



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 DALAM MOTION

COMIC “TALITHA”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Karen Audreyella
NIM : 12120210260
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 : Karen Audreyella

NIM : 12120210260

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN VISUAL KARAKTER DALAM MOTION COMIC

“TALITHA”

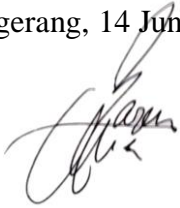
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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, 14 Juni 2016



Karen Audreyella



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VISUAL KARAKTER DALAM MOTION COMIC

“TALITHA”

Oleh

Nama : Karen Audreyella

NIM : 12120210260

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Juli 2016

Pembimbing I



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

Penguji



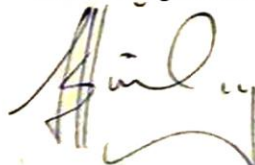
Agatha Maisie Tjandra, S.Ds., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur, hormat dan kemuliaan penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan rahmatNya penulis dapat melalui Tugas akhir.

Laporan ini disusun guna membagikan salah satu fokus penulis dalam proyek tugas akhir ini yaitu proses perancangan visual karakter. Dari proyek ini penulis banyak mempelajari mengenai peran desainer karakter dan bagaimana suatu karakter cerita dibangun secara detail hingga menjadi karakter yang matang. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberi inspirasi pada individu-individu yang tidak pernah berhenti berkarya.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut serta mendukung dan membantu penulis dalam pengerjaan proyek dan dalam penulisan laporan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku pembimbing yang telah banyak memberi banyak pencerahan dalam proyek dan dalam penulisan laporan.
3. Pihak dosen lain yang telah banyak memberi pengarahan kepada penulis.
4. Orang tua, kakak dan adik penulis yang tidak pernah berhenti mendukung dan mendoakan penulis.

5. Teman-teman sekalian yang turut berbagi ilmu, mendukung, dan memberi masukan kepada penulis.

Tangerang, 14 Juni 2016



Karen Audreyella



ABSTRAK

Komik merupakan media hiburan yang saat ini berpotensi tinggi dan telah disebar luaskan serta diadaptasi ke dalam bentuk digital. Komik juga telah dipadukan dengan animasi serta diberi suara dan musik sehingga tercipta *motion comic*. Baik dalam film, novel, maupun komik, karakter memegang peran penting di dalamnya. Karakter harus dibuat secara matang karena karakter dapat menuntun penonton atau pembaca mengikuti tahapan alur cerita serta menyampaikan pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh seorang penulis. Karakter juga dapat mempengaruhi pikiran dan emosi serta dapat merubah perilaku penonton atau pembaca.

Dalam tugas akhir yang berjudul “Perancangan Visual Karakter dalam Motion Comic “Talitha””, penulis akan membahas mengenai proses perancangan karakter dengan menggunakan elemen-elemen penting untuk mendesain karakter seperti *archetype*, 3 dimensi karakter, bentuk, serta *gesture* dan ekspresi.

Kata kunci: (komik, *motion comic*, desain karakter, *archetype*, 3 dimensional character)

UMMN

ABSTRACT

Comic books, an entertainment that is considered a highly potential media and has been distributed and adapted into digital forms. Comic books are also combined with animation furthermore given sounds and music which then produce motion comics. Whether in movies, novels, or comic books, character holds a significant role in it. A character has to be designed thoroughly because it has the capabilities to lead readers or audience to go through the scenario and also to convey the writer's message. A character also has the capability to affect the audience's thoughts and emotions moreover alter their behaviour.

In this final project, titled "Perancangan Visual Karakter dalam Motion Comic "Talitha"", the author will explain the process of designing a character by applying essential character design elements such as archetypes, 3 dimensional character, shape, gesture and expression.

Keywords: (comic books, motion comic, character design, archetypes, 3 dimensional character)

U
M
M
N

DAFTAR ISI

LEMBAR	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAK.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
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. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6. Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.7. Timeline	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5

2.1.	<i>Motion Comic</i>	5
2.2.	Karakter	7
2.2.1.	<i>Character Design</i>	7
2.2.2.	<i>Archetype</i>	9
2.2.3.	<i>3 Dimensional Character</i>	10
2.2.4.	Bentuk	12
2.2.5.	Proporsi Tubuh Anak	13
2.2.6.	Bentuk Wajah	14
2.2.7.	Gestur dan Ekspresi	20
2.2.8.	<i>Character Development: Character Arc</i>	25
BAB III METODOLOGI		27
3.1.	Gambaran Umum	27
3.2.	Metodologi.....	27
3.2.1.	Sinopsis	29
3.3.	Konsep	30
3.3.1.	Konsep Karakter Talitha	31
3.3.2.	Konsep karakter Semut	35
3.4.	Observasi Pengaruh <i>Character Development</i>	41
3.4.1.	Sketsa dan Eksplorasi.....	43
BAB IV ANALISIS		50
4.1.	Analisis Karakter Talitha	50
4.1.1.	Analisis 3 Dimensi Karakter	50

