



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.

Desain Karakter dalam *Motion Comic* “BATON”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Billy Fabianto
NIM : 10120210303
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Billy Fabianto

NIM : 10120210303

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

Desain Karakter dalam *Motion Comic* “BATON”

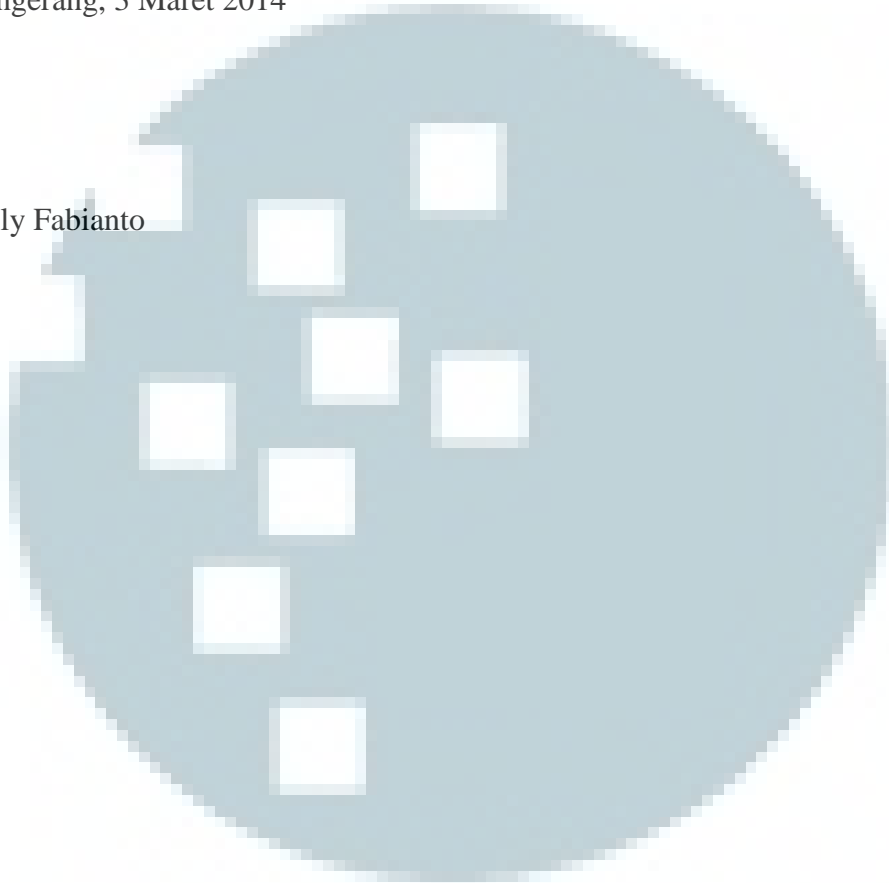
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 3 Maret 2014

Billy Fabianto



UMMN

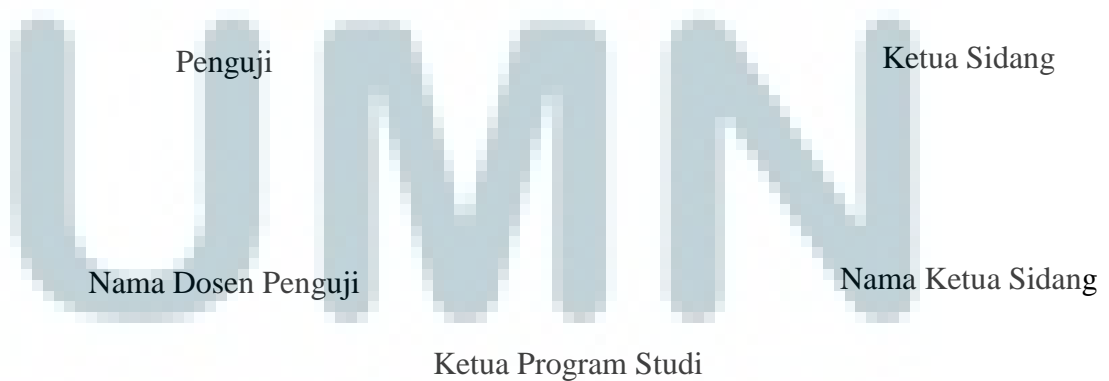
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Desain Karakter dalam *Motion Comic* “BATON”



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

Fachrul Fadly, S.Ked.



Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Cerita dan karakter fiksi bukanlah hal yang tabu lagi pada zaman ini, dapat dikatakan mereka sangat digemari dan dapat menginspirasi beberapa orang. Karakter fiksi yang kini dapat kita temui di buku cerita, komik dan film kini juga sudah menjadi bagian penting dalam kebudayaan pop di dunia.

Adapun kini dengan banyak dan suksesnya karakter tersebut, banyak orang berlomba-lomba untuk membuat karakter yang unik dan dapat digemari oleh banyak orang. Tak terkecuali di Indonesia, banyak orang mencoba membuat berbagai karakter baru baik itu dengan mengandalkan kayanya kebudayaan Indonesia maupun juga menggunakan *trend* permasalahan-permasalahan di era modern. Maka marak munculnya berbagai komik dengan karakter baru dan juga karya anak bangsa lainnya.

Oleh karena itu, penulis yang tumbuh besar dengan komik dan film, juga mencoba untuk menghasilkan sebuah karya berupa sebuah karakter baru, dengan harapan dapat diterima dan digemari oleh khayalak ramai, terutama para pecinta komik dan film. Selama proses pembuatan penulis belajar banyak cara untuk membuat sebuah karakter yang unik, ikonik dan berkarakteristik. Penulis berharap agar laporan ini dapat menginspirasi, memberi ilmu dan pandangan yang berguna untuk para pembaca, terutama untuk mereka yang juga berkeinginan membuat dan mendesain karakter baru.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing akademik penulis yang telah memberikan arahan dan saran yang berguna bagi penulis
2. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing, mengarahkan dan memberikan nasehat yang sangat berguna bagi penulis dalam menyelesaikan proyek tugas akhir ini.
3. Fachrul Fadly, S.Ked., selaku konsultan ahli yang telah membimbing penulis dalam mendesain karakter secara baik.
4. Pihak-pihak yang telah terlibat dalam proses desain karakter *motion comic* "BATON" baik itu dalam proses bertukar pikiran, masukan teknis, maupun bantuan masukan dalam desain karakter yang penulis buat.
5. Keluarga penulis yang telah memberikan semangat dan dukungan bagi penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

Tangerang, 18 Maret 2014

Billy Fabianto

ABSTRAKSI

Komik merupakan media hiburan yang sudah tidak asing dan banyak diadaptasi ke bentuk media lainnya, seperti film dan animasi. Dalam komik, ada banyak karakter yang terdapat di dalamnya dan belakangan ini banyak tokoh superhero nasional yang muncul.

Oleh karena itu penulis akan membuat dan membahas proses desain karakter dalam *motion comic* “Baton”. Dalam menampilkan sebuah karakter, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan. Penulis akan melakukan penelitian melalui referensi yang ada, berupa gambar anatomi, bentuk, warna dan kondisi psikologi.

Berdasarkan penelitian ini, maka penulis menerapkan dan membuat desain untuk karakter dalam *motion comic* “Baton”.

Kata kunci: *motion comic*, karakter, *superhero*

UMMN

ABSTRACT

Comic is a medium of entertainment which are familiar and much adapted to other forms of media, including film and animation. In comics, there are a lot of characters involved and lately many national superheros appear.

Therefore, the authors will describe the process of making and design the characters of "Baton" motion comic". To potray a character, there are several aspects that must be considered. The author will conduct research through existing references from anatomical images, shapes, color and character psychological conditions.

Based on this study, the authors appled and created designs for charactesr of "Baton" motion comic.

Keywords: motion comic, character, superhero

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DAFTAR LAMPIRAN	XV
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	3
1.5.1. Bagi Penulis	3
1.5.2. Bagi Masyarakat.....	3
1.5.3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4

2.1.	<i>Motion Comic</i>	4
2.2.	Karakter.....	4
2.2.1.	Anatomi Tubuh	4
2.2.2.	Gaya Gambar	9
2.2.3.	Character Hierarchy	10
2.3.	Desain Karakter.....	12
2.3.1.	Psikologi.....	13
2.3.2.	Sosiologi.....	18
2.3.3.	Fisiologi	20
2.3.4.	<i>Color</i>	23
2.3.5.	<i>Superhero Genre</i>	28
BAB III METODOLOGI		30
3.1.	Gambaran Umum.....	30
3.1.1.	Sinopsis	30
3.1.2.	Posisi Penulis	31
3.2.	Tahapan Kerja	31
3.3.	Acuan	32
3.4.	Baton.....	35
3.4.1.	Psikologi.....	36
3.4.2.	Sosiologi.....	38
3.4.3.	Fisiologi	39
3.5.	Smiley	41
3.5.1.	Psikologi.....	41

