



### **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 PADA MOTION COMIC**

## **BERJUDUL “BALIKPAPAN”**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Tjin, Olivia Giovani

NIM : 12120210200

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 : Tjin,Olivia Giovani

NIM : 12120210200

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN KARAKTER PADA MOTION COMIC**

**BERJUDUL “BALIKPAPAN”**

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

Tjin, Olivia Giovani

UMMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KARAKTER PADA MOTION COMIC**  
**BERJUDUL “BALIKPAPAN”**

Oleh

Nama : Tjin, Olivia Giovani

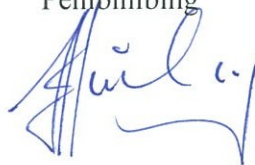
NIM : 12120210200

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Juli 2016

Pembimbing



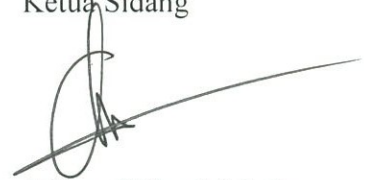
Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Penguji



Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.

Ketua Sidang



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

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 dan rahmat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN KARAKTER PADA MOTION COMIC BERJUDUL “BALIKPAPAN”” yang ditulis sebagai syarat kelulusan pada jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar sarjana desain.

Dari berbagai doa dan dukungan yang banyak penulis dapatkan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan laporan tugas akhir. Tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. 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, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku dosen pembimbing yang memberikan waktu dan ilmunya dalam mengarahkan penulis ke jalur yang benar.
3. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. selaku dosen mata kuliah Seminar yang telah mengajarkan cara presentasi dengan baik dan benar.
4. Kedua orang tua dan saudara, yang telah memberikan kasih sayang, doa, dan serta dukungan selama ini.

Untuk semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan di sini, semoga diberkati dan dibalas kebaikannya oleh Tuhan Yang Maha Esa. Pada tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak yang bisa dikembangkan dan penulis siap menerima kritik dan saran. Semoga tugas akhir ini berguna dan memberikan manfaat untuk ke depannya.

Tangerang, 14 Juni 2016

Tjin,Olivia Giovani

UMMN

## ABSTRAKSI

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Pada zaman dahulu, cerita rakyat sangatlah kaya akan makna dan nilai – nilai luhur dari nenek moyang. Hal ini menyebabkan cerita rakyat sendiri perlu diceritakan dan diwariskan kepada anak – cucu mereka dari generasi ke generasi. Tidaklah heran jika anak – anak pada zaman masyarakat modern sekarang dimana masyarakat ini telah mengalami proses transisional atau peralihan. Secara tidak langsung, proses transisional ini telah menenggelamkan identitas diri Indonesia secara dekulturasi. Maka dari itu, Penulis memutuskan untuk membuat *motion comic* yang berjudul “Balikpapan” yang didasari atas kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Balikpapan sendiri tentang asal mula kota Balikpapan dan ingin memberikan pengetahuan kembali kepada masyarakat Balikpapan bagaimana asal mula kota tersebut dengan menggunakan gaya penggambaran yang cocok.

Kata kunci : Budaya, Cerita Rakyat, Komik

U M N



## **ABSTRACT**

*Folklore is one part of the rich culture and history of every nation. In ancient times, the folklore is rich of meaning and values for the ancestors. This causes the folklore itself needs to be told and passed on to children from generation to generation. It is no wonder that childrens right now in which this society has undergone a process of transitional or intermediate. Indirectly, this transitional process has drowned in deculturation Indonesian identity. Therefore, the authors decided to make a motion comic titled "Balikpapan" based on lack of knowledge people of Indonesia, especially the people of Balikpapan. Balikpapan itself about the origins of the city and want to give the knowledge back to the people of Balikpapan how the origin of the city by using the suitable style.*

*Keywords: Folklore, Motion Comic, Indonesia.*

U M M N

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAKSI.....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	5
1.1. Latar Belakang.....	5
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah .....	7
1.4. Tujuan Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Sejarah Komik .....	8
2.1.1. <i>The Pioneer, Victorian, dan Platinum</i> .....	8

2.1.2.	<i>Golden Age</i> .....	9
2.1.3.	<i>The Atomic Age</i> .....	9
2.1.4.	<i>The Silver Age</i> .....	9
2.1.5.	<i>The Bronze Age</i> .....	10
2.1.6.	<i>The Modern Age</i> .....	11
<b>2.2.</b>	<b>Definisi Komik</b> .....	<b>11</b>
2.2.1.	Elemen Komik.....	11
2.2.1.	<i>Motion Comic</i> .....	13
<b>2.3.</b>	<b>Karakter</b> .....	<b>14</b>
<b>2.4.</b>	<b>Desain Karakter</b> .....	<b>14</b>
2.4.1.	Elemen Karakter.....	16
2.4.1.1.	Gaya .....	17
2.4.1.2.	Proporsi.....	17
2.4.1.3.	Bentuk Dasar dan Simbolisasi .....	18
2.4.1.4.	Head Heights.....	22
2.4.1.5.	Detil.....	23

2.4.2.	Archetypes.....	24
<b>2.5.</b>	<b>Balikpapan.....</b>	<b>25</b>
2.5.1.	Kerajaan Kutai .....	26
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI .....</b>	<b>36</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum .....</b>	<b>36</b>
3.1.1.	Sinopsis .....	36
<b>3.2.</b>	<b>Tahapan Kerja .....</b>	<b>37</b>
<b>3.3.</b>	<b>Konsep.....</b>	<b>38</b>
<b>3.4.</b>	<b>Raja Aji Muhammad .....</b>	<b>38</b>
3.4.1.	Sosiologis .....	38
3.4.2.	Psikologis .....	38
3.4.3.	Fisiologis.....	39
<b>3.5.</b>	<b>Putri Aji Tatin .....</b>	<b>41</b>
3.5.1.	Sosiologis .....	41
3.5.2.	Psikologis .....	42
3.5.3.	Fisiologis.....	42

<b>3.6. Panglima Sendong.....</b>	<b>44</b>
3.6.1. Sosiologis .....	44
3.6.2. Psikologis .....	44
3.6.3. Fisiologis .....	45
<b>3.7. Visualisasi .....</b>	<b>47</b>
3.7.1. Eksplorasi.....	47
3.7.1.1. Sketsa Karakter .....	47
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>56</b>
<b>4.1. Analisa Konsep Desain .....</b>	<b>56</b>
<b>4.2. Analisa Karakter Raja Aji Muhammad .....</b>	<b>58</b>
4.2.1. Desain Raja Aji Muhammad.....	58
<b>4.3. Analisis Karakter Putri Aji Tatin.....</b>	<b>59</b>
4.3.1. Desain Putri Aji Tatin .....	59
<b>4.4. Analisis Karakter Panglima Sendong .....</b>	<b>60</b>
4.4.1. Desain Panglima Sendong.....	61
<b>4.5. Analisis Properti.....</b>	<b>62</b>

<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>64</b>
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>64</b>
<b>5.2. Kendala .....</b>	<b>65</b>
<b>5.2. Saran .....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>V</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Balon Ucapan .....	13
Gambar 2.2. Contoh Balon Pikiran .....	13
Gambar 2.3. Contoh karakter <i>Turn-Around</i> .....	13
Gambar 2.4. Contoh Proporsi .....	15
Gambar 2.5. Contoh Variasi bentuk wajah .....	16
Gambar 2.6. Contoh Karakter dengan Bentuk Dasar Bulat .....	17
Gambar 2.7. Contoh Karakter dengan Bentuk Dasar Kotak .....	17
Gambar 2.8. Contoh Karakter dengan Bentuk Dasar Segitiga .....	18
Gambar 2.9. Contoh <i>Head Heights</i> .....	19
Gambar 2.10. Contoh Mamanda .....	26
Gambar 2.11. Contoh Perisai .....	27
Gambar 2.12. Contoh Musik Tingkilan .....	28
Gambar 2.13. Contoh Tari Jepen .....	28
Gambar 2.14. Contoh Festival Erau .....	29
Gambar 2.15. Contoh Baju Kustim .....	30
Gambar 2.16. Contoh Mantel Sultan .....	31
Gambar 2.17. Contoh Baju Kebesaran .....	32
Gambar 2.18. Contoh Ketopong .....	32
Gambar 3.1. Contoh Tahapan Tugas Akhir .....	34
Gambar 3.2. Contoh Girls of the Wild .....	36

Gambar 3.3. Contoh Dice: The Cube that Changes Everything .....	36
Gambar 3.4. Contoh Itami Youji.....	38
Gambar 3.5. Contoh Referensi Sultan Kutai.....	38
Gambar 3.6. Contoh Bentuk Muka Raja Aji.....	39
Gambar 3.7. Contoh Postur tubuh Raja Aji .....	40
Gambar 3.8. Contoh Yona .....	42
Gambar 3.9. Contoh Referensi Muka Putri Aji Taitin .....	43
Gambar 3.10. Contