



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 BERGAYA MODERNIST
PADA MOTION COMIC “SIRUP MANIS SOFIA”**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Kris Dwi Djayanti
NIM : 12120210336
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 : Kris Dwi Djayanti

NIM : 12120210336

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN KARAKTER BERGAYA MODERNIST PADA MOTION COMIC “SIRUP MANIS SOFIA”

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

Kris Dwi Djayanti

UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KARAKTER BERGAYA MODERNIST PADA MOTION COMIC “SIRUP MANIS SOFIA”

Oleh

Nama : Kris Dwi Djayanti

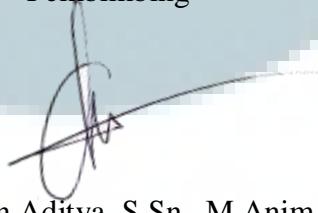
NIM : 12120210336

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

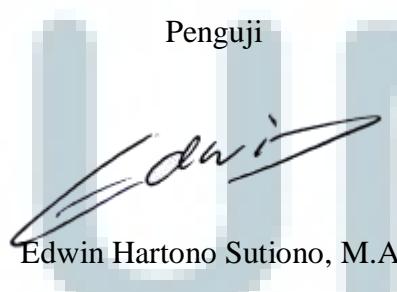
Tangerang, 18 Juli 2016

Pembimbing



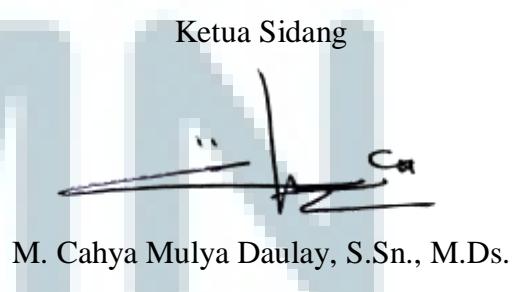
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Pengaji



Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Ketua Sidang



M. Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dengan adanya fenomena rendahnya perilaku pro-sosial pada anak-anak penulis tertarik untuk membuat *motion comic* yang digunakan sebagai media penyampaian pesan.

Motion comic dinilai menjadi salah satu media yang dapat menarik perhatian anak-anak. Karakter juga berperan penting untuk menyampaikan pesan dan membuat *motion comic* menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, penulis juga menggunakan gaya kartun *modernist* yang populer pada tahun 1950-an. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

Selama menjalani Tugas Akhir banyak hal yang dapat penulis peroleh seperti pembuatan karakter, pencarian referensi, pentingnya manajemen waktu, serta kerja keras dan ketekunan dalam pembuatan Tugas Akhir. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain yang membaca serta mendapatkan gambaran mengenai tugas seorang *character designer* dan proses pembuatannya.

Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tentunya tak lepas dari bantuan orang lain. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, nasihat dan bimbingan kepada penulis

baik dalam pembuatan karya, maupun penyusunan laporan Tugas Akhir.

3. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds., yang juga telah membantu penulis dalam memberikan arahan dan masukan pada Tugas Akhir ini.
4. Keluarga terutama orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis.
5. Teman-teman yang telah membantu penulis dengan memberikan kritik saran dan masukan.

Tangerang, 14 Juni 2016

Kris Dwi Djayanti



ABSTRAKSI

Tolong-menolong merupakan salah satu nilai moral yang penting untuk ditanamkan pada anak-anak karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial. Untuk menyampaikan pesan ini kepada anak-anak, diperlukan media yang menarik perhatiannya, salah satunya adalah *motion comic*.

Untuk membuat *motion comic* menjadi lebih menarik, maka diperlukan karakter yang juga menarik. Karakter berperan penting untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir mengenai perancangan karakter untuk *motion comic* “Sirup Manis Sofia”. Karakter dalam *motion comic* ini dibuat dengan gaya kartun *modernist* yang populer pada tahun 1950-an. Penelitian dalam Tugas Akhir ini dilakukan dengan cara studi pustaka dan analisa visual untuk mencari referensi terkait. Tugas Akhir ini diharapkan dapat menyampaikan pesan mengenai tolong-menolong kepada anak-anak Indonesia dan memberikan pengetahuan mengenai desain karakter untuk para pembaca.

Kata kunci : (Tolong-Menolong, *Motion Comic*, Perancangan Karakter, *Modernist*)

ABSTRACT

Helping each other is one of moral values that are important to introduce to children because humans are social creatures. To convey this message required a media that suite children to attract their interest, which is motion comic.

