



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 UNTUK ANIMASI 2D

“THE LIFE OF JOHNNY & MAX”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Aristo Elbert Tjahjono

NIM : 12120210341

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aristo Elbert Tjahjono

NIM : 12120210341

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH UNTUK ANIMASI 2D

“THE LIFE OF JOHNNY & MAX”

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, 31 Mei 2018

Aristo Elbert Tjahjono



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN TOKOH UNTUK ANIMASI 2D

“THE LIFE OF JOHNNY & MAX”

Oleh

Nama : Aristo Elbert Tjahjono

NIM : 12120210341

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 16 Juli 2018

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

Mohammad Rizaldi S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Animasi sudah menjadi hiburan tersendiri bagi semua kalangan, baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Ada beberapa yang menikmati animasi 2D, dan ada juga yang menikmati animas 3D.

Desain tokoh menjadi suatu faktor penting dalam pembuatan animasi, karena proses ini dapat membentuk sebuah gambaran mengenai tokoh apa yang akan menjadi fokus utama dalam film animasi ini.

Mengenai penulisan Tugas Akhir ini, ini merupakan pertama kali bagi penulis, dan walaupun mengalami kesulitan dalam proses penulisan, pencarian sumber, serta asistensi konsep karakter, penulis telah berusaha dengan semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis juga tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing dalam proses penulisan tugas akhir ini, diantaranya:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., selaku pembimbing TA.
3. Christian Aditya, S.Sn, M.Anim., selaku penguji
4. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku ketua sidang
5. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing akademik dan mentor penulis.
6. Fedy Tjahjono & Hanah Sugandi Mulyadi, selaku orang tua penulis

Walaupun penulis memiliki kekurangan dalam penulisan dan perancangan tugas akhir ini, pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Tangerang, 31 Mei 2018

Aristo Elbert Tjahjono



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Desain tokoh merupakan hal yang sangat krusial dalam proses perancangan film animasi, karena melalui proses perancangan ini, animator dapat bereksperimentasi dengan beberapa desain alternatif dari tokoh animasi, sebelum memilih satu desain final yang akan digunakan untuk film animasi.

Kata kunci: Desain Tokoh, Desain Alternatif, Film Animasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



ABSTRACT

Character Design is the most crucial part in creating an animated feature film. Character Design allows animators to experimentizing with the alternative design of the character before selecting one final design to be utilized on the animated feature film.

Keywords: Character Design, Alternative Design, Animated Feature Film

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

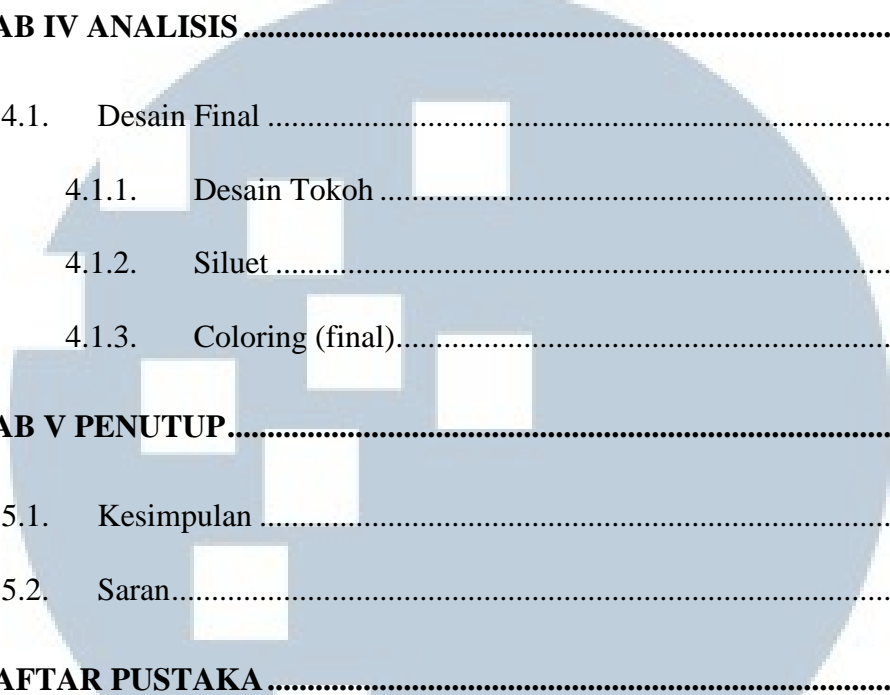
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.2. Animasi 2D	5
2.3. Prinsip-Prinsip Animasi	6
2.4. Tokoh	7

