



### **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 DALAM FILM 2D ANIMASI**

## **“MAAF DARI ESTI”**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Stella Natania  
NIM : 12120210365  
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 : Stella Natania

NIM : 12120210365

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**PERANCANGAN KARAKTER DALAM FILM 2D ANIMASI “MAAF  
DARI ESTI”**

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

Stella Natania



UMMN

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.

# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN KARAKTER DALAM FILM 2D ANIMASI

### “MAAF DARI ESTI”

Oleh

Nama : Stella Natania

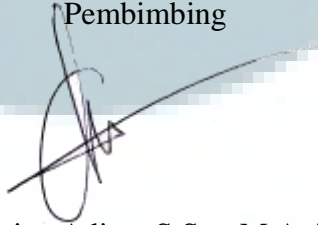
NIM : 12120210365

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Juli 2016


Pembimbing

  
Christian Aditya S.Sn., M.Anim.

Penguji

  
Yohanes Merci Widiastromo, S.Sn., M.M.

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat serta bimbingan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dan menulis laporan tugas akhir ini hingga selesai dengan lancar.

Selain disusun sebagai salah satu syarat kelulusan, laporan tugas akhir ini juga disusun untuk memberikan gambaran mengenai proses perancangan karakter mulai dari penelitian jenis *style*, pengumpulan referensi hingga proses desain itu sendiri.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu dengan hormat ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, masukan serta bimbingan kepada penulis selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
3. Herman RN, penulis cerpen “Kamboja di Atas Nisan” yang telah memberikan ijin penggunaan cepen serta memberikan dukungan kepada penulis untuk mengerjakan tugas akhir ini secara maksimal.
4. Pihak dosen lain yang telah banyak memberi masukan serta pengarahan kepada penulis.

5. Keluarga terutama orang tua penulis yang telah memberikan doa serta dukungan kepada penulis.
6. Teman-teman yang juga mengingatkan serta membantu penulis melalui kritik dan saran yang sangat berguna

Tangerang, 14 Juni 2016

Stella Natania

UMMN

## ABSTRAKSI

Penggusuran merupakan salah satu topik yang tak habis-habisnya dibicarakan. Apakah hal ini salah atau benar pun masyarakat sulit menentukan. Berangkat dari isu ini serta sebuah cerita pendek karangan Herman RN yang dimuat di koran Kompas, film 2d animasi “Maaf dari Esti” dibuat. Cerita pada film 2d animasi ini menggambarkan bagaimana kesedihan seorang korban penggusuran yang tidak dapat berbuat apa-apa. Cerita ini kemudian akan divisualisasikan dengan menggunakan *style gothic*, tidak hanya pada environment cerita namun juga pada karakter dalam cerita tersebut, untuk dapan menggambarkan kesedihan dan ketidak laziman yang terjadi. Karakter utama akan didesain berdasarkan pada ilustrasi Douce Apocalypse tanpa mengesampingkan unsur dasar karakter yaitu *three dimensional*.

Kata kunci : penggusuran, *gothic*, *three dimensional*

U M N



## **ABSTRACT**

*Forced Eviction is one of issues that keep on lingering around our society. Whether the action is right or wrong, no one can tell. Based on this issue and a short story about the same issue that was published on daily new, Kompas, "Maaf dari Esti" was created. "Maaf dari Esti" is a story about the sorrow forced eviction victim feel. The story will be visualized with gothic style to picture the quirk and sadness, not only on the environment but also the character in it. The main character of the story will be designed according to Douce Apocalypse Illustration without abandoning the three dimensional base of the character.*

*Keywords: forced eviction, gothic, three dimensional*

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri Malang (UMMN) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>15</b>
1.1. Latar Belakang .....	15
1.2. Rumusan Masalah .....	16
1.3. Batasan Masalah.....	16
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	16
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	16
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
2.1. Animasi.....	18
2.2.1. Animasi 2d.....	18

