



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 KARAKTER MECHANICAL DRAGON
DALAM CONCEPT ART BERJUDUL THE ART OF
NUSANROID**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Petrus Setiadi
NIM : 11120210076
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2015**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Petrus Setiadi

NIM : 11120210076

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN KARAKTER MECHANICAL DRAGON DALAM
CONCEPT ART BERJUDUL THE ART OF NUSANROID**

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 April 2015

Petrus Setiadi

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a circular emblem with a stylized building and several square windows, and the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font below it.

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KARAKTER MECHANICAL DRAGON

DALAM CONCEPT ART BERJUDUL THE ART OF

NUSANROID

Oleh

Nama : Petrus Setiadi

NIM : 11120210076

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12-Juni-2015

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

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

Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristianto, S.Ds., M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan hikmat dan akal budi sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer dari program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Pada awalnya penulis hanya ingin membuat tugas akhir mengenai naga. Seiring berjalannya waktu dan diskusi dengan teman serta dosen, terciptalah tema tugas akhir mengenai robot naga. Tidak selesai sampai disitu, setelah melewati tahap pra-sidang 1 dan 2, tema tugas akhir ini semakin terfokus kepada bagaimana membuat konsep karakter dari robot naga yang dipadukan dengan konten lokal.

Topik ini sendiri merupakan suatu tantangan baru bagi penulis, karena perpaduan robot naga dan konten lokal tidaklah semudah yang penulis bayangkan. Dalam proses pengerjaan tugas akhir ini juga penulis mendapatkan banyak pengetahuan mengenai legenda, dan cerita rakyat yang mungkin saja jika penulis tidak mengambil tema ini dia tidak akan tahu tentang cerita-cerita tersebut.

Tugas akhir ini merupakan kerja keras yang cukup besar dan penuh dengan cobaan. Selama proses pengerjaan tugas akhir ini penulis semakin belajar untuk lebih menghargai waktu yang ada, dan bekerja dengan lebih giat lagi. Secara pribadi penulis berharap bagi yang membaca karya tulis tugas akhir ini akan lebih mengkedepankan konten lokal dan mengerjakan tugas akhir dengan giat dan tekun.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya pada:

1. Desi Dwi Kristianto, S.Ds., M.Ds : Selaku Bapak ketua program studi yang sudah memimpin program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech : Selaku pembimbing yang membimbing dan tidak bosannya untuk memberikan nasihat serta mendorong penulis untuk lebih giat lagi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Teman-teman animasi angkatan 2011 : Sebagai pihak-pihak yang banyak memberikan masukan kepada penulis, serta menghibur penulis disaat sedang merasa terpuruk.
4. Papa dan mama : Selaku orang tua yang tak kenal lelah memberi dukungan secara finansial dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 15 April 2015

Petrus Setiadi

ABSTRAKSI

Dalam perkembangan dunia animasi di masa modern ini, animasi 3D sudah sangat diminati. Animasi di Indonesia juga sudah mulai berkembang, namun animasi di Indonesia masih kurang menggunakan konten lokal. Berdasarkan hal itu, karya tulis ini akan membahas mengenai perancangan karakter *mechanical dragon* yang akan dipadukan dengan konten lokal. Secara khusus penulis akan membahas mengenai perancangan konsep karakter khususnya pada bagian persendian dari robot naga. Sebagai acuan dalam merancang karakter naga, penulis banyak menggunakan teori Peffer mengenai anatomi naga, sedangkan untuk acuan mengenai robot, penulis menggunakan teori mengenai merancang desain robot milik Yamimakai. Penulis juga menggunakan beberapa teori dalam merancang karakter seperti *three dimension character*. Penulis dalam pembuatan tugas akhir ini melakukan observasi pada film dokumenter, film animasi dengan konsep robot dan film animasi lainnya. Setelah melakukan observasi, penulis menuangkannya dengan bereksperimen dengan menciptakan sketsa-sketsa yang kemudian dikembangkan menjadi karakter yang baik. Tujuan penulis dalam tugas akhir ini adalah untuk merancang konsep karakter untuk “*Nusanroid*”.

Kata kunci: konsep, naga, komodo, sendi

UMMN

ABSTRACT

In the development of the animation in this modern era, 3D animation become more attractive. Animation in Indonesia also has begun to develop, but the animation in Indonesia is still rarely use the local content. Because of that, this paper will discuss the design of mechanical dragon character that will be combined with local content. The authors will discuss the concept design of the character, especially in the joints of the robot dragon. As a reference in designing the character of the dragon, Author will use Peffer theories about the anatomy of a dragon, while for references to the robot, the author will use the theory of designing robot by Yamimakai. The author also uses some theory in designing characters such as three-dimension character. The author in making of this final project, doing some observation on documentaries, animation films with concepts of robots and other animated films. After making observations, the authors implement it by experimenting with creating sketches which later developed into a good character. Objective author in this thesis is to design a concept character for "Nusanroid".

