



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:

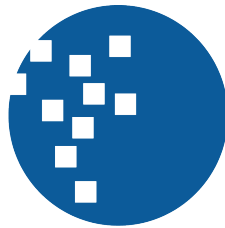
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN TOKOH UNTUK *MOTION COMIC* BERJUDUL

“REVENGE”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Febriane Hendrawan
NIM : 13120210435
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 : Febriane Hendrawan

NIM : 13120210435

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN TOKOH UNTUK *MOTION COMIC* BERJUDUL

“REVENGE”

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 Orisinalitas 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, 11 Juni 2017



Febriane Hendrawan



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Tokoh untuk *Motion Comic* Berjudul “Revenge”

Oleh

Nama : Febriane Hendrawan
NIM : 13120210435
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Juli 2017

Pembimbing



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

Penguji



R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hanturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kesempatan yang diberikan sehingga penulis dapat merancang tugas akhir yang berjudul “Perancangan Tokoh untuk *Motion Comic* Berjudul *Revenge*” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis memilih topik mengenai hantu sundel bolong yang diaplikasikan ke dalam *motion comic* karena penulis ingin mengangkat kembali cerita tradisional Indonesia yang bergenre horor dikarenakan horor dalam film sudah mulai berkurang dan penyampaian cerita mulai menyimpang.

Dalam penyusunan tugas akhir ini ada berbagai pihak yang turut serta membantu penulis dengan senang hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membantu dalam pembuatan Tugas Akhir Ini.
3. R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds. dan Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku penguji dan ketua sidang.
4. Teman – teman penulis Harris Salim, Mediva Erviani, Jessica Carlina, Alessandra Rhea, Deasy Leorenza, Citra Nathania Zega, Yunike Levina, dan Ameilia Kasih yang telah mendukung dan membantu penulis.

5. Orang tua yang telah mendukung baik secara moral maupun materi.

Tangerang, 11 Juni 2017



Febriane Hendrawan



ABSTRAKSI

Perancangan tokoh merupakan unsur penting dalam penyusunan *motion comic* yang berjudul *Revenge*. Cerita yang diangkat pada perancangan ini yakni mengenai legenda urban yang ada di Indonesia tentang Sundel Bolong. Perancangan tokoh pada *motion comic* ini dibuat dengan menggunakan metode kualitatif dengan data studi eksisting dengan membaca buku-buku untuk memperkuat tokoh dengan teori-teori yang ada dan studi referensi seperti membaca komik-komik horor dan menonton *limited animation* horor. Hasil pengumpulan data tersebut kemudian dihasilkan tokoh yang dibangun dengan menggunakan teori *archetype character* dan *three-dimensional character* untuk membangun personaliti tokoh dan perbandingan proporsi 1:7 dan 1:8 untuk proporsi tubuh sang tokoh. Hasil dari penelitian ini berupa perancangan tokoh-tokoh untuk diaplikasikan pada *motion comic* berjudul *Revenge*. Selain itu *limited animation* juga diaplikasikan pada panel-panel tertentu di dalam *motion comic* ini.

Kata Kunci : Tokoh, Sundel Bolong, *Motion Comic*, Horor

UMMN

ABSTRACT

Creating characters is an important element in this motion comic called Revenge. The story is based from Indonesian urban legend about Sundel Bolong. The character on this motion comic is created by using qualitative method with existing study by reading the books to develop the character from theories that exist and reference study such as reading horror comics and watching horror limited animation. From the data that collected the character in this motion comic developed using character archetype theory and three-dimensional character theory to built character personality and proportion ratio 1:7 and 1:8 for the proportion of the character body. As the result of this research are characters to be applied in this motion comic called Revenge. In addition limited animation will be shown on certain panels in this motion comic.

Keywords : Character, Sundel Bolong, Motion Comic, Horror

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, stylized font. The letters are bold and blocky, with a slight shadow effect. The 'U' is a simple U-shape, the 'M' has a central vertical bar, and the 'N' is a simple vertical bar with a diagonal stroke.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR..... | Error! Bookmark not defined. |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| ABSTRAKSI..... | vii |
| ABSTRACT | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| 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 | 2 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 3 |
| 2.1. Animasi | 3 |
| 2.1.1. Definisi Animasi | 3 |
| 2.1.2. Sejarah Animasi | 3 |

