



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 ANIMASI 3D
BERGENRE KOMEDI YANG BERJUDUL "KIND OF LOVE"**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Ko.Immanuel X Ivano H
NIM : 00000018719
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ko.Immanuel Xavier Ivano Hariko

NIM : 00000018719

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH DALAM ANIMASI 3D

BERGENRE KOMEDI YANG BERJUDUL "KIND OF LOVE"

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan 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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 2 Maret 2018



Ko. Immanuel Xavier Ivano Hariko



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Tokoh dalam Animasi 3D Bergenre Komedi yang Berjudul "Kind of Love"

Oleh

Nama : Ko.Immanuel X Ivano H


NIM : 00000018719

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 2 April 2018

Pembimbing


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

Penguji

Ketua Sidang


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


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

Ketua Program Studi


Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

KATA PENGANTAR

Penulis mengambil topik *character design* karena menciptakan sebuah karakter yang baik, menarik dan bagus itu adalah hal yang sulit dilakukan. Namun penulis mencoba untuk menciptakan sebuah karakter yang baik agar penonton dapat menikmati film animasi yang penulis produksi bersama rekan-rekan yang ikut memproduksi.

Topik ini menjadi penting dan perlu dibaca oleh orang lain karena di dalam laporan ini, orang lain dapat mempelajari bagaimana cara untuk merancang sebuah karakter 3 dimensi. Laporan ini dapat memberikan manfaat bagi orang-orang yang mengambil topik yang sama dengan apa yang penulis ambil.

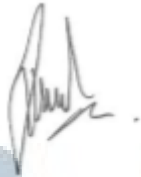
Penulis pribadi selama berlangsungnya pembuatan skripsi ini merasa sangat bangga karena selain dapat berbagi ilmu juga dapat membantu mahasiswa atau mahasiswi jika ada yang mengambil topik serupa.

Terimakasih yang telah membantu dan membimbing untuk tercapainya karya tugas akhir ini. Urutan nama sebagai berikut:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film & Televisi di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing akademik dan Ketua Sidang Akhir.
4. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., selaku dosen Penguji Sidang Akhir.

5. Reza Tanujaya, Michael Jong, Riyanto dan Memory Yosua yang telah ikut membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Orang tua, saudara, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, dan doa dalam penyelesaian tugas akhir ini.
7. Glenn Michael, Adrian W.A dan Jeshen Budianto Ham yang telah memberikan dukungan secara moral.
8. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat yang berlimpah selama mengerjakan laporan dan karya tugas akhir, serta saat sidang akhir.

Tangerang, 2 Maret 2018



Ko. Immanuel X Ivano Hariko

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Penulisan skripsi penciptaan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagaimana cara merancang tokoh pada animasi 3D (tiga dimensi). Adapun yang menjadi latar belakang penulisan skripsi penciptaan ini adalah keinginan penulis untuk dapat menciptakan suatu tokoh animasi 3D yang dapat dikenal oleh banyak orang. Untuk merancang tokoh animasi 3D diperlukan beberapa proses perancangan seperti menentukan *tri-dimensional* karakter, bentuk dasar tokoh, proporsi tokoh, warna dan pakaian tokoh yang dapat diperoleh dengan menggabungkan teori bentuk, proporsi, pakaian dan warna dari para ahli, juga dari hasil riset dan eksplorasi. Hasil penggabungan semuanya itu yang akan menjadi desain akhir tokoh dan yang akan digunakan sebagai panduan untuk membuat model 3D.

Kata-kata kunci : tokoh, tri-dimensional, model 3D

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Writing thesis creation aims to provide knowledge how to design figures on 3D animation (three dimension). As for the background of writing this thesis creation is the author's desire to be able to create a 3D animated character that can be known by many people. To design a 3D animation character it is necessary to have several processes such as determining the tri-dimensional character, the basic shape of the character, the proportion of characters, color and character clothing that can be obtained by combining the theory of shapes, proportions, clothing and colors from experts, also do some research and exploration. The result of combining all that will be the final design of the character and will be used as a guide to create 3D models.

keyword : character, tri-dimensional, 3D model

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi	2
1.5. Manfaat Skripsi	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.2. Tokoh	4
2.2.1. Perancangan Tokoh.....	4
2.3. <i>Tri-Dimensional Character</i>	5
2.3.1. Dimensi Fisiologis	5
2.3.2. Dimensi Sosiologis	6

2.3.3.	Dimensi Psikologis	6
2.4.	Bentuk	6
2.5.	Ukuran.....	7
2.7.	Komedi.....	8
2.7.1.	Komedi Slapstick	9
2.8.	Appeal	9
2.9.	Warna	10
BAB III METODOLOGI		15
3.1.	Gambaran Umum	15
3.1.1.	Sinopsis	15
3.1.2.	Posisi Penulis	17
3.2.	Tahapan Kerja	17
3.3.	<i>Tri-Dimensional Character</i>	19
3.4.	Acuan	21
3.4.1	Bentuk	21
3.4.2.	Warna	24
3.4.3.	Pakaian	26
3.5.	Proses Perancangan.....	28
3.5.1.	Eksplorasi Chang	28
3.5.2.	Ekplorasi Nikky	33
BAB IV ANALISIS		38
4.1	Gambaran Umum	38