To make motion comic become more attractive, characters also an important aspect to convey this message. Therefore author is interested to create Final Project about designing characters for motion comic titled “Sirup Manis Sofia” (Sofia’s Sweet Syrup). These characters combined modernist cartoon style that popular in 1950s. Research in this Final Project using literature study and visual analysis.

Keywords: (Helping, Motion Comic, Designing Characters Modernist)



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6. Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Komik	6
2.1.1. <i>Motion Comic</i>	6

2.1.2. <i>Limited Animation</i>	7
2.2. Desain Karakter.....	8
2.2.1. <i>Three-Dimensional Character</i>	8
2.2.2. Bentuk	9
2.2.3. Gaya Gambar	12
2.2.4. Ekspresi Wajah	16
2.2.5. Proporsi	19
2.2.6. <i>Head to Body Ratio</i>	20
2.3. <i>Modern Art</i>	23
2.3.1. <i>Modernist Animation</i>	27
2.4. Warna.....	29
2.4.1. Psikologi Warna.....	31
2.4.2. Warna <i>Modernist</i>	34
BAB III METODOLOGI	37
3.1. Gambaran Umum	37
3.1.1. Sinopsis	37
3.1.2. Posisi Penulis	38
3.2. Tahapan Kerja	39
3.3. Konsep Karakter.....	39
3.3.1. Konsep Karakter Sofia	40
3.3.2. Konsep Karakter Mama	41
3.3.3. Konsep Karakter Papa.....	42
3.4. Referensi	43

3.4.1.	Ilustrasi Mary Blair pada Iklan Meadow Gold	45
3.4.2.	Gerald McBoing Boing	46
3.4.3.	Leo: A Ghost Story	48
3.4.4.	Jane Jetson dalam The Jetsons.....	49
3.4.5.	Ms. Keane pada The Powerpuff Girl	50
3.4.6.	It's Everybody Bussiness	51
3.4.7.	Karakter Papa dalam Iklan Kellogg's	52
3.4.8.	George Jetson dalam The Jetson.....	53
3.4.9.	Mr. Turner pada Fairy Odd Parents	54
3.5.	Implementasi Karakter.....	55
3.6.	<i>Model Sheet</i>	59
3.7.	Ekspresi Wajah.....	61
3.8.	Pewarnaan	62
3.9.	Perbandingan Tinggi	64
	BAB IV ANALISIS	65
4.1.	Analisis Konsep Sofia	65
4.1.1.	Wajah dan Proporsi Tubuh.....	65
4.1.2.	Desain Pakaian	67
4.1.3.	Warna	69
4.2.	Analisis Konsep Mama.....	70
4.2.1.	Wajah dan Proporsi Tubuh.....	70
4.2.2.	Desain Pakaian	71
4.2.3.	Warna	72

4.3.	Analisis Konsep Papa	73
4.3.1.	Wajah dan Proporsi Tubuh.....	73
4.3.2.	Desain Pakaian	74
4.3.3.	Warna	74
4.4.	Kendala	75
4.5.	Solusi	75
BAB V PENUTUP	76	
5.1.	Kesimpulan	76
5.2.	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk Dasar dalam Pembuatan Karakter	10
Gambar 2.2. Karakter dengan Dasar Lingkaran	10
Gambar 2.3. Karakter dengan Dasar Persegi	11
Gambar 2.4. Karakter dengan Dasar Segitiga	11
Gambar 2.5. Penggunaan Bentuk pada Karakter dalam Film Aladdin	12
Gambar 2.6. Karakter My Melody dari Sanrio.....	13
Gambar 2.7. Karakter Fred dari Flintstone	13
Gambar 2.8. Karakter <i>Broad</i>	14
Gambar 2.9. Mushu dalam film Mulan.....	14
Gambar 2.10. Belle	15
Gambar 2.11. Wonder Woman.....	15
Gambar 2.12. Ekspresi Datar	16
Gambar 2.13. Ekspresi Senang.....	16
Gambar 2.14. Ekspresi Sedih	17
Gambar 2.15. Ekspresi Marah	17
Gambar 2.16. Ekspresi Khawatir.....	18
Gambar 2.17. Ekspresi Bosan	18
Gambar 2.18. Contoh Ekspresi Kombinasi Marah dengan Bosan	19
Gambar 2.19. Perbandingan Proporsi Realis dengan Kartun.....	19
Gambar 2.20. Bayi dan Balita	20
Gambar 2.21. Anak-Anak	21
Gambar 2.22. Remaja	22

