



### **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 PADA *MOTION COMIC***

## **ASAL USUL BANYUWANGI**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Asrini Ayu Wibowo  
NIM : 12120210042  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2016**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asrini Ayu Wibowo

NIM : 12120210042

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN KARAKTER PADA *MOTION COMIC* ASAL USUL BANYUWANGI.

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

Tangerang, 25 Juli 2016

Asrini Ayu Wibowo



UMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KARAKTER PADA *MOTION COMIC* ASAL USUL**  
**BANYUWANGI**

Oleh

Nama : Asrini Ayu Wibowo  
NIM : 12120210042  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Juli 2016

Pembimbing



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

Penguji



Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Ketua Sidang



Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME karena berkat Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan tepat waktu. Penulisan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Judul yang penulis ajukan adalah Perancangan Karakter Pada *Motion Comic* Asal Usul Banyuwangi.

Penulis mengharapkan laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang ingin mengetahui tentang proses pembuatan karakter dari awal sampai dengan final untuk kebutuhan membuat animasi, iklan atau film.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T. M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan kepercayaan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dosen – dosen yang telah memberi pencerahan kepada penulis ketika kesulitan dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Teman – teman Animasi 2012 yang selalu mendukung penulis dalam mengerjakan tugas akhir.

5. Keluarga dari penulis yang selalu memberikan bantuan dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.

Tangerang, 14 Juni 2016

Asrini Ayu Wibowo



## ABSTRAK

Cerita rakyat adalah salah satu sarana untuk melestarikan kebudayaan Indonesia yang telah turun temurun mengajarkan budi pekerti dengan unsur – unsur kebudayaannya. Cerita rakyat sangatlah menarik dan cocok karena mudah dimengerti dalam mengambil hikmahnya, salah satunya adalah Asal Usul Banyuwangi.

Disadari atau tidak, keberadaan cerita rakyat di Indonesia makin tersisihkan. Oleh karena itu, cerita rakyat Asal Usul Banyuwangi haruslah dikemas secara menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui *motion comic*, cerita rakyat Asal Usul Banyuwangi diharapkan menjadi sarana menarik untuk menceritakan salah satu elemen dari budaya bangsa Indonesia.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Kebudayaan, Asal Usul Banyuwangi, *Motion Comic*

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, semi-transparent font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' in a bold, sans-serif typeface, arranged horizontally.



## **ABSTRACT**

*Folklore is one of many ways to preserve Indonesian culture that teaches manners and norms. Folklore is very interesting and suitable for everyone because it is easy to understand, which is Asal Usul Banyuwangi.*

*The existence of folklore in Indonesia increasingly marginalized. Therefore, Asal Usul Banyuwangi need to be packaged attractively to attract audiences. Through motion comic, Asal Usul Banyuwangi expected to be attractive for audiences to teach manners and norms.*

*Keywords: Floklore, Culture, Asal Usul Banyuwangi, Motion Comic*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT</b> .....	<b>i</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>xivv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB 1 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 .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1. <i>Motion Comic</i> .....	5
2.2. <i>Character Design</i> .....	7
2.3. <i>Three Dimensional Character</i> .....	8
2.3.1. Psikologi .....	8

2.3.2.	Fisiologi .....	9
2.3.3.	Sosiologi .....	10
2.4.	<i>Archetypes</i> .....	11
2.5.	Bentuk Dasar .....	12
2.6.	Gaya Gambar.....	14
2.7.	Proporsi Manusia.....	16
2.8.	Fitur Wajah.....	17
2.9.	Warna .....	18
2.9.1.	<i>Color Mood</i> .....	22
2.10.	Kerajaan Blambangan .....	28
2.10.1.	Kasta Kerajaan Hindu .....	28
2.11.	Pakaian dan Perhiasan Zaman Majapahit.....	29
2.12.	Batik .....	38
2.12.1.	Motif Kawung.....	39
2.12.2.	Motif Kangkung Setingkes .....	40
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>41</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	41
3.2.	Pra Produksi .....	42
3.2.1.	Sinopsis.....	42
3.2.2.	Konsep.....	43
3.2.3.	Konsep <i>Style Motion Comic</i> .....	44

