



### **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 MARIO DALAM MOTION COMIC “MARIO:DIMARAHIBU”**

## **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Raymond Angelo Maweikere

NIM : 09120210164

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 : Raymond Angelo Maweikere  
NIM : 09120210164  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN KARAKTER MARIO DALAM MOTION COMIC**

#### **“MARIO:DIMARIHI IBU”**

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, 14 Juni 2016

Raymond Angelo Maweikere



## **HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN KARAKTER MARIO DALAM MOTION COMIC “MARIO:DIMARIHI IBU”**

Oleh

Nama : Raymond Angelo Maweikere

NIM : 09120210164

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juli 2016

Pembimbing

Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Pengaji

M.Cahya Daulay, S.sn.,M.Ds.

Ketua Sidang

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A

Ketua Program Studi

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

iv

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas anugerah-Nya proses pembuatan tugas akhir ini akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN KARAKTER MARIO DALAM MOTION COMIC “MARIO:DIMARIHI IBU” dapat terselesaikan dengan baik. .

Penulisan tugas akhir ini disusun guna memperoleh gelar sarjana desain pada fakultas seni dan desain jurusan desain komunikasi visual peminatan di bidang animasi universitas multimedia nusantara yang berlokasi di Gading Serpong, Tangerang.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini penulis tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada orang-orang yang membantu dalam mengwujudkan tugas akhir ini. Terutama yang terhormat:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. selaku Pembimbing atas masukan yang diberikan untuk menjalani tugas akhir ini dengan lancar
3. Teman-teman dari universitas multimedia nusantara khususnya angkatan 2009 program studi desain komunikasi visual.
4. Orangtua dan keluarga besar yang selalu mendukung atas terwujudnya tugas akhir ini.

5. Semua pihak baik individu atau kelompok yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan dukungan moral terhadap penulis.

Tangerang, 14 Juni 2016

Raymond Angelo Maweikere

UMN

## ABSTRAKSI

Sebuah film pasti memiliki karakter yang beraneka ragam mulai dari protagonis sampai antagonis, sebuah karakter yang sukses adalah karakter yang mampu menjadi penghubung antara cerita dengan audience sehingga audience dapat menerima cerita dan pensan dari cerita dengan baik. Proses perencanaan karakter harus memperhatikan berbagai detail seperti fisikologi, sosiologi dan psikologi. Terutama untuk sebuah karakter animasi itu yang akan membuat karakter seakan-akan hidup sehingga menarik.

Dewasa ini perkembangan teknologi sudah sangat maju sehingga mempengaruhi perkembangan komik dan animasi, perkembangan teknologi ini memberi memberi media baru untuk industry komik sehingga lahirlah sebuah komik bergerak atau yang disebut dengan *motion comic*. dengan lahirnya *motion comic* ini memberi angina segar kepada para penggemar komik karna dapat menikmati komik dengan cara yang berbeda.

Kata kunci : (karakter, perkembangan teknologi, media baru, *motion comic*.)



## **ABSTRACTION**

A movie must have characters are various character start of the protagonist until an antagonist, a successful character's is the character who can become a link between the story with the audience so that the audience can accept the story and the message of the story well. The process of planning a character should pay attention to various details like fisikologi, sociology and psychology. Especially for a character animated that would make a character like living so interesting.

Adult this advanced technology is very advanced so that affect the growth comics and animated, development tenologi it gives gives the media a new to industry comics so lahirlah a comic move or the so-called motion comic. With the birthplace of motion comic it gives angina fresh to the fan of comics that can enjoy comics in a different way.

Keyword : (character, advanced technology, new media, motion comic.)

