



### **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 TOKOH DALAM *MOTION COMIC***

## **“*ARROGANCE*”**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Rizkie Satia Jayadi  
NIM : 11120210083  
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 : Rizkie Satia Jayadi

NIM : 111202210083

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN TOKOH DALAM *MOTION COMIC* “ARROGANCE”**

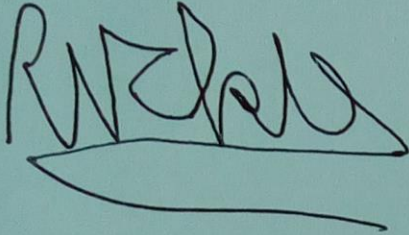
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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, 11 Juni 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rizkie Satia Jayadi', with a long horizontal flourish underneath.

Rizkie Satia Jayadi

# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

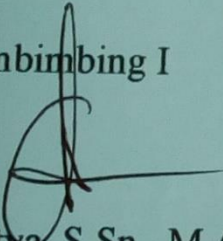
## PERANCANGAN TOKOH DALAM *MOTION COMIC* "ARROGANCE"

Oleh

Nama : Rizkie Satia Jayadi  
NIM : 111202210083  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

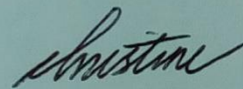
Tangerang, 18 Juli 2017

Pembimbing I



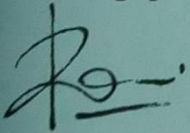
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Pembimbing II



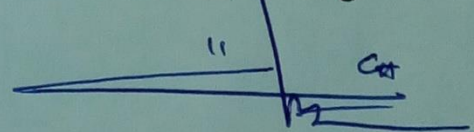
Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Penguji



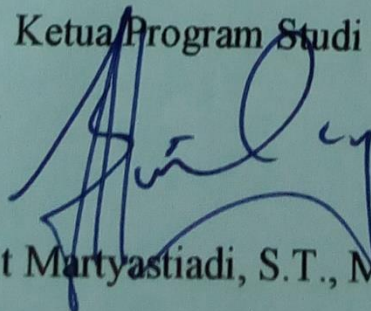
Ka Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Sebelum penulis masuk dalam perkuliahan di UMN, penulis telah tertarik dengan sejarah dan media komik, ini dikarenakan selama hidupnya penulis telah dikelilingi oleh berbagai bentuk komik dan *manga* yang menarik. Selama perkuliahan di UMN penulis rasa kertertarikan atas komik semakin kuat yang pada akhirnya dijadikan sebagai bahan skripsi kelulusan walaupun dalam format yang berbeda (*motion comic*).

Penulis sendiri menyadari keterbatasan keterampilan menggambarnya namun seperti pepatah “Kamu bisa memiliki apa pun yang diinginkan jika kamu mampu menghilangkan keyakinan bahwa tidak mungkin mendapatkannya” maka pendekatan dibuat agar karya ini dapat membangun *style* dari penulis.

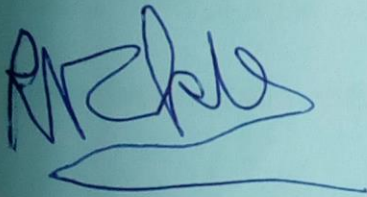
Komik ini bertema arogan atau kesombongan yang memberikan campuran cerita horor dan moral yang pembaca dapat kenali, ditambah dengan tokoh protagonis dan antagonis yang dapat dimengerti oleh banyak pembaca.

Maka atas kelancaran skripsi ini saya ingin berterimakasih kepada tuhan yang maha esa juga kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M Inf.Tech. Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

2. Christian Aditya , S.Sn., M.Anim. dan Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. Sebagai dosen pembimbing.
3. Teman teman sebagai konsultan
4. Satrio Dwikurnianto Condro P. S.T, S.E, yang memberi petunjuk dan saran atas format skripsi.
5. Orang Tua, Kakak dan Adik atas doanya.

