



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 ANIMASI 2D

“HALMAHERA : *PONGANA MO NYAWA*”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Udaya Pusthikaswasti

NIM : 12120210235

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 : Udaya Pusthikaswasti

NIM : 12120210235

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2D “HALMAHERA :

PONGANA MO NYAWA”

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, 15 Juni 2016

Udaya Pusthikaswasti



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2D

“HALMAHERA : PONGANA MO NYAWA”

Oleh

Nama : Udaya Pusthikaswasti
NIM : 12120210235
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

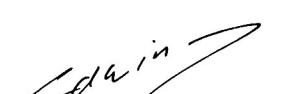
Tangerang, 27 Juli 2016

Pembimbing



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

Penguji


Edwin Hartono, M.A.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

Perancangan Karakter... Udaya Pusthikaswasti, FSD UMN, 2016

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya sehingga Tugas Akhir dengan judul “Perancangan karakter animasi 2D “Halmahera : *Pongana mo Nyawa*” yang telah ditempuh selama satu semester ini dapat terselesaikan.

Laporan ini disusun berdasarkan hasil penelitian dan proses pembuatan tugas akhir sebagai syarat menyelesaikan pendidikan program Strata-I Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas bantuan berupa dorongan, semangat, bimbingan, penunjuk, nasehat, dan kerjasama dari berbagai pihak antara lain:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T. M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
3. Agatha Maisie T, S.Sn., M.Ds, yang telah memberikan banyak masukan baik untuk tugas akhir maupun teknik presentasi.
4. Christian Aditya, S.Sn, M.Anim, yang memberikan masukan dalam pembuatan tugas akhir.
5. Keluarga yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan; baik secara moril maupun materiil.

6. Pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang turut membantu kelancaran pembuatan Tugas akhir ini.

Tangerang, 15 Juni 2016

Udaya Pusthikaswasti

UMN

ABSTRAKSI

Sebagai negara kepulauan, Indonesia terkenal akan keragaman adat, budaya, dan suku bangsa. Namun, keragaman ini kurang mendapat perhatian baik dari pemerintah maupun masyarakat. Kenyataannya, di Maluku Utara, pedalaman Hutan Halmahera Timur, terdapat suku primitif yang keberadannya terancam punah, Suku Togutil. “Togutil” sendiri memiliki arti “keterbelakangan” dalam Bahasa ternate, sehingga orang Togutil lebih senang menyebut dirinya sebagai *pongana mo nyawa* atau “orang Rimba” dalam Bahasa setempat. Menilik dari fenomena tersebut, muncul gagasan untuk mengemas mengenai Suku Togutil serta permasalahan yang tengah dihadapi kedalam bentuk animasi yang unik dan menarik. Animasi dipilih sebagai medium agar dapat menjangkau semua umur serta membuat informasi lebih menarik. Selain itu, animasi kini sudah menjadi alat edukasi selain media literatur. Setiap karakter dalam animasi memiliki cerita atau *backstory*. Hal ini membuat suatu karakter memiliki “kekuatan” bagi *audience*. “Kekuatan” karakter ini dapat digunakan untuk mengemas kearifan lokal suku Togutil kedalam bentuk perancangan karakter yang unik. Rancangan karakter yang unik tidak hanya dapat menarik penonton, tetapi juga mengenalkan Suku Togutil itu sendiri.

Keywords: Togutil, suku terancam punah, perancangan karakter, animasi



ABSTRACT

As an archipelago state, Indonesia is full of diversity, home to numerous different ethnic groups, culture, and languages. However, this diversity has been neglected by both the government and citizens.. In fact, in North Maluku, East Halmahera forest, there is a primitive tribe which is endangered, named Togutil. “Togutil” means “backwardness” or “ignorance” in Ternate’s language, therefore togutil’s tribe prefer to call themselves as pongana mo nyawa or “people who live in the forest” in Tobelo’s Language. The above reasons are the origins to the idea to package the life of Togutil tribe and their challenges into animated films in a unique way. Animation was chosen as a medium to reach all ages and convey the message in interesting ways. It has become one of the education tools aside from literacy media. Each character has its own background aside from the main storyline. This creates a strong impression of the character to the viewer. Iconic character not only can attract the viewer, but also popularize a culture. The strength of character can be used as a medium to introduce a culture, such as the endangered Togutil tribe. Through creative imagination, the local wisdom of Togutil tribe can be packed into a unique character design. The unique design not only attracted the viewer, but also introduce the exisence of Togutil tribe itself.

