



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 YANG MEMILIKI *APPEAL*
DALAM KARYA ANIMASI 3D *THE SPIRIT OF ANSEL***

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Timotius Jeremy Ariaputra
NIM : 13120210127
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 : Timotius Jeremy Ariaputra
NIM : 13120210127
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Judul Tugas Akhir : Perancangan Tokoh yang Memiliki *Appeal*
Pada Animasi 3D *The Spirit of Ansel*

Perancangan Tokoh yang Memiliki *Appeal* Pada Animasi 3D *The Spirit of Ansel*

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.

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, 17 April 2017

Timotius Jeremy Ariaputra

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized building icon with several square windows inside a circular frame.

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Tokoh yang Memiliki *Appeal* Pada Animasi 3D *The*

Spirit of Ansel

Oleh

Nama : Timotius Jeremy Ariaputra

NIM : 13120210127

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Mei 2017

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur disampaikan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena oleh karena rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Laporan ini ditujukan sebagai persyaratan kelulusan mata kuliah Tugas Akhir di Universitas Multimedia Nusantara.

Adapun judul laporan ini adalah “PERANCANGAN TOKOH YANG MEMILIKI APPEAL DALAM KARYA ANIMASI 3D THE SPIRIT OF ANSEL”. Karakter memiliki peranan penting dalam sebuah karya Animasi. Di dalam sebuah cerita, karakter adalah unsur penentu sekaligus penggerak cerita.

Melalui penelitian ini, penulis mendapat banyak pelajaran berupa informasi dan teori-teori dari para ahli mengenai berbagai prinsip untuk mendesain karakter atau tokoh dengan *appeal* atau daya tarik. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca dari kalangan animator untuk dapat menciptakan karakter dengan konsep yang baik.

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

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing.
3. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Laporan Tugas Akhir.

4. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan memberikan doa dan motivasi kepada penulis dalam proses penulisan laporan ini.

Tangerang, 17 April 2017

Timotius Jeremy Ariaputra

A large, light blue watermark logo of UMN (Universitas Muhammadiyah Negeri) is centered on the page. It features a circular emblem with a stylized building and the letters 'UMN' below it.

UMN

ABSTRAKSI

Tokoh memiliki peranan penting dalam sebuah karya Animasi. Di dalam sebuah cerita, karakter adalah unsur penentu sekaligus penggerak cerita. Melalui penelitian ini penulis akan merancang mendesain tokoh dengan *appeal* atau daya tarik. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk dapat menciptakan tokoh yang memiliki *appeal*.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang tokoh yang memiliki *appeal* untuk dapat diterapkan dalam karya animasi "*The Spirit of Ansel*" yang digambarkan melalui bentuk tubuh, wajah dan pakaian dari kedua karakter, yaitu Marcis yang berprofesi sebagai pandai besi dan sesosok arwah bernama Ansel yang hidup di Eropa pada abad pertengahan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi pihak lain yang ingin melakukan penelitian mengenai pembuatan karakter yang memiliki *appeal*.

Adapun metode yang akan dilakukan penulis dalam penulisan laporan ini adalah melalui pencarian informasi melalui referensi dan studi pustaka lalu melakukan eksplorasi untuk menciptakan tokoh dalam karya animasi "*The Spirit of Ansel*".

Kata kunci : Tokoh, Animasi, *Appeal*

ABSTRACT

Characters have an important role in a work of animation. In a story, the characters are at once decisive element driving the story. Through this study the authors will design designing characters with appeal or appeal. This research is expected to help the reader to be able to create characters that have appeal.

The purpose of this research is to design a character that has the appeal to be applied in the work of animation "The Spirit of Ansel" which is illustrated by the shape of the body, face and clothes of two characters, Marcis who worked as a blacksmith and a figure ghost named Ansel living in medieval Europe.

This study is expected to be a source of information for others who want to do research on the character creation that has appeal.

The method will be done with the author in writing this report is through references and information search through library research and exploration to create a character in the animated movie "The Spirit of Ansel".