Gambar 2.23. Dewasa	22
Gambar 2.24. Orang Tua.....	23
Gambar 2.25. Lukisan Berjudul Guernica oleh Pablo Picasso.....	25
Gambar 2.26. Two Women oleh Karl Schmidt-Rottluff	26
Gambar 2.27. Waterfall oleh Arshile Gorky	26
Gambar 2.28. Animasi UPA yang Menjadi Awal Penggunaan Gaya <i>Modernist</i> .	28
Gambar 2.29. Salah Satu Karya Ilustrasi Mary Blair	29
Gambar 2.30. Hubungan antara <i>Value</i> dan <i>Saturation</i>	30
Gambar 2.31. <i>Colour Wheel</i>	31
Gambar 2.32. Merah	32
Gambar 2.33. Kuning	32
Gambar 2.34. Oranye	32
Gambar 2.35. Hijau	32
Gambar 2.36. Biru	33
Gambar 2.37. Ungu.....	33
Gambar 2.38. Hitam.....	33
Gambar 2.39. Putih	33
Gambar 2.40. Palet Warna dalam <i>Fashion</i> saat Masa Perang.....	35
Gambar 2.41. Warna-Warna Militer	35
Gambar 2.42. Warna-warna Pastel yang Digunakan	36
Gambar 2.43. Perkembangan Warna	36
Gambar 3.1. Bagan Tahapan Kerja.....	39
Gambar 3.2. Ilustrasi Karya Mary Blair untuk Iklan	46

Gambar 3.3. Gerald McBoing Boing oleh UPA.....	47
Gambar 3.4. TV Series Gerald McBoing Boing	48
Gambar 3.5. Karakter pada Buku Leo: A Ghost Story	49
Gambar 3.6. Jane Jetson dari Animasi The Jetson	50
Gambar 3.7. Ms. Keane dari Animasi The Powerpuff Girls	51
Gambar 3.8. <i>Screenshot</i> Animasi It's Everybody Bussiness	52
Gambar 3.9. Iklan Kellogg's.....	53
Gambar 3.10. Karakter The Jetsons.....	54
Gambar 3.11. Karakter Mr. Turner.....	55
Gambar 3.12. Sketsa Awal Karakter Sofia	56
Gambar 3.13. Sketsa Eksplorasi yang Lebih Variasi.....	57
Gambar 3.14. Sketsa yang Dipilih Kemudian Direvisi Kembali	57
Gambar 3.15. Sketsa Final	58
Gambar 3.16. Sketsa Eksplorasi Karakter Mama.....	58
Gambar 3.17. Sketsa Eksplorasi Karakter Papa	59
Gambar 3.18. <i>Model Sheet</i> Karakter Sofia.....	60
Gambar 3.19. <i>Model Sheet</i> Karakter Mama	60
Gambar 3.20. <i>Model Sheet</i> Karakter Papa	61
Gambar 3.21. Ekspresi Karakter Sofia	61
Gambar 3.22. Ekspresi Karakter Mama	62
Gambar 3.23. Ekspresi Karakter Papa	62
Gambar 3.24. Pewarnaan Karakter Sofia	63
Gambar 3.25. Pewarnaan Karakter Mama	63

Gambar 3.26. Pewarnaan Karakter Papa.....	64
Gambar 3.27. Perbandingan Tinggi Karakter	64
Gambar 4.1. Hasil Akhir Karakter Sofia.....	65
Gambar 4.2. Rasio Karakter Sofia	67
Gambar 4.3. Referensi Pakaian Sofia	68
Gambar 4.4. Referensi Bentuk Apron.....	68
Gambar 4.5. Hasil Akhir Karakter Mama	70
Gambar 4.6. Rasio Karakter Mama	71
Gambar 4.7. Referensi Pakaian Tahun 1950-an	72
Gambar 4.8. Hasil Akhir Karakter Papa	73
Gambar 4.9. Rasio Karakter Papa.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis Referensi	43
-------------------------------------	----



UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN	XVII
LAMPIRAN B: SCRIPT	XIX
LAMPIRAN C: STORYBOARD.....	XXI
LAMPIRAN D: TIMELINE	XXIV

UMN