2.4.1.	<i>Three-Dimensional Character</i>	8
1.	Psychology	8
2.	Sociology	8
3.	Physiology.....	8
2.4.2.	Desain Tokoh	8
2.4.3.	Desainer Tokoh	10
2.5.	Hierarki Tokoh.....	11
2.6.	Teori Bentuk.....	12
2.7.	Teori Siluet.....	13
2.7.1.	Perbedaan Siluet dan Bentuk	13
2.8.	Teori Warna	14
2.8.1.	Korelasi Teori Warna dan Kepribadian	15

BAB III METODOLOGI 17

3.1.	Gambaran Umum.....	17
3.1.1.	Sinopsis	17
3.1.2.	Posisi Penulis	18
3.2.	Tahapan Kerja	19
3.3.	Acuan	19
3.3.1.	Acuan Johnny Wiranata	20
3.3.2.	Acuan Max	23
3.4.	Proses Perancangan.....	24
3.4.1.	Johnny Wirananta.....	24
3.4.2.	Max	33



BAB IV ANALISIS	39
4.1. Desain Final	39
4.1.1. Desain Tokoh	39
4.1.2. Siluet	41
4.1.3. Coloring (final).....	42
BAB V PENUTUP.....	43
5.1. Kesimpulan	43
5.2. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	XIV

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Spongebob Squarepants Cast	7
Gambar 2.2. Character Design + Coloring	10
Gambar 2.3. Basic Shape Sketch	12
Gambar 2.4. Color Wheel	14
Gambar 3.1. Skema Perancangan	19
Gambar 3.2. Milo Murphy's Law	20
Gambar 3.3. Foto anak 8-10 tahun	21
Gambar 3.4. Gaya Rambut	22
Gambar 3.5. <i>Doberman</i>	23
Gambar 3.6. <i>Boxer</i>	23
Gambar 3.7. <i>German shepherd</i>	23
Gambar 3.8. Dog Color Type	24
Gambar 3.9. Sketsa Johnny Wiranata	25
Gambar 3.10. Johnny Wiranata (Sketch 1)	26
Gambar 3.11. Johnny Wiranata (Sketch 2)	27
Gambar 3.12. Johnny Wiranata (Sketch 3)	28
Gambar 3.13. Siluet Prototype	29
Gambar 3.14. Bentuk	30
Gambar 3.15. Alternative Coloring Johnny	30
Gambar 3.16. Warna 1	31
Gambar 3.17. Warna 2	32
Gambar 3.18. Warna 3	33

Gambar 3.19. Sketsa Max	34
Gambar 3.20. Sketsa 1 (<i>Doberman</i>)	34
Gambar 3.21. Sketsa 2 (<i>Boxer</i>)	35
Gambar 3.22. Sketsa 3 (<i>German shepherd</i>)	36
Gambar 3.23. Bentuk	36
Gambar 3.24. Alternative Coloring Max	37
Gambar 3.25. Color 1	37
Gambar 3.26. Color 2	38
Gambar 3.27. Color 3	38
Gambar 4.1. Johnny Wiranata Final	39
Gambar 4.2. Max Final	40
Gambar 4.3. Siluet Johnny	41
Gambar 4.4. Siluet Max	41
Gambar 4.5. Color Johnny	42
Gambar 4.6. Color Max	42

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: CHARACTER SHEET & EXPLORATION XVI

LAMPIRAN B: GESTURE & FACIAL EXPRESSION XVI

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**