Keywords : Characters, animation, Appeal

U M N

DAFTAR ISI

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1. Latar Belakang	13
1.2. Rumusan Masalah	14
1.3. Batasan Masalah.....	14
1.4. Tujuan Penelitian	14
1.5. Manfaat Penelitian	14
1.6. Metode Pengumpulan Data	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1. Pengertian Animasi	16
2.2. Film Animasi.....	16
2.2.1 Film Animasi Klasik.....	16
2.2.1 Film Animasi Komputer.....	17
2.3. 12 Prinsip Dasar Animasi.....	18
2.4. Teori 3 dimensional karakter	18
2.5. Menciptakan Appeal pada karakter.....	19

2.6. Bahan Pakaian yang Digunakan Masyarakat Eropa	23
2.7.1. Linen.....	23
2.7.2. Katun.....	24
2.7.3. Weave (Tenunan).....	25
2.7.4. Leather (Kulit).....	25
2.7.5. Peralatan Pandai Besi.....	26
2.7. Psikologi Warna.....	27
2.8.1. Merah.....	27
2.8.2. Hijau.....	27
2.8.3. Jingga.....	28
2.8.4. Kuning.....	28
2.8.5. Biru.....	29
2.8.6. Ungu.....	29
2.8.7. Hitam.....	30
2.8.8. Putih.....	30
BAB III METODOLOGI	32
3.1. Gambaran Umum	32
3.1.1. Sinopsis	32
3.1.2. Skematika Perancangan	34
3.1.3. Posisi Penulis	35
3.2. 3 Dimensional Karakter Marcis	36
3.2.1. Sosiologis	36

3.2.2. Psikologis	37
3.2.3. Fisiologis	37
3.3. Objek Penelitian	38
3.4. Penerapan Konsep	40
3.4.1. Eksplorasi Wajah Marcis	41
3.4.2. Eksplorasi Bentuk Badan	44
3.4.3. Eksplorasi Pakaian.....	44
3.4.4. Tampak Akhir Karakter Marcis.....	47
3.5. 3 Dimensional Karakter Ansel.....	48
3.5.1. Sosiologis	48
3.5.2. Psikologis	48
3.5.3. Fisiologis.....	49
3.6. Penerapan Konsep	50
3.6.1. Eksplorasi Wajah Ansel.....	51
3.6.2. Eksplorasi Bentuk Tubuh.....	52
3.6.3. Tampak Akhir Karakter Ansel.....	52
BAB IV ANALISIS	54
4.1. Analisis Tokoh Marcis	54
4.2. Analisis Karakter Ansel	57
BAB V PENUTUP	61
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	62

DAFTAR GAMBAR

2.1. Membuat appeal karakter dengan bentuk sederhana.....	21
2.2. Penggunaan elemen persegi pada karakter <i>superhero DC Comics</i> “ <i>Superman</i> ”	21
2.3. Salah satu penggunaan elemen segitiga pada pelindung kepala “ <i>Darth Vader</i> ” pada film “ <i>Star Wars</i> ”	22
2.4. Linen Putih.....	24
2.5. Linen Biasa.....	24
2.6. Kain Katun	25
2.7. Kain Tenunan	25
2.8. Bahan Kulit untuk pakaian	26
2.9. Alat-alat pandai besi	26
3.1. Pandai Besi di Eropa pada Abad Pertengahan.....	32
3.2. Karakter Alvor dalam Permainan “ <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> ”.....	34
3.3. Karakter “ <i>The Smurf</i> ”	35
3.4. Penggunaan bentuk lingkaran pada karakter Smurf	35
3.5. Eksplorasi awal karakter Marcis.....	36
3.6. Eksplorasi Wajah Marcis dengan tambahan fitur mata dan mulut	37
3.7. Gaya Rambut Pria Pada Abad Pertengahan.....	37
3.8. Gaya Rambut Pria Pada Abad Pertengahan.....	38

3.9. Eksplorasi wajah Marcis.....	38
3.10. Eksplorasi Bentuk Badan	39
3.11. Referensi Pakaian pandai besi	40
3.12. Eksplorasi Pakaian Marcis	40
3.13. Penggambaran Marcis dengan warna.....	41
3.14. Tampak akhir karakter Marcis.....	42
3.15. Referensi warna tubuh arwah pada film “Casper.....	44
3.16. Referensi warna tubuh arwah pada film “Poltergeist.....	44
3.17. Proses eksplorasi awal wajah Ansel.....	45
3.18. Eksplorasi Fitur wajah ansel.....	46
3.19. Penggambaran bentuk tubuh Ansel.....	46
3.20. Tampak karakter Ansel	47

UMMN