3.2.4. Acuan.....	46
3.2.5. Temuan .....	50
3.2.6. Sketsa.....	57
3.3. Produksi.....	70
3.3.1. <i>Facial Expression</i> .....	70
3.3.2. <i>Inking</i> .....	72
3.3.3. <i>Coloring</i> .....	74
3.4. Pasca Produksi.....	76
<b>BAB IV ANALISA.....</b>	<b>77</b>
4.1 Analisa Karakter.....	77
4.2. Analisa Kostum.....	79
4.3. Analisa Warna.....	81
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
5.1. Kesimpulan.....	87
5.2. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>XVIII</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Panel Tertutup dan Terbuka .....	5
Gambar 2.2. Narasi .....	6
Gambar 2.3. Efek Suara .....	6
Gambar 2.4. Balon Kata.....	7
Gambar 2.5. <i>Basic Shape</i> Persegi .....	12
Gambar 2.6. <i>Basic Shape</i> Segitiga.....	13
Gambar 2.7. <i>Basic Shape</i> Lingkaran.....	13
Gambar 2.8. Gaya Gambar Realis .....	14
Gambar 2.9. Gaya Gambar Semi-Realis.....	15
Gambar 2.10. Gaya Gambar Kartun .....	15
Gambar 2.11. Proporsi Tubuh.....	16
Gambar 2.12. Proporsi Wajah.....	17
Gambar 2.13. Warna Primer .....	19
Gambar 2.14. Warna Sekunder.....	19
Gambar 2.15. Warna Tersier.....	20
Gambar 2.16. Warna Komplementer .....	20
Gambar 2.17. Warna <i>Split</i> Komplementer.....	21
Gambar 2.18. Warna <i>Tetradic</i> .....	21
Gambar 2.19. Batik Motif Kawung .....	39
Gambar 2.20. Batik Motif Kangkung Setingkes.....	40
Gambar 3.1. Bagan Kerja.....	41
Gambar 3.2. Video Klip <i>Oh Well, Oh Well</i> .....	45
Gambar 3.3. <i>Motion Comic</i> Riddick .....	45
Gambar 3.4. Busana Pengantin Majapahit.....	46
Gambar 3.5. Arca Tribhuwana Tunggaladewi dan Raden Wijaya .....	47
Gambar 3.6. Nusantara <i>Online</i> .....	47

Gambar 3.7. Keris Zaman Majapahit.....	48
Gambar 3.8. Referensi Wajah Sidopekso .....	49
Gambar 3.9. Referensi Wajah Sri Tanjung .....	49
Gambar 3.10. Referensi Wajah Sidopekso .....	50
Gambar 3.11. Gaya Gambar .....	58
Gambar 3.12. Sketsa Wajah Sidopekso .....	59
Gambar 3.13. Sketsa Wajah Sri Tanjung.....	60
Gambar 3.14. Sketsa Wajah Prabu Sulahkromo .....	61
Gambar 3.15. Perbandingan Wajah .....	62
Gambar 3.16. Sketsa Awal Sidopekso.....	63
Gambar 3.17. Sketsa Akhir Sidopekso .....	64
Gambar 3.18. Sketsa Awal Sri Tanjung.....	65
Gambar 3.19. Sketsa Akhir Sri Tanjung .....	66
Gambar 3.20. Sketsa Awal Prabu Sulahkrmo.....	67
Gambar 3.21. Sketsa Akhir Prabu Sulahkromo .....	68
Gambar 3.22. <i>Model Sheet</i> Sidopekso .....	69
Gambar 3.23. <i>Model Sheet</i> Sri Tanjung.....	69
Gambar 3.24. <i>Model Sheet</i> Prabu Sulahkromo .....	70
Gambar 3.25. Ekspresi Sidopekso .....	71
Gambar 3.26. Ekspresi Sri Tanjung.....	71
Gambar 3.27. Ekspresi Prabu Sulahkromo .....	72
Gambar 3.28. <i>Inking</i> Sidopekso.....	73
Gambar 3.29. <i>Inking</i> Sri Tanjung.....	73
Gambar 3.30. <i>Inking</i> Prabu Sulahkromo.....	74
Gambar 3.31. Warna Alternatif Sidopekso.....	75
Gambar 3.32. Warna Alternatif Sri Tanjung.....	75
Gambar 3.33. Warna Alternatif Prabu Sulahkromo.....	75
Gambar 4.1. Analisa Wajah Sidopekso .....	77

Gambar 4.2. Analisa Wajah Sri Tanjung .....	78
Gambar 4.3. Analisa Wajah Prabu Sulahkromo .....	79
Gambar 4.4. Analisa Kostum Sidopekso .....	79
Gambar 4.5. Analisa Kostum Sri Tanjung .....	80
Gambar 4.6. Analisa Kostum Prabu Sulahkromo .....	81
Gambar 4.7. Analisa Batik Sidopekso .....	82
Gambar 4.8. Analisa Batik Sri Tanjung .....	84
Gambar 4.9. Analisa Batik Prabu Sulahkromo .....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. <i>Color Moods</i> .....	23
Tabel 2.2. Kain Bagian Atas .....	29
Tabel 2.3. Kain Bagian Bawah .....	30
Tabel 2.4. Jamang .....	31
Tabel 2.5. Subang .....	32
Tabel 2.6. Hara .....	33
Tabel 2.7. Keyura .....	34
Tabel 2.8. Upavita .....	35
Tabel 2.9. Gelang .....	36
Tabel 2.10. Sabuk .....	37
Tabel 2.11. Gelang Kaki .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Bimbingan 1 .....	xx
LAMPIRAN B: Kartu Bimbingan 2 .....	xxi
LAMPIRAN C: Kartu Bimbingan 3 .....	xxii
LAMPIRAN D: Kuesioner .....	xxiii
LAMPIRAN E: Hasil Akhir Karakter .....	xxiv
LAMPIRAN F: <i>Timeline</i> .....	xxvi



UMMN