| | | |
|---------------------------------|--|-----------|
| 2.2. | Komik dan <i>Motion Comic</i> | 4 |
| 2.3. | Tokoh | 4 |
| 2.3.1. | Three-Dimensional Character | 5 |
| 2.3.2. | Bentuk | 7 |
| 2.3.3. | Proporsi | 8 |
| 2.3.4. | Pose | 9 |
| 2.3.5. | Archetype Character..... | 10 |
| 2.3.6. | Kostum | 10 |
| 2.4. | Genre Horor | 11 |
| 2.4.1. | Subgenre Horor | 11 |
| BAB III METODOLOGI | | 12 |
| 3.1. | Gambaran Umum..... | 12 |
| 3.1.1 | Sinopsis | 12 |
| 3.1.2. | Posisi Penulis | 13 |
| 3.2. | Tahapan Kerja | 13 |
| 3.3. | <i>Three-Dimensional Character</i> | 15 |
| 3.4. | Acuan | 17 |
| 3.4.1. | Gaya Visual..... | 17 |
| 3.4.2. | Bentuk Dasar | 19 |
| 3.4.3. | Pose | 21 |
| 3.4.4. | Style Kostum..... | 22 |
| 3.4.5. | Proporsi | 24 |
| 3.4.6. | Sundel Bolong..... | 26 |

| | | |
|---------------|--|-----------|
| 3.4.7. | Racun Arsenik..... | 26 |
| 3.5. | Eksplorasi Tokoh Indriani..... | 27 |
| 3.5.1. | Style..... | 27 |
| 3.5.2. | Bentuk Wajah..... | 28 |
| 3.5.3. | Proporsi..... | 29 |
| 3.5.4. | Kostum..... | 29 |
| 3.6. | Eksplorasi Tokoh Sundel Bolong..... | 31 |
| 3.6.1. | Style..... | 32 |
| 3.6.2. | Bentuk Wajah..... | 33 |
| 3.6.3. | Proporsi..... | 33 |
| 3.6.4. | Kostum..... | 33 |
| 3.7. | Eksplorasi Tokoh Indra..... | 36 |
| 3.7.1. | Style..... | 37 |
| 3.7.2. | Bentuk Wajah..... | 38 |
| 3.7.3. | Proporsi..... | 38 |
| 3.7.4. | Kostum..... | 39 |
| BAB IV | ANALISIS..... | 40 |
| 4.1. | Analisis..... | 40 |
| 4.2. | Analisis tokoh Indriani..... | 40 |
| 4.2.1. | Three-Dimensional dan Archetype Tokoh..... | 41 |
| 4.2.2. | Bentuk Wajah Tokoh..... | 42 |
| 4.2.3. | Pose..... | 43 |
| 4.2.4. | Proporsi..... | 44 |

| | | |
|-----------------------------|---|-------------|
| 4.2.5. | Kostum | 45 |
| 4.3. | Analisis Tokoh Sundel Bolong | 45 |
| 4.3.1. | Three-Dimensional dan Archetype Tokoh | 46 |
| 4.3.2. | Bentuk Wajah Tokoh | 47 |
| 4.3.3. | Pose | 48 |
| 4.3.4. | Proporsi | 49 |
| 4.3.5. | Kostum | 50 |
| 4.4. | Analisis Tokoh Indra | 50 |
| 4.4.1. | Three-Dimensional dan Archetype Tokoh | 51 |
| 4.4.2. | Bentuk Wajah Tokoh | 52 |
| 4.4.3. | Pose | 53 |
| 4.4.4. | Proporsi | 54 |
| 4.4.5. | Kostum | 55 |
| BAB V | PENUTUP | 56 |
| 5.1. | Kesimpulan | 56 |
| 5.2. | Saran | 57 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xvii |