Tangerang, 11 Juni 2017



Rizkie Satia Jayadi

## ABSTRAKSI

Dalam tugas akhir ini penulis merancang tokoh baik, lugu dan penakut serta tokoh jahat, licik dan penindas yang nantinya di implementasikan ke dalam media *motion comic*, dalam proses pembuatan *motion comic* ini penulis melakukan riset serta referensi yang mendukung pembuatan tokoh lugu dan penakut yang penulis buat. Penulis juga menggunakan konsep *three dimensional character development* yang mempertimbangkan aspek psikologis, fisiologis, dan sosiologis tokoh. Penulis mengambil tema horor untuk mengaitkan tokoh baik, lugu dan penakut serta tokoh jahat, licik dan penindas dalam cerita ini.

Kata kunci: *Motion comic*, tokoh, bentuk tokoh, protagonis, antagonis,

UMMN



## ABSTRACT

*In this thesis the author designed the nice, innocent and timid character also Evil, sly and bully character that will be implemented into the media motion comic, in the process of making motion comic writer doing research and references that support the creation innocent and timid character that the author made. The author also uses the concept of three dimensional character development that consider the psychological, physiological, and sociological aspect of the character. The author takes the theme of horror to associate the nice, innocent and timid character and also Evil, sly and bully character in this story.*

*Keywords: motion comic, character, character shapes, protagonist, antagonist*

UMMN

## 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>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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. Metode Perancangan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Komik.....	4

2.2.	<i>Motion Comic</i> .....	6
2.3.	<i>Three Dimensional Character</i> .....	7
2.1.1	Fisiologi Tokoh.....	7
2.3.1.1.	Bentuk Tubuh .....	7
1.	<i>Circles</i> .....	7
2.	<i>Squares</i> .....	8
3.	<i>Triangles</i> .....	8
2.3.1.2.	Wajah dan Ekspresi .....	9
1.	Mata .....	10
2.	Alis.....	11
3.	Mulut .....	11
4.	Hidung .....	12
5.	Leher.....	13
2.3.2.	Sosiologi Tokoh.....	14
2.3.3.	Psikologi Tokoh.....	14
2.4.	<i>Color Teori</i> .....	14
2.4.1.	Merah.....	15
2.4.2.	Putih.....	15
2.4.3.	Hitam .....	16
2.4.4.	Hijau .....	16

2.4.5.	Kuning .....	16
2.4.6.	Biru .....	16
2.4.7.	Jingga.....	17
2.4.8.	Coklat.....	17
2.4.9.	Ungu atau <i>Violet</i> .....	17
2.4.10.	Merah muda .....	17
2.4.11.	Abu-abu .....	18
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>19</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	19
3.1.1.	Sinopsis Cerita.....	19
3.1.2.	Posisi Penulis.....	20
3.2.	Sistematika Perancangan.....	21
3.3.	Konsep tokoh Salim berdasarkan <i>Three dimensional character</i> . 22	
3.3.1.	Fisiologis Salim .....	22
3.4.	Konsep tokoh Rudi berdasarkan <i>three dimensional character</i> ...	23
3.4.1.	Fisiologis tokoh Rudi.....	23
3.4.2.	Sosiologis tokoh Rudi.....	23
3.4.3.	Psikologis tokoh Rudi.....	23
3.5.	Observasi Referensi.....	24
3.5.1.	<i>Motion Comic</i> style.....	24