3.5.2.	Sosiologi.....	43
3.5.3.	Fisiologi	43
3.6.	Sketsa Awal.....	44
3.7.	<i>Model Sheet</i>	47
BAB IV ANALISIS		53
4.1.	Analisa Konsep Desain	53
4.2.	Baton	55
4.2.1.	Desain Baton	55
4.2.2.	Senjata Baton	62
4.2.3.	Kostum Baton	64
4.3.	Smiley	65
4.3.1.	Desain Smiley	65
4.3.2.	Kostum Smiley.....	69
BAB V PENUTUP		70
5.1.	Kesimpulan	70
5.1.1.	Desain Karakter dalam <i>Motion comic</i> “Baton”	70
5.1.2.	Hal-Hal Penting Dalam Desain Karakter	71
5.2.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pemetaan Otot Manusia	6
Gambar 2.2. Perbandingan Tinggi Beberapa Mahluk.....	6
Gambar 2.3. Perbandingan Bentuk Tubuh Berdasarkan Usia.....	7
Gambar 2.4. Perbandingan bentuk tubuh pria dan wanita	8
Gambar 2.5. Contoh karakter <i>The Hero</i>	14
Gambar 2.6. Contoh karakter <i>The Shadow</i>	14
Gambar 2.7. Contoh karakter <i>The Mentor</i>	15
Gambar 2.8. Contoh karakter <i>The Fool</i>	16
Gambar 2.9. Contoh karakter <i>The Trickster</i>	17
Gambar 2.10. Contoh karakter <i>The Anima/Animus</i>	18
Gambar 2.11. Bentuk Persegidan contoh pengaplikasiannya	21
Gambar 2.12. Bentuk Segitigadan dan contoh pengaplikasiannya	22
Gambar 2.13. Bentuk Lingkaran dan contoh pengaplikasiannya	22
Gambar 2.14. <i>Color Wheel</i>	23
Gambar 2.15. Warna Merah.....	24
Gambar 2.16. Warna Kuning	25
Gambar 2.17. Warna Biru	25
Gambar 2.18. Warna Ungu	26
Gambar 2.19. Warna Hijau	26
Gambar 2.20. Warna Oranye	27
Gambar 2.21. Warna Hitam	27
Gambar 2.22. Warna Putih.....	28

Gambar 3.1. Nightwing.....	34
Gambar 3.2. Nightwing.....	34
Gambar 3.3. Nightwing.....	34
Gambar 3.4. Nightwing.....	34
Gambar 3.5. Perangkat Pelindung Untuk Militer dan Polisi.....	34
Gambar 3.6. The Joker sebagai acuan Smiley	35
Gambar 3.7. Referensi Kondisi <i>Flux City</i>	38
Gambar 3.8. Kostum <i>Spandex</i>	40
Gambar 3.9. Baton	41
Gambar 3.10. Topeng “Senyum” Joker New 52.....	44
Gambar 3.11. Nightwing.....	34
Gambar 3.12. Nightwing.....	34
Gambar 3.1. Nightwing.....	34
Gambar 3.14. Sketsa Awal Smiley Versi 2.....	47
Gambar 3.15. Nightwing.....	34
Gambar 3.16. Nightwing.....	34
Gambar 3.17. Nightwing.....	34
Gambar 4.1. Nightwing.....	34
Gambar 4.2. Nightwing.....	34
Gambar 4.3. Nightwing.....	34
Gambar 4.4. Nightwing.....	34
Gambar 4.5. Nightwing.....	34
Gambar 4.6. Nightwing.....	34

Gambar 4.7. Nightwing.....	34
Gambar 4.8. Nightwing.....	34
Gambar 4.9. Nightwing.....	34
Gambar 4.10. Nightwing.....	34
Gambar 4.11. Nightwing.....	34
Gambar 4.12. Nightwing.....	34
Gambar 4.1. Nightwing.....	34
Gambar 4.13. Nightwing.....	34
Gambar 4.14. Nightwing.....	34
Gambar 4.15. Nightwing.....	34
Gambar 4.16. Nightwing.....	34
Gambar 4.17. Nightwing.....	34
Gambar 4.18. Nightwing.....	34
Gambar 4.19. Nightwing.....	34
Gambar 4.20. Nightwing.....	34
Gambar 4.21. Nightwing.....	34
Gambar 4.22. Nightwing.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: JUDUL LAMPIRAN XVI

LAMPIRAN B: JUDUL LAMPIRAN XXIII



UMN