Keywords: concept, dragon, dragons, joints

U M N

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Perancangan.....	2
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. 3D Animasi.....	4
2.2. Tokoh.....	6
2.2.1 <i>Archetypes</i>	7
2.2.2 <i>Story</i>	7
2.2.3 <i>Be original</i>	7
2.2.4 <i>Shapes and sillhouettes</i>	8

2.3.	Desain Tokoh	10
2.3.1	Three Dimension Character	10
2.3.2	Kelompok Usia	13
2.4.	Perpaduan Naga	15
2.4.1	Perpaduan dengan Komodo	17
2.4.2	Perpaduan dengan Ular Naga Legenda Dang Gedunai.....	18
2.4.3	Perpaduan dengan Garuda.....	20
2.5.	Designing Mecha	22
2.6.	Persendian.....	23
2.6.1	<i>Sinartrosis</i>	23
2.6.2	<i>Amfiartrosis</i>	24
2.6.3	<i>Diartrrosis</i>	24
2.7.	Warna.....	26
2.7.1	Psikologi warna.....	27
2.7.2	<i>Color Harmony</i>	30
BAB III	METODOLOGI	35
3.1.	Gambaran Umum	35
3.2.	Konsep dan Referensi	36
3.2.1.	Komodroid	37
3.2.2.	Gedunairoid.....	40
3.2.3.	Garudragon.....	44
3.3.	Sketsa.....	48
3.3.2.	Komodroid	49

3.3.3. Gedunairoid.....	50
3.3.4. Garudragon.....	51
3.4. Studi Siluet.....	53
3.4.2. Komodroid	53
3.4.3. Gedunairoid.....	54
3.4.4. Garudragon.....	55
3.5. Bentuk Akhir dan Warna.....	55
3.5.2. Komodroid	55
3.5.3. Gedunairoid.....	56
3.5.4. Garudragon.....	57
3.6. Color Schemes	57
3.6.2. Komodroid	58
3.6.3. Gedunairoid.....	59
3.6.4. Garudragon.....	60
3.7. Sketsa Sendi dan Artikulasi	60
3.7.2. Komodroid	61
3.7.3. Gedunairoid.....	61
3.7.4. Garudragon.....	61
3.8. Value Pattern and Value Gradient.....	61
3.9. Environment.....	62
BAB IV ANALISIS	64
4.1. Hasil Analisis	64
4.1.1. Analisis Pemilihan Sketsa Karakter	64

4.1.2. Analisis Siluet	67
4.1.3. Analisis Perbandingan Bentuk Organik dan <i>Mechanic</i>	69
4.1.4. Analisis Target Usia dengan Karakter	71
4.1.5. Analisis Komposisi dan Arti Warna	72
4.1.6. Analisis <i>Value Pattern</i> dan <i>Value Gradient</i>	76
4.1.7. Analisis persendian	78
BAB V KESIMPULAN	77
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN A: FORM BIMBINGAN	xx

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.3D Animation Pipeline.....	6
Gambar 2.2. Square.....	8
Gambar 2.3. Triangle	8
Gambar 2.4. Circle	9
Gambar 2.5. Mickey Siluet	9
Gambar 2.6. Karakter untuk Usia 0-4	13
Gambar 2.7. Karakter untuk Usia 5-8	14
Gambar 2.8. Karakter untuk Usia 9-13	14
Gambar 2.9. Karakter untuk Usia 14-18+.....	15
Gambar 2.10. Naga Kelelawar dan Naga Dinosaurus.....	16
Gambar 2.11. Naga dengan Anatomi Burung dan Kucing	17
Gambar 2.12. Sketsa Anatomy Komodo.....	18
Gambar 2.13. Komodo.....	18
Gambar 2.14. Cover Buku Dang Gedunai	19
Gambar 2.15. <i>Lung Dragon</i>	19
Gambar 2.16. Sketsa Anatomi <i>Lung Dragon</i>	20
Gambar 2.17. Bagian Tubuh yang Harus Dirubah dalam Naga	20
Gambar 2.18. Garuda Sebagai Tunggahan pada Patung Dewa Wisnu Kencana	21
Gambar 2.19. Proses Mendesain Robot.....	22
Gambar 2.20. Contoh Sinartosis, Tulang Dada dengan Tulang Rusuk	23
Gambar 2.21. Contoh Amfiartrosis, Tulang Dada dengan Tulang Rusuk.....	24
Gambar 2.22. Sendi Engsel.....	25

Gambar 2.23. Sendi Putar	25
Gambar 2.24. Sendi Pelana	26
Gambar 2.25. Sendi Peluru	26
Gambar 2.26. Leviathan, Monster Berelemen Air dengan Warna Biru.....	27
Gambar 2.27. Golem.....	28
Gambar 2.28. Suasana Gelap dan Berwarna Hitam.....	29
Gambar 2.29. Ifrit di Final Fantasy XIV.....	30
Gambar 2. 30. <i>Monochromatic</i>	31
Gambar 2. 31. <i>Analogous</i>	31
Gambar 2. 32. <i>Triadic</i>	32
Gambar 2. 33. <i>Complimentary</i>	32
Gambar 2. 34. <i>Split Complementary</i>	33
Gambar 2. 35. <i>Double Complementary</i>	34
Gambar 3.1. Diagram Proses Desain Tokoh.....	35
Gambar 3.2. <i>Massive Lizard: Documentary on Giant Komodo Dragon</i>	36
Gambar 3.3. <i>Walking Behind the Komodo</i>	36
Gambar 3.4. Komodo.....	38
Gambar 3.5. Deckerdramon	38
Gambar 3.6. <i>Zoid Gatling Gun</i>	39
Gambar 3.7. Referensi Pengaplikasian Senjata	39
Gambar 3.8. <i>Red Ranger Dragonzord</i>	41
Gambar 3.9. <i>Kamen Rider Ryuki's Dragon</i>	41

Gambar 3.10. Mega Seadramon.....	42
Gambar 3.11. Giga Seadramon	42
Gambar 3.12. <i>Charged Particle Canon</i>	43
Gambar 3.13. Ilustrasi Garuda Melawan Naga.....	45
Gambar 3.14. Patung Dewa Wisnu Kencana.....	45
Gambar 3.15. Referensi Anatomi Naga dengan Postur Manusia	46
Gambar 3.16. Dragonoid dari Bakugan	47
Gambar 3.17. Sketsa Kasar Komodroid	49
Gambar 3.18. Sketsa Alternatif Komodroid	49
Gambar 3.19. Sketsa Alternatif Organik Gedunairoid.....	50
Gambar 3.20. Sketsa Alternatif Gedunairoid.....	51
Gambar 3.21. Sketsa Organik Garudragon	52
Gambar 3.22. Sketsa Alternatif Bentuk <i>Mechanic</i> Garudragon	53
Gambar 3. 23 Siluet Tes Komodroid	53
Gambar 3. 24 Siluet Tes Gedunairoid.....	54
Gambar 3. 25 Siluet Tes Garudragon	55
Gambar 3. 26 Bentuk akhir dan warna Komodroid.....	56
Gambar 3. 27 Bentuk Akhir dan warna Gedunairoid	56
Gambar 3. 28 Bentuk Akhir Garudragon dan Warnanya	57
Gambar 3. 29 Komodroid <i>Color Schemes</i>	58
Gambar 3. 30 Gedunairoid <i>Color Schemes</i>	59
Gambar 3. 31 Garudragon <i>Color Schemes</i>	60

Gambar 4.1. Sketsa Alternatif Komodroid	64
Gambar 4.2. Sketsa Alternatif Gedunairoid	65
Gambar 4.3. Sketsa Alternatif Garudragon	66
Gambar 4. 4 Siluet Tes dari Komodroid	67
Gambar 4. 5 Siluet Tes Gedunairoid.....	68
Gambar 4. 6 Siluet Tes Garudragon.....	68
Gambar 4.7. Warna pada Komodroid	73
Gambar 4.8. Warna pada Gedunairoid.....	74
Gambar 4.9. Warna pada Garudragon.....	75
Gambar 4.10. Perbandingan Sendi Komodo Asli dengan Komodroid	79
Gambar 4.11. Perbandingan Referensi dengan Gedunairoid	80
Gambar 4.12. Kesamaan Persendian Garudragon dengan Manusia pada Bagian Lengan.....	80
Gambar 4.13. Kesamaan Persendian Garudragon dengan Manusia pada Bagian Kaki.....	80

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Value Pattern and Value Gradient</i>	62
Tabel 3.2 <i>Environment</i>	63
Tabel 4.1. Perbandingan Organik dengan <i>Mechanic</i>	69
Tabel 4.2. Analisis dengan Target Usia	71
Tabel 4.3 <i>Value Pattern and Value Gradient Character</i>	76

UMMN