## 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>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACTION .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	1
1.3.    Batasan Masalah .....	2
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	2
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	2
1.6.    Timeline .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1.    Karakter.....	4
2.1.1.    Tridimensional Character.....	4
2.1.2.    Anatomy Character .....	7

2.1.3.	Psikologi.....	8
2.1.4.	Sosial.....	26
2.2.	Motion Comic .....	27
2.2.1.	Comic .....	27
2.3.	Animasi 2D .....	33
2.3.1.	Sejarah Animasi 2D .....	34
2.3.2.	Prinsip Animasi 2D .....	35
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>44</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	44
3.1.1.	Sinopsis .....	44
3.2.	Konsep Karakter Mario.....	45
3.3.	Implementasi Karakter.....	49
3.3.1.	Sketsa .....	50
3.3.1.	Gaya Gambar .....	51
3.3.2.	Model Sheet .....	51
3.3.3.	Ekspresi Karakter.....	52
3.3.4.	Pewarnaan .....	53
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>54</b>
4.1.	Deskripsi Karakter Mario.....	54
4.2.	Analisa Konsep Karakter Mario.....	54
4.2.1.	Wajah dan Postur Tubuh.....	55
4.2.2.	Ekspresi Karakter .....	56

4.2.3. Keunggulan Karakter Mario .....	57
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
5.1. Kesimpulan .....	58
5.2. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMN) is a watermark in the background of the page. It features a stylized, blocky letter 'U' on the left and 'MN' on the right, all in a light blue-grey color.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1. Proporsi tubuh .....	8
Gambar 2.1.2. Contoh Karakter yang Menggunakan Lingkaran.....	9
Gambar 2.1.3. Contoh Karakter yang Menggunakan Kotak .....	10
Gambar 2.1.4. Contoh Karakter yang Menggunakan Segitiga .....	10
Gambar 2.1.5. Comic Style .....	11
Gambar 2.1.6. TV or Web Animation Style .....	12
Gambar 2.1.7. Feature Animation Style.....	13
Gambar 2.1.8. CG Animation Style .....	13
Gambar 2.1.9. Video Games Style.....	14
Gambar 2.1.10. Manga Style .....	15
Gambar 2.1.11. Comic Stips Style.....	15
Gambar 2.1.12. Iconic .....	16
Gambar 2.1.13. Simple .....	17
Gambar 2.1.14. Board .....	17
Gambar 2.1.15. Comedy Relief .....	18
Gambar 2.1.16. Lead Character .....	19
Gambar 2.1.17. Realistic .....	20
Gambar 2.1.18. Element Akting .....	21
Gambar 2.1.19. Zombie Eyes.....	22
Gambar 2.1.20. Walled Eyes.....	22
Gambar 2.1.21. Walled Eyes.....	23
Gambar 2.1.22. The Eyesbrows .....	24

