



### **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 GALIH DAN RATNA PADA  
FILM ANIMASI 3D “LOVEOGRAPH”**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Antoni Canaka  
NIM : 13120210276  
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 : Antoni Canaka  
NIM : 13120210276  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual - Animasi  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir :

### **Perancangan Karakter Galih dan Ratna Pada Film Animasi 3D**

#### **“LOVEOGRAPH”**

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, tetapi murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

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 Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016

Antoni Canaka

A large, stylized logo consisting of the letters "UMN". The letters are formed by a grid of small white squares, giving them a pixelated or blocky appearance. The logo is centered on a white background.

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Karakter GALIH DAN RATNA Pada Film Animasi 3D

“Loveograph”

Oleh

Nama [REDACTED] : Antoni Canaka

NIM [REDACTED] : 13120210276

Program Studi [REDACTED] : Desain Komunikasi Visual

Fakultas [REDACTED] : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2017

Pembimbing I



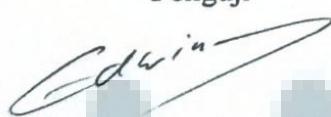
Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing II



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

Pengaji



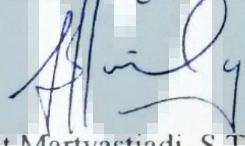
Edwin Hartono Sutiono, S.Sn., M.A.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, nikmat dan rahmat-Nya, yang diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Karakter Galih dan Ratna pada Film Animasi 3D LOVEOGRAPH”. Penulisan laporan ini dilakukan dalam rangka salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan mengambil topik mengenai perancangan karakter dikarenakan penulis berperan sebagai perancang karakter dalam film “Loveograph”. Selain itu penulis juga masih ingin mendalami berbagai aspek penting mengenai perancangan karakter.

Penulisan laporan tugas akhir ini mungkin tidak dapat diselesaikan oleh penulis tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak selama penyusunan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing karena telah memberikan kesempatan untuk berkonsultasi dan membantu saya dalam proses penulisan.
2. M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds dan Fachrul Fadly, S.Ked., M.Ked dan juga Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bantuan, masukan, kritik, dan saran dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
3. Dosen – dosen, dan narasumber yang telah bersedia memberikan saran dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

4. Keluarga saya yang selalu mendukung dan ikut memberikan saran dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
5. Kepada Piyanita, Albert, Gemma, Justin, Rifan, dan Pujita yang telah memberi masukan, saran, serta dukungan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 19 Desember 2016

Antoni Canaka

UMN

## ABSTRAKSI

Karakter merupakan salah satu aspek penting dalam sebuah cerita. Pembuatan film animasi 3D tidak terlepas dari perancangan karakter yang matang dan baik. Karakter yang baik, dapat menyampaikan pesan cerita tidak hanya dari percakapan nya saja, namun juga dari latar belakang si karakter, gestur, dan bentuk. Hal tersebut menjadi dasar dari laporan tugas akhir penulis. Permasalahan yang akan dibahas dalam laporan ini adalah mengenai bagaimana proses perancangan karakter Galih dan Ratna dalam film animasi 3D berjudul “Loveograph”. Perancangan ini menggunakan teori *three dimensional character, archetype*, dan bentuk. Metode yang akan dipakai nantinya adalah, observasi , wawancara, dan studi pustaka dan eksplorasi. Tujuan penulisan adalah, untuk mengaplikasikan proses *three dimensional character, archetype* dan bentuk kedalam karakter, sehingga didapat hasil akhir perancangan karakter Galih dan Ratna.

Kata kunci: Perancangan, karakter, animasi 3D

## ***ABSTRACT***

### ***Galih and Ratna's character designs in 3d animated movie "Lovegraph"***

*Character is one of the important aspects of a story. 3D animation movie making is inseparable from well planned character design. A good character can deliver story's messages not only from the conversations, but also from background of characters, gestures, and shapes. It became the basis of writer's final report. Problem to be discussed in the report is about how Galih and Ratna's character designs' process were in 3D animated movie titled "Lovegraph". The design used Three Dimentional Character Theory, Archetype, and Shapes. Methods used in the report were observation(s), interview(s), literature studies, and exploration(s). The purpose of the writing is to apply Three Dimentional Character, Archetype, and Shapes process into a character to obtain Galih and Ratna final character designs.*

*Key words:* Design, character, 3D animation



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	2
1.3.    Batasan Masalah .....	2
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	2
1.5.    Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.    Metode Perancangan .....	3
1.7.    Manfaat Tugas Akhir .....	3
1.8.    Skema Perancangan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1.    Animasi .....	6
2.1.1.    Jenis – Jenis Animasi .....	8
2.1.2.    Produksi .....	11