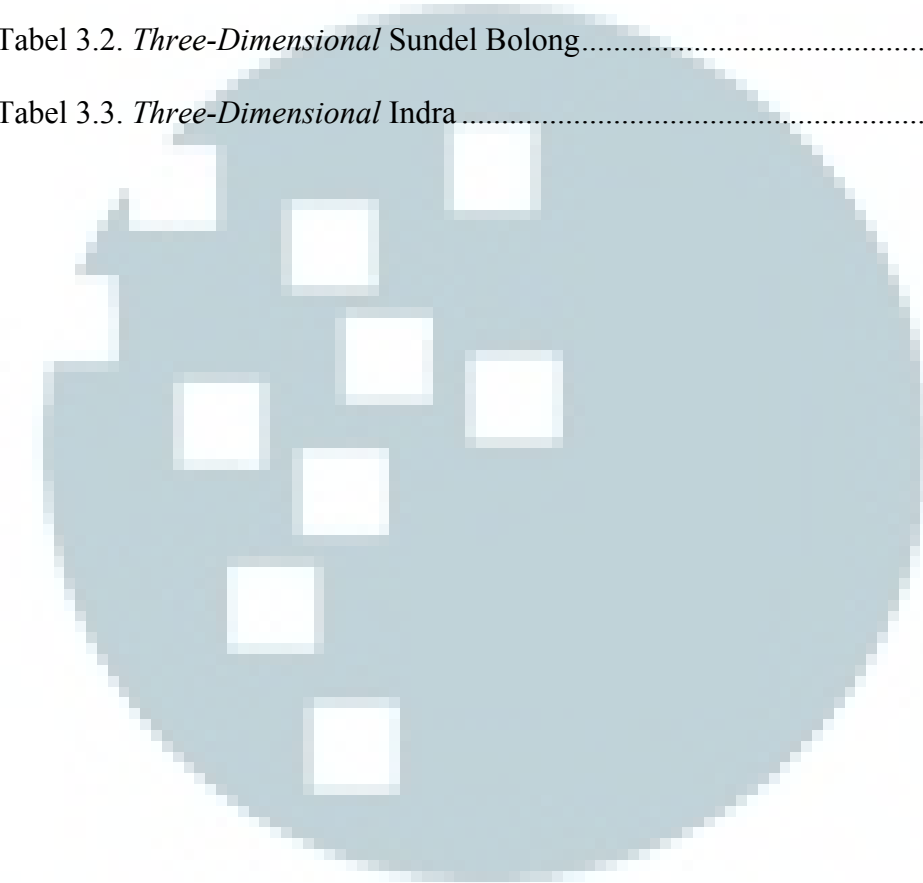
DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1. Bentuk dasar membuat karakter | 8 |
| Gambar 3.1. Sistematika Perancangan | 14 |
| Gambar 3.2. Uzunaki karya Junji Ito | 17 |
| Gambar 3.3. <i>Creep</i> karya Ino Septian (2016) | 18 |
| Gambar 3.4. Hyuga Hinata dari film <i>Naruto Shippuden</i> (2007) | 19 |
| Gambar 3.5. Yagami Light dari film <i>Deathnote</i> (2006) | 20 |
| Gambar 3.6. Contoh pose yang menggambarkan sang tokoh | 21 |
| Gambar 3.7. Gaya <i>nerd</i> dari tahun 1999 | 22 |
| Gambar 3.8. Gaya <i>nerd</i> yang telah dikembangkan | 23 |
| Gambar 3.9. Gaya kasual 2016 dengan <i>outer</i> berupa jas | 24 |
| Gambar 3.10. Proporsi Tokoh 1:7 | 25 |
| Gambar 3.11. Proporsi Tokoh 1:8 | 25 |
| Gambar 3.12. Eksplorasi Tokoh Indriani | 27 |
| Gambar 3.13. Eksplorasi <i>style</i> Tokoh Indriani | 28 |
| Gambar 3.14. Tokoh Hinata dalam film <i>Naruto Shippuden</i> (2007) | 28 |
| Gambar 3.15. Laura dalam film <i>Friend Request</i> (2016) | 29 |
| Gambar 3.16. Glyceride karya Junji Ito | 30 |
| Gambar 3.17. Asley dari film <i>Ratter</i> (2016) | 31 |
| Gambar 3.18. Suzanna pada film <i>Sundel Bolong</i> (1981) | 31 |
| Gambar 3.19. Tokoh Sundel Bolong pada film <i>Legenda Sundel Bolong</i> (2007) . | 32 |
| Gambar 3.20. Eksplorasi <i>style</i> Tokoh Sundel Bolong | 33 |
| Gambar 3.21. <i>The angry princess</i> dalam film <i>Thirteen Ghost</i> (2001) | 34 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.22. Tokoh <i>snailman</i> dari komik <i>Spiral</i> karya Junji Ito..... | 35 |
| Gambar 3.23. Tokoh dari komik <i>Spiral</i> karya Junji Ito | 35 |
| Gambar 3.24. Eksplorasi Tokoh Sundel Bolong..... | 36 |
| Gambar 3.25. Eksplorasi Tokoh Indra | 37 |
| Gambar 3.26. Eksplorasi <i>style</i> Tokoh Indra..... | 37 |
| Gambar 3.27. Yagami Light dari <i>Deathnote</i> (2006)..... | 38 |
| Gambar 3.28. Sangwoo dari komik <i>Killing Stalking</i> (2016)..... | 39 |
| Gambar 4.1. Hasil jadi tokoh Indriani..... | 40 |
| Gambar 4.2. Bentuk dasar tokoh Indriani | 42 |
| Gambar 4.3. Perbandingan tokoh Indriani setelah diberi pose..... | 43 |
| Gambar 4.4. proporsi tokoh Indriani..... | 44 |
| Gambar 4.5. Perbandingan tokoh Indriani setelah diberi pose..... | 46 |
| Gambar 4.6. Bentuk dasar tokoh Sundel bolong..... | 47 |
| Gambar 4.7. Pose ada <i>scene</i> 42 | 48 |
| Gambar 4.8. proporsi tokoh Sundel Bolong..... | 49 |
| Gambar 4.9. Hasil jadi tokoh Indra..... | 51 |
| Gambar 4.10. Bentuk dasar tokoh Indra | 52 |
| Gambar 4.11. Tokoh Indra pada <i>scene</i> 7..... | 53 |
| Gambar 4.12. proporsi tokoh Indra | 54 |