2.2.	Karakter .....	18
2.2.1.	<i>Three Dimensional Character</i> .....	19
2.2.2.	Anatomi Tubuh Manusia.....	22
2.3.	Gothic .....	24
2.3.1.	<i>Illuminated Manuscript</i> .....	25
2.4.	Warna.....	27
2.5.	Batik Solo.....	29
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>32</b>
3.1	Gambaran Umum .....	32
3.1.1	Sinopsis .....	32
3.2.	Acuan Desain .....	33
3.3.	Konsep karakter Esti.....	34
3.4.	Konsep karakter Tiyas .....	42
3.5.	Konsep Karakter Ibu.....	47
3.6.	Perbandingan Tinggi .....	53
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>54</b>
4.1	Analisis Karakter Esti.....	54
4.2.	Analisis Konsep Tiyas .....	56
4.3.	Analisis Konsep Ibu .....	58
4.4.	Kendala .....	61
4.5.	Solusi .....	61
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>62</b>

5.1 Kesimpulan ..... 62

5.2 Saran..... 62

**DAFTAR PUSTAKA.....XIV**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Perbandingan tinggi .....	24
Gambar 2. 2. ukiran pada pilar bangunan <i>gothic</i> .....	25
Gambar 2. 3. Salah Satu Halaman Dalam <i>Douce Apocalypse</i> .....	27
Gambar 2. 4. Motif Sidomulyo.....	30
Gambar 2. 5. Motif Kantil.....	31
Gambar 3. 1. <i>Color Scheme</i> .....	28
Gambar 3. 2. Ilustrasi Manuscript Inggris.....	34
Gambar 3. 3. Karakter Santo Yohanes Dalam <i>Douce Apocalypse</i> .....	36
Gambar 3. 4. Referensi Karakter Esti .....	38
Gambar 3. 5. Referensi foto Untuk Karakter Esti .....	39
Gambar 3. 6. Referensi kerudung Untuk Karakter Esti.....	39
Gambar 3. 7. Sketsa Awal Esti.....	40
Gambar 3. 8. Sketsa Esti Setelah Revisi .....	41
Gambar 3. 9. Sketsa Ekspresi Karakter Esti.....	41
Gambar 3. 10. Referensi Foto Untuk Karakter Tiyas.....	44
Gambar 3. 11. Referensi Seragam Untuk Karakter Tiyas.....	45
Gambar 3. 12. Sketsa Awal Tiyas .....	45
Gambar 3. 13. Sketsa Tiyas Setelah Revisi.....	46
Gambar 3. 14. Sketsa Ekspresi Karakter Tiyas .....	47
Gambar 3. 15. Referensi Untuk Karakter Ibu .....	49
Gambar 3. 16. Referensi Foto Untuk Karakter Ibu .....	49
Gambar 3. 17. Referensi Kerudung Ibu .....	50

Gambar 3. 18. Referensi Daster Ibu .....	50
Gambar 3. 19. Sketsa Awal Ibu .....	51
Gambar 3. 20. Sketsa Variasi Kerudung .....	52
Gambar 3. 21. Sketsa Variasi Kerudung .....	52
Gambar 3. 22. Perbandingan Tinggi Karakter .....	53
Gambar 4 1. Tinggi Esti .....	54
Gambar 4 2. Gambaran Akhir Karakter Esti .....	56
Gambar 4 3. Tinggi Tiyas .....	57
Gambar 4 4. Gambaran Akhir Karakter Tiyas .....	58
Gambar 4 5. Tinggi Ibu .....	59
Gambar 4 6. Gambaran Akhir Karakter Ibu .....	60

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....</b>	<b>XVI</b>
<b>LAMPIRAN B: TIMELINE KERJA.....</b>	<b>XVIII</b>
<b>LAMPIRAN C: SKENARIO CERITA.....</b>	<b>XIX</b>
<b>LAMPIRAN D: STORYBOARD.....</b>	<b>XXII</b>

UMMN