Keywords: *Togutil, endangered tribe, character design, animation*



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 TABEL	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.2. Karakter	6
2.2.1. Desain Karakter.....	6
2.2.2. Hirarki Karakter	11

2.2.3. Character Development.....	13
2.3. Pengantar Semiotika.....	18
2.3.1. Klasifikasi Tanda	19
2.3.2. Bahasa Visual.....	20
2.3.3. Metafora	20
2.3.4. Metonimi	20
2.4. Suku Togutil.....	20
2.4.1. Asal Muasal Suku Togutil.....	21
2.4.2. Letak Geografis Suku Togutil.....	21
2.4.3. Orang Togutil	22
2.4.5. Mata Pencaharian	23
2.4.6. Karakteristik Sosial dan Budaya Suku Togutil	23
BAB III METODOLOGI	31
3.1. Gambaran Umum	31
3.2. Sinopsis	32
3.3. Konsep Karakter.....	33
3.4. Konsep Properti.....	36
3.5. <i>Character Development</i>	39
3.5.1. Nuhu.....	39
3.5.2. Narwastu	46
3.5.3. Mala	53
BAB IV ANALISA	60

4.1.	Analisa Karakter Nuhu.....	60
4.1.1.	Analisa Fisiologi	61
4.1.2.	Analisa Sosiologi	63
4.1.3.	Analisa Psikologi	63
4.2.	Analisa Karakter Narwastu	64
4.2.1.	Analisa Fisiologi	65
4.2.2.	Analisa Sosiologi	66
4.2.3.	Analisa Psikologi	67
4.3.	Analisa Karakter Mala	68
4.3.1.	Analisa Fisiologi	68
4.3.2.	Analisa Sosiologi	70
4.3.3.	Analisa Psikologi	70
BAB V KESIMPULAN	72	
5.1.	Kesimpulan	72
5.2.	Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA**XV**