2.1.3.	Finalised Visual Design .....	13
2.2.	Karakter.....	15
2.3.	Archetype.....	16
2.4.	Three Dimensional Character .....	17
2.4.1.	Sosiologi Karakter.....	17
2.4.2.	Fisiologi Karakter.....	17
2.4.3.	Psikologi Karakter.....	21
2.5.	Gaya Gambar Karakter .....	22
2.6.	Proporsi Tubuh.....	25
2.7.	Bentuk .....	26
2.8.	Tunawicara.....	27
2.9.	Pengamen.....	28
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>29</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	29
3.1.1.	Sinopsis .....	29
3.1.2.	Metode Perancangan .....	30
3.2.	Visual style.....	31
3.2.1.	Ratna .....	33
3.2.2.	Galih.....	41
<b>BAB IV ANALISA .....</b>		<b>49</b>
4.1.	Analisa Karakter Ratna .....	49
4.1.1.	Archetype .....	50

4.1.2.	Analisa Fisiologi .....	50
4.1.3.	Analisa Sosiologi .....	54
4.1.4.	Analisa Psikologi .....	54
4.2.	Analisa Karakter Galih .....	55
4.2.1.	Archetype .....	55
4.2.2.	Analisa Fisiologi .....	56
4.2.3.	Analisa Sosiologi .....	58
4.2.4.	Analisa Psikologi .....	58
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>59</b>
5.1.	Kesimpulan .....	59
5.2.	Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>XVI</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Thaumatrope.....	6
Gambar 2. 2. Animal Painting on Cave Wall.....	7
Gambar 2. 3. Traditional Animation.....	8
Gambar 2. 4. 2D Vector based Animation.....	9
Gambar 2. 5. 3D Computer Animation.....	9
Gambar 2. 6. Motion Graphic .....	10
Gambar 2. 7. Stop Motion.....	10
Gambar 2. 8. Modelling (Olaf) .....	11
Gambar 2. 9. Animating.....	12
Gambar 2. 10. Texturing .....	12
Gambar 2. 11. Rendering .....	13
Gambar 2. 12. Acting Elements of the Face .....	18
Gambar 2. 13. Costume.....	19
Gambar 2. 14. Iconic character .....	22
Gambar 2. 15. Simple character .....	23
Gambar 2. 16. Broad character .....	23
Gambar 2. 17. Comedy relief character .....	24
Gambar 2. 18. Lead character .....	24
Gambar 2. 19. Realistic character .....	25
Gambar 3. 1. A Love Story .....	31
Gambar 3. 2. Paperman .....	31
Gambar 3. 3. A Love Story .....	32

Gambar 3. 4. Paperman .....	33
Gambar 3. 5. Foto Joana .....	34
Gambar 3. 6. Foto Joana .....	34
Gambar 3. 7. Bentuk dasar Ratna.....	36
Gambar 3. 8. Bagian-bagian wajah Ratna.....	36
Gambar 3. 9. Bagian-bagian wajah Ratna.....	37
Gambar 3. 10. Wajah Ratna depan- ¾ - samping .....	37
Gambar 3. 11. Dewi lestari .....	38
Gambar 3. 12. Kostum Ratna.....	38
Gambar 3. 13. Atribut Ratna.....	39
Gambar 3. 14. Ekspresi dan gestur Ratna (Dokumentasi Pribadi).....	39
Gambar 3. 15. Warna pada kostum Ratna.....	40
Gambar 3. 16. Eksplorasi warna Ratna.....	40
Gambar 3. 17. Dzulfikar Akbar Cordova.....	41
Gambar 3. 18. Bentuk Dasar Galih .....	43
Gambar 3. 19. Bagian wajah Galih .....	44
Gambar 3. 20. Bagian wajah Galih .....	44
Gambar 3. 21. Wajah Galih depan- ¾- Samping .....	44
Gambar 3. 22. Pengamen Yudi (kiri), Imam (kanan) .....	45
Gambar 3. 23. Pengamen Dodi .....	46
Gambar 3. 24. Kostum Galih .....	46
Gambar 3. 25. Gitar Galih.....	47
Gambar 3. 26. Pose dan ekspresi Galih.....	47

Gambar 3. 27. Warna pada kostum Galih .....	48
Gambar 3. 28. Eksplorasi Warna Galih .....	48
Gambar 4. 1. Visual Ratna .....	49
Gambar 4. 2. Style Ratna .....	51
Gambar 4. 3. Perbandingan tinggi Galih & Ratna .....	52
Gambar 4. 4. Ratna A-pose .....	52
Gambar 4. 5. Ratna pose .....	53
Gambar 4. 6. Visual Galih.....	55
Gambar 4. 7. Style Galih.....	57
Gambar 4. 8. Galih A-pose .....	57
Gambar 4. 9. Galih pose.....	57



## LAMPIRAN

LAMPIRAN A: .....	XIV
TIMELINE, LOGLINE, FILM ANIMASI 3D “LOVEOGRAPH” .....	XIV
LAMPIRAN B: .....	XVI
REVERENSI KARAKTER FILM ANIMASI 3D “LOVEOGRAPH” .....	XVI
LAMPIRAN C: .....	XVIII
HASIL YANG DICAPAI PADA FILM ANIMASI 3D “LOVEOGRAPH” ..	XVIII

UMN