DAFTAR TABEL

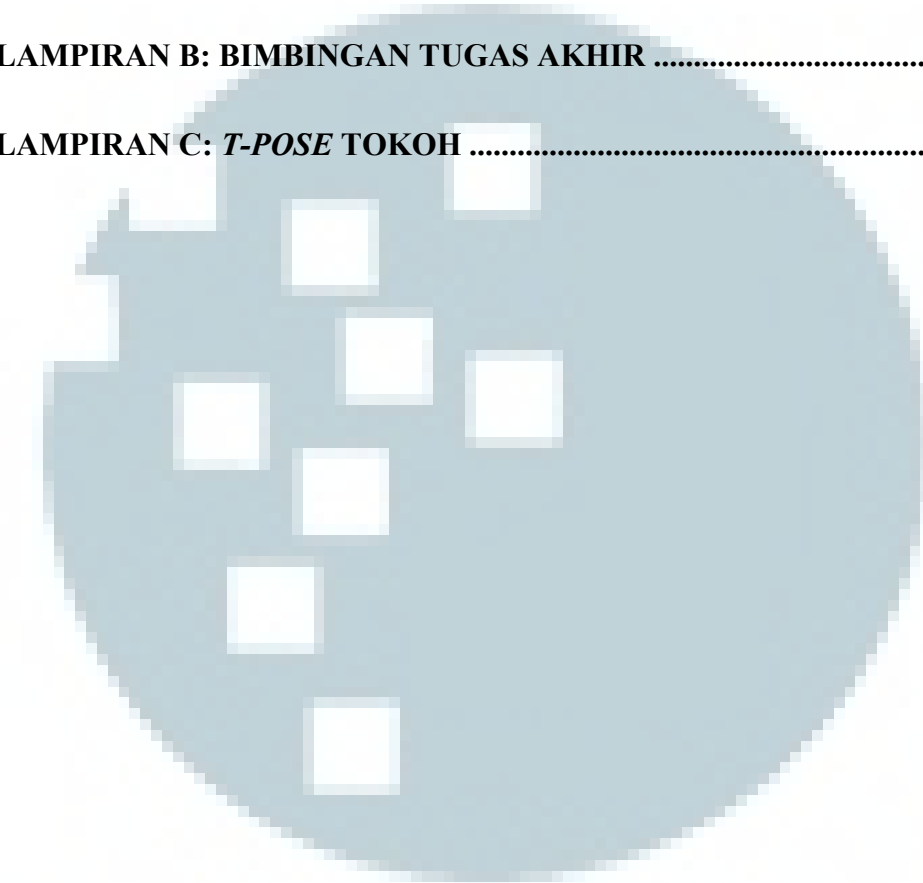
| | |
|--|----|
| Tabel 3.1. <i>Three-Dimensional</i> Indriani..... | 15 |
| Tabel 3.2. <i>Three-Dimensional</i> Sundel Bolong..... | 16 |
| Tabel 3.3. <i>Three-Dimensional</i> Indra..... | 16 |



U M N

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|------|
| LAMPIRAN A: <i>TIMELINE</i> | xix |
| LAMPIRAN B: BIMBINGAN TUGAS AKHIR | xx |
| LAMPIRAN C: <i>T-POSE</i> TOKOH | xxii |



UMMN