4.1.2.	Analisis Bentuk Wajah dan Proporsi Tubuh	54
4.1.3.	Analisis Ekspresi	56
4.2.	Analisis Karakter Semut	59
4.2.1.	Analisis 3 Dimensi Karakter	59
4.2.2.	Analisis Bentuk Wajah dan Proporsi Tubuh	62
4.2.3.	Analisis Ekspresi	64
BAB V PENUTUP	66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	XIV

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Uncharted: The Eye of Indra (2009).....	5
Gambar 2.2. Wajah dengan bentuk dasar persegi panjang	15
Gambar 2.3. Wajah dengan bentuk dasar bulat	16
Gambar 2.4. Wajah dengan bentuk dasar kotak	17
Gambar 2.5. Wajah dengan bentuk dasar oval	17
Gambar 2.6. Wajah dengan bentuk dasar segitiga.....	18
Gambar 2.7. Wajah dengan bentuk dasar belah ketupat	18
Gambar 2.8. Wajah dengan bentuk dasar trapesium bagian atas lebar.....	19
Gambar 2.9. Wajah dengan bentuk dasar trapesium bagian bawah lebar.....	20
Gambar 2.10. <i>Action Sheet</i>	21
Gambar 2.11. <i>Expression Sheet</i>	21
Gambar 2.12. Ekspresi sedih	22
Gambar 2.13. Ekspresi marah	22
Gambar 2.14. Ekspresi kaget dan takut.....	23
Gambar 2.15. Ekspresi jijik dan tidak suka.....	24
Gambar 2.16. Ekspresi bahagia	24
Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja.....	28
Gambar 3.2. <i>Mind mapping</i>	30
Gambar 3.3. Wajah anak Suku Jawa	32
Gambar 3.4. Perawakan anak Suku Jawa.....	32
Gambar 3.5. Wajah anak Etnis Tionghoa	33
Gambar 3.6. Perawakan anak Etnis Tionghoa	33

Gambar 3.7. Perawakan <i>Carpenter Ant</i>	35
Gambar 3.8. Perawakan ratu <i>Carpenter Ant</i>	36
Gambar 3.9. Perbandingan ukuran ratu dan pekerja.....	36
Gambar 3.10. Dot (<i>A Bug's Life, 1998</i>)	39
Gambar 3.11. Jiminy Cricket (Pinocchio, 1940)	39
Gambar 3.12. Ekspresi karakter Flik	40
Gambar 3.13. Perbandingan bentuk karakter antropomorfis	41
Gambar 3.14. Ekspresi wajah Gru sebelum <i>character development</i>	42
Gambar 3.15. Ekspresi wajah Gru setelah <i>character development</i>	42
Gambar 3.16. Sketsa proporsi tubuh karakter Talitha	45
Gambar 3.17. Eksplorasi karakter Semut.....	48
Gambar 3.17. Sketsa proporsi tubuh karakter Semut	49
Gambar 4.1. <i>Model sheet</i> karakter Talitha	51
Gambar 4.2. Beberapa <i>gesture</i> karakter Talitha	52
Gambar 4.3. Sketsa final wajah karakter Talitha.....	54
Gambar 4.4. Proporsi ideal anak usia 5 tahun	55
Gambar 4.5. Sketsa final proporsi tubuh karakter Talitha	56
Gambar 4.6. Ekspresi karakter Talitha sebelum <i>character development</i>	57
Gambar 4.7. Ekspresi karakter Talitha setelah <i>character development</i>	58
Gambar 4.8. Sketsa bentuk tubuh karakter Semut.....	60
Gambar 4.9. Beberapa <i>gesture</i> karakter Semut	60
Gambar 4.10. Perbandingan tinggi karakter Talitha dan Semut	61
Gambar 4.11. Sketsa final wajah karakter Semut.....	63

Gambar 4.12. Sketsa final proporsi tubuh karakter Semut 63

Gambar 4.13. Ekspresi karakter Semut..... 65



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. <i>Timeline</i>	19
Tabel 3.1. Perbandingan ciri fisik Suku Jawa dan EtnisTionghoa	45
Tabel 3.2. Perawakan <i>Carpenter Ant</i>	49
Tabel 3.3. Perkembangan bentuk wajah karakter Talitha	46
Tabel 3.4. Perkembangan bentuk wajah karakter Semut	59



UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGANXVIII