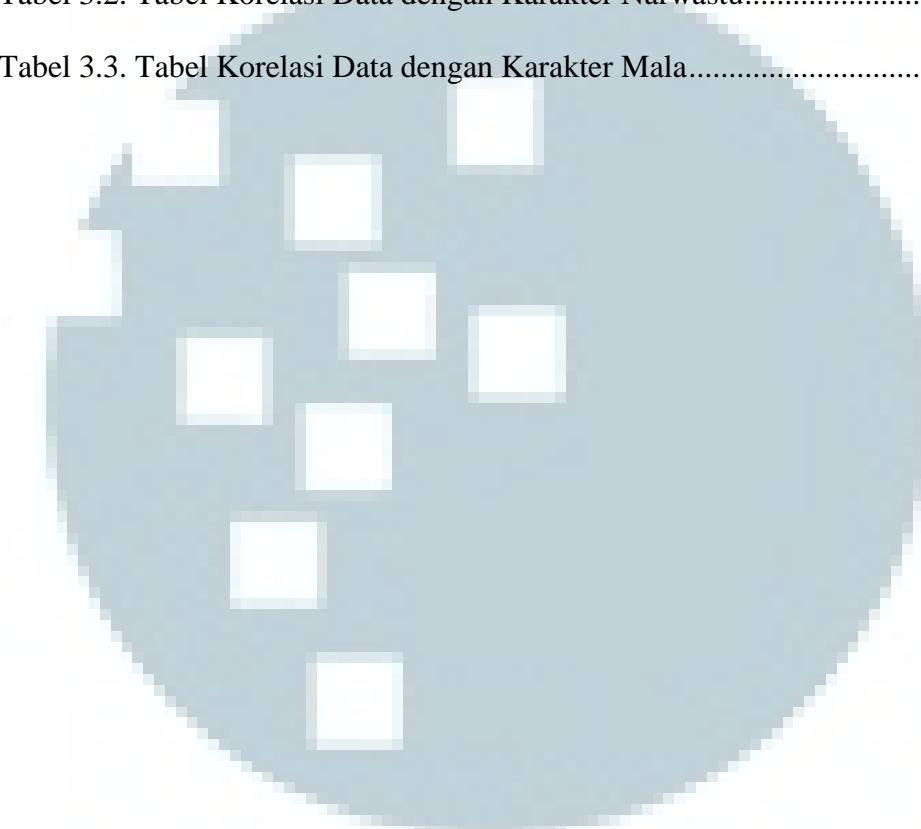
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Basic Shape</i>	9
Gambar 2.2. Suku Togutil	22
Gambar 3.1. <i>The Forrest Spirit</i> dalam <i>Princess Mononoke</i>	34
Gambar 3.2. <i>The Night Walker</i> dalam film <i>Princess Mononoke</i>	34
Gambar 3.3. Patung Dewa Sumeria	35
Gambar 3.4. <i>Coatl Quertzal</i> sebagai penjaga gerbang.....	35
Gambar 3.5. Orang Togutil	37
Gambar 3.6. Rumah orang Togutil	38
Gambar 3.7. Gambar kiri merupakan referensi pakaian dan gambar tengah serta kaan merupakan referensi fisik karakter Nuhu	44
Gambar 3.8. Alternatif karakter Nuhu	45
Gambar 3.9. <i>Character sheet</i> Nuhu	45
Gambar 3.10. Eksperimen karakter Nuhu	46
Gambar 3.11. Referensi flora endemik Maluku, gambar kanan merupakan bunga begonia sedangkan kiri merupakan tanaman akar wangi.....	48
Gambar 3.12. Referensi fauna endemik Maluku, Burung Bidadari.....	48
Gambar 3.13. Kucing hutan yang menjadi referensi karakter Narwastu	51
Gambar 3.14. Sketsa awal karakter Narwastu	51
Gambar 3.15. Referensi dan hasil <i>coloring</i> karakter Narwastu	52
Gambar 3.16. Eksperimen karakter Narwastu	53
Gambar 3.17. Referensi Mala	57
Gambar 3.18. Sketsa awal karakter Mala.....	57

Gambar 3.19. Penambahan unsur metal pada karakter Mala.....	58
Gambar 3.20. Perubahan fisik karakter Mala.....	58
Gambar 3.21. Eksperimen bentuk fisik Mala.....	59
Gambar 4.1. <i>Character sheet</i> karakter Nuhu	610
Gambar 4.2. Karakter Nuhu	61
Gambar 4.3. <i>Expression sheet</i> karakter Nuhu dikhkususkan pada ekspresi sedih dan terkejut karena hanya sebagian ekspresi itu saja yang muncul dalam film...	62
Gambar 4.4. <i>Property sheet</i> tubuh Nuhu	63
Gambar 4.5. <i>Action Pose</i> karakter Nuhu.....	64
Gambar 4.6. <i>Character Sheet</i> Narwastu	65
Gambar 4.7. <i>Expression sheet</i> karakter Narwastu dikhkususkan pada ekspresi marah dan sedih karena hanya sebagian ekspresi itu yang muncul dalam film.	66
Gambar 4.8. <i>Action pose</i> karakter Narwastu.....	67
Gambar 4.9. <i>Character Sheet</i> Mala.....	68
Gambar 4.10. Karakter Mala.....	70
Gambar 4.11 <i>Action pose</i> karakter Mala.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Korelasi Data Karakter Nuhu.....	43
Tabel 3.2. Tabel Korelasi Data dengan Karakter Narwastu.....	50
Tabel 3.3. Tabel Korelasi Data dengan Karakter Mala.....	56



U
M
N