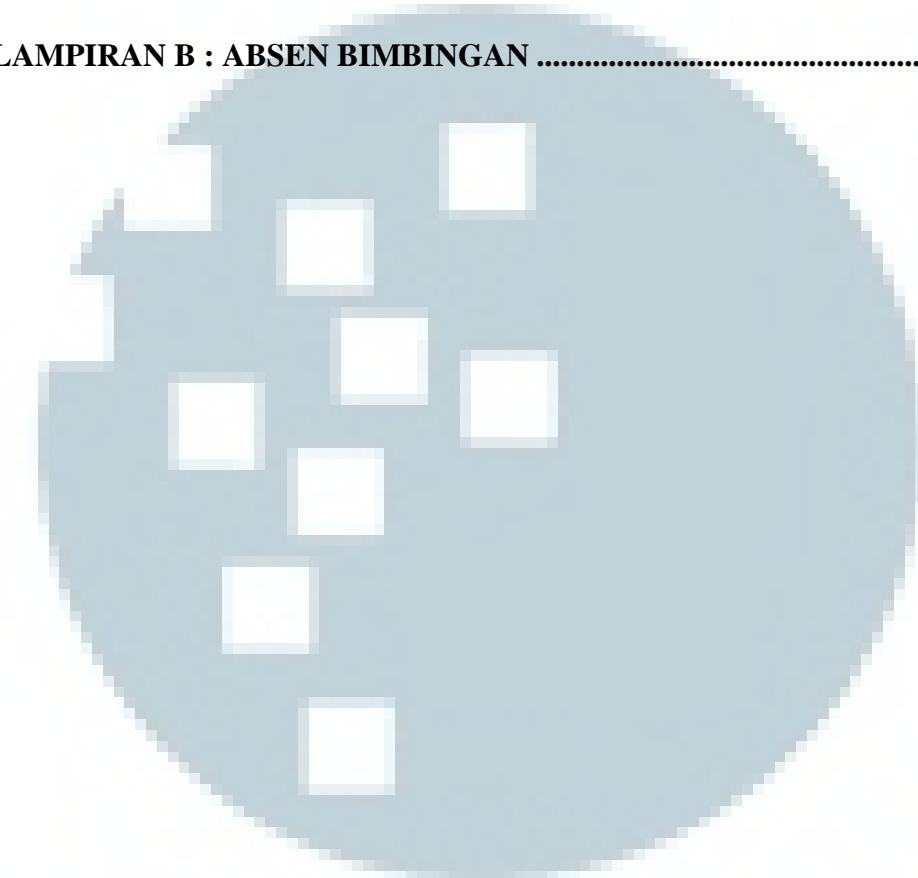
Gambar 2.1.23. The Mouth.....	24
Gambar 2.1.24.The Neck .....	25
Gambar 2.1.25. The Nose .....	26
Gambar 2.2.1. Moment-to-moment .....	28
Gambar 2.2.2. Action-to-action .....	28
Gambar 2.2.3. Subject-to-subject.....	29
Gambar 2.2.4. Scene-to-scene.....	29
Gambar 2.2.5. Aspect-to-aspect.....	30
Gambar 2.2.6. Non-sequiter.....	30
Gambar 2.2.7. Balon kata normal .....	31
Gambar 2.2.8. Balon kata ekspresi.....	31
Gambar 2.2.9. Efek suara.....	32
Gambar 2.2.10. Efek Gerak.....	33
Gambar 2.3.1. Humorous Phase of Funny Faces.....	36
Gambar 2.3.2. Squach and Stretch.....	37
Gambar 2.3.3 Anticipation movement.....	37
Gambar 2.3.4. Staging.....	38
Gambar 2.3.5 Straight Ahead and Pose to Pose.....	38
Gambar 2.3.6. Follow Through and Overlapping Action.....	39
Gambar 2.3.7 Slow In and Slow Out.....	40
Gambar 2.3.8. Arch.....	40
Gambar 2.3. 9. Secondary Action.....	41
Gambar 2.3.10. Exaggiration.....	42

Gambar 2.3.11. Solid Drawing.....	42
Gambar 2.3.12. Appeal.....	43
Gambar 3.2.1. Captian Tsubasa .....	45
Gambar 3.2.2. Karakter Bayu .....	46
Gambar 3.2.3. Charlie Brown .....	47
Gambar 3.2.4. Claudio .....	48
Gambar 3.2.5. Mr. Bean.....	48
Gambar 3.3.1. Sketsa Awal Mario.....	50
Gambar 3.3.2. Sketsa mario .....	51
Gambar 3.3.3. Model Sheet Mario.....	52
Gambar 3.3.4. Ekspresi Mario .....	52
Gambar 3.3.5. Mario Menggunakan Baju Rumah .....	53
Gambar 3.3.6. Mario Menggunakan Kostum Bola .....	53
Gambar 4.2.1. Rasio Karekter Mario .....	54
Gambar 4.2.2. Mario Dengan Kostum Bola .....	55
Gambar 4.2.3. Ekspresi sedih.....	56
Gambar 4.2.4. ekspresi kaget .....	57

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A : STORYBOARD ..... XIV**

**LAMPIRAN B : ABSEN BIMBINGAN ..... XXI**



**UMN**