7. <i>Character Sheet/Blueprint</i> Ara.....	39
Gambar 3.8. Desain Ara ke-2.....	40

Gambar 3.9. Desain Final Ara .....	41
Gambar 3.10. Foto Beruang Madu.....	42
Gambar 3.11. Siluet Awal Kambe .....	44
Gambar 3.12. Topeng Sababuka .....	45
Gambar 3.13. Sketsa Kambe.....	46
Gambar 3.14. Hasil <i>Detailing</i> dan Pewarnaan Kambe .....	47
Gambar 3.15. <i>Character Sheet</i> Kambe .....	48
Gambar 3.16. Siluet ke-dua Kambe .....	49
Gambar 3.17. Sketsa Kambe.....	50
Gambar 3.18. Sketsa Kambe ke-2.....	50
Gambar 3.19. Sketsa Kambe ke-3.....	51
Gambar 3.20. Sketsa Kambe ke-4.....	51
Gambar 3.21. Sketsa Kambe ke-5.....	52
Gambar 3.22. Sketsa Kambe ke-6.....	52
Gambar 3.23. Sketsa Final Kambe.....	53
Gambar 3.24. <i>Character Sheet</i> ke-dua Kambe .....	54
Gambar 3.25. Desain Kambe ke-2 .....	55
Gambar 3.26. Desain Final Kambe .....	56
Gambar 3.27. Ara Lari Ketakutan.....	57
Gambar 3.28. Ara Ketakutan .....	58
Gambar 3.29. Ara Duduk Lemas .....	58
Gambar 3.30. Ara Bersiap Bertarung.....	59
Gambar 3.31. Ara Menyerang Sambil Melompat.....	59

Gambar 3.32. Kambe Jalan ke-1 .....	60
Gambar 3.33. Kambe Jalan ke-2 .....	60
Gambar 3.34. Kambe Mengamuk .....	61
Gambar 3.35. Kambe Menjatuhkan Pohon .....	61
Gambar 3.36. Kambe Bersiap Memukul.....	62
Gambar 4.1. Ara.....	63
Gambar 4.2. <i>Head Heights</i> Anak Usia 4 Tahun (Kiri), 6 Tahun (Tengah), dan 12 Tahun (Kanan) .....	64
Gambar 4.3. <i>Head Heights</i> Ara.....	65
Gambar 4.4. Wajah Anak Kecil Suku Iban dan Ara.....	65
Gambar 4.5. Referensi Lain Anak Kecil Suku Iban Memperlihatkan Wajah dan Perawakannya yang Sedang .....	66
Gambar 4.6. Bentuk Dasar Ara.....	67
Gambar 4.7. Referensi Motif Pada Kain <i>Sirat Ara</i> .....	68
Gambar 4.8. Kambe .....	69
Gambar 4.9. Komparasi Tinggi Ara dan Kambe .....	70
Gambar 4.10. <i>Head Heights</i> Kambe .....	71
Gambar 4.11. Bentuk Dasar Kambe .....	72
Gambar 4.12. Ara Lari Ketakutan.....	73
Gambar 4.13. Ara Ketakutan .....	74
Gambar 4.14. Ara Duduk Lemas .....	74
Gambar 4.15. Ara Bersiap Bertarung.....	75
Gambar 4.16. Ara Menyerang Sambil Melompat.....	76

Gambar 4.17. Kambe Jalan ke-1 .....	77
Gambar 4.18. Kambe Jalan ke-2 .....	78
Gambar 4.19. Beruang Madu Berjalan .....	78
Gambar 4.20. Kambe Mengamuk .....	79
Gambar 4.21. Kambe Menjatuhkan Pohon .....	80
Gambar 4.22. Kambe Bersiap Memukul.....	81
Gambar 4.23. Bjorn Bertarung Melawan Beruang, <i>Vikings Season 4, Michael Hirst, 2016.</i> ....	81

UMMN



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Referensi Ara .....	33
Tabel 3.2. Tabel Referensi Kambe.....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: TRANSKRIP WAWANCARA..... xx

LAMPIRAN B: ABSENSI BIMBINGAN..... xxiii