3.5.2.	Referensi tokoh Salim .....	25
3.5.2.1.	Mariya shirou dari <i>manga Cage of Eden</i> sebagai referensi pengetahuan Salim .....	25
3.5.2.2.	Nobita dari anime Doraemon sebagai referensi tokoh Salim yang di tinas oleh Rudi .....	26
3.5.2.3.	Chucky dari kartun <i>Rugrats</i> .....	27
3.5.2.4.	Seragam anak sekolah SMA Indonesia laki-laki .....	28
3.5.2.5.	<i>Napoleon Dynamite</i> referensi Rambut ikal dan kacamata .....	28
3.6.	Referensi tokoh Rudi.....	29
3.6.1.1.	Tatsuya himekawa dari anime <i>Beelzebub</i> sebagai referensi pakaian Rudi.....	30
3.6.1.2.	Bakugou dari <i>Boku no Hero Academia</i> sebagai referensi sifat Rudi.....	31
3.6.1.3.	Cash Murray dari kartun Ben 10 sebagai referensi gaya kartun untuk Rudi.....	32
3.6.1.4.	Referensi anak SMA nakal .....	33
3.7.	Implementasi tokoh Salim.....	34
3.8.	Implementasi Tokoh Rudi .....	37
3.9.	<i>Model Sheet</i> .....	40
3.10.	Ekspresi Tokoh.....	41

3.11.	Gestruke Salim dan Rudi.....	43
3.12.	Perbandingan tinggi Rudi dan Salim.....	44
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>45</b>
4.1.	Analisis .....	45
4.1.1.	Analisis tokoh Salim.....	45
4.2.	Analisis tokoh Rudi .....	48
4.2.1.	Analisis warna tokoh Rudi .....	49
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>50</b>
5.1.	Kesimpulan.....	50
5.2.	Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN A .....</b>		<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN B <i>Storyboard</i> .....</b>		<b>xvii</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sampul <i>Motion Comic Watchmen</i> .....	6
Gambar 2.2 Contoh Tokoh Dengan Bentuk Badan <i>Circle</i> .....	7
Gambar 2.3 Contoh Tokoh Dengan Bentuk Badan <i>Square</i> .....	8
Gambar 2.4 Contoh Tokoh Dengan Bentuk Badan <i>Triangle</i> .....	8
Gambar 2.5 Unsur Gerakan Pada Wajah .....	9
Gambar 2.6 Mata Tokoh Dengan Arah Berbeda .....	10
Gambar 2.7 Contoh Alis yang Tepat.....	11
Gambar 2.8 Gambar Perbedaan Wajah Dengan Mulut dan Tanpa Mulut .....	12
Gambar 2.9 Fungsi Leher Terhadap Pengekspresian Emosi .....	13
Gambar 3.1 Sistematika Perancangan.....	21
Gambar 3.2 <i>Comic Style</i> .....	24
Gambar 3.3 Mariya shirou .....	25
Gambar 3.4 Nobita .....	26
Gambar 3.5 Chucky .....	27
Gambar 3.6 anak SMA Indonesia .....	28
Gambar 3.7 <i>Napoleon Dynamite</i> .....	29
Gambar 3.8 Tatsuya himekawa.....	30
Gambar 3.9 Bakugou .....	31
Gambar 3.10 Cash Murray .....	32
Gambar 3.11 Referensi anak SMA nakal.....	33
Gambar 3.12 Sketsa awal tokoh Salim .....	34
Gambar 3.13 Sketsa Salim yang pertama .....	35

Gambar 3.14 Desain Final Salim .....	36
Gambar 3.15 Sketsa awal Rudi .....	37
Gambar 3.16 Sketsa Rudi yang pertama .....	38
Gambar 3.17 Gambar Tokoh Rudi.....	39
Gambar 3.18 Model Sheet Salim .....	40
Gambar 3.19 Model Sheet Rudi.....	41
Gambar 3.20 Ekspresi Salim.....	42
Gambar 3.21 Ekspresi Rudi .....	42
Gambar 3.22 <i>Gesture</i> Salim.....	43
Gambar 3.23 <i>Gesture</i> Rudi .....	44
Gambar 3.24 Perbandingan tinggi Salim dan Rudi.....	44
Gambar 4.1 Bentuk lingkaran di kepala Salim .....	46
Gambar 4.2 Pakaian sekolah Salim.....	47
Gambar 4.3 Bentuk muka Rudi.....	48
Gambar 4.4 Pakaian Rudi .....	49

UMMN



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A ..... xviii

LAMPIRAN B ..... xvii