4.2.	Analisis tokoh Chang	38
4.2.1.	Bentuk dan proporsi	38
4.2.2.	Pakaian	40
4.2.3.	Warna	41
4.2.4.	Perbandingan.....	41
4.3.	Analisis tokoh Nikky	42
4.3.1.	Bentuk dan proporsi	42
4.3.2.	Penampilan.....	43
4.3.3.	Warna	44
4.3.4.	Perbandingan.....	45
BAB V PENUTUP		46
5.1.	Kesimpulan	46
5.2.	Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA		XV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk dasar.....	7
Gambar 2.2. Ukuran tubuh.....	7
Gambar 2.3. <i>Bunny & Elmer</i>	8
Gambar 2.4. <i>Appeal Witch</i>	10
Gambar 3.1. Skema perancangan.....	18
Gambar 3.2. Proporsi <i>Jinxy Jenkins & Flint Lockwood</i>	21
Gambar 3.3. Bentuk kepala <i>Jinxy & Flint</i>	22
Gambar 3.4. Proporsi <i>Sam spark & Lucky Lou</i>	23
Gambar 3.5. Bentuk kepala <i>Lou dan Sam</i>	23
Gambar 3.6. Warna <i>Jinxy Jenkins</i>	25
Gambar 3.7. Warna <i>Lucky Lou</i>	26
Gambar 3.8. Observasi DuFan.....	27
Gambar 3.9. Eksplorasi bentuk dasar kepala Chang.....	28
Gambar 3.10. Eksplorasi bentuk dasar Chang.....	29
Gambar 3.11. Eksplorasi Aksesoris.....	30
Gambar 3.12. Eksplorasi Penampilan Chang.....	30
Gambar 3.13. Eksplorasi warna Chang.....	31
Gambar 3.14. Hasil akhir desain & <i>Character sheet</i>	32
Gambar 3.15. Eksplorasi bentuk kepala Nikky.....	33
Gambar 3.16. Eksplorasi bentuk dasar Nikky.....	33
Gambar 3.17. Eksplorasi pakaian Nikky.....	34
Gambar 3.18. Eksplorasi penampilan Nikky.....	35

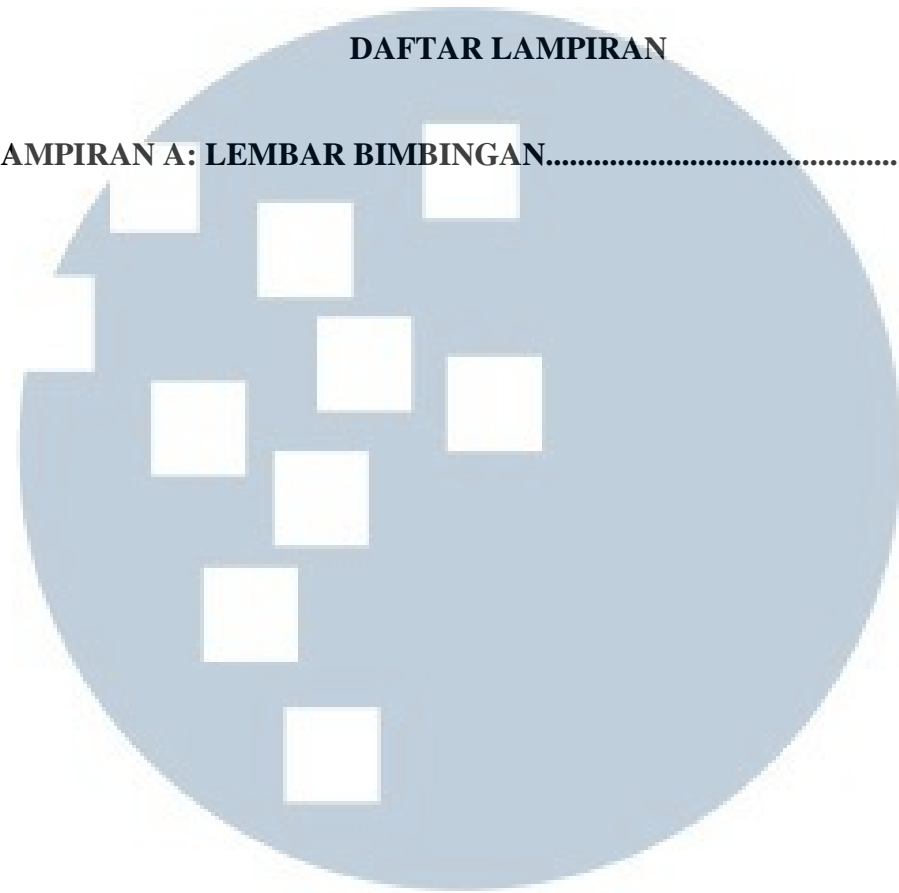
Gambar 3.19. Eksplorasi warna Nikky	36
Gambar 3.20. Hasil akhir desain & <i>Character sheet</i>	37
Gambar 4.1. Bentuk kepala Chang	39
Gambar 4.2. Proporsi Chang	39
Gambar 4.3. Pakaian Chang	40
Gambar 4.4. Perbandingan Referensi, Hasil akhir desain & model 3d.....	41
Gambar 4.5. Bentuk Kepala Nikky	42
Gambar 4.6. Proporsi Nikky	43
Gambar 4.7. Pakaian Nikky	44
Gambar 4.8. Perbandingan Referensi, Hasil akhir desain & model 3d.....	45

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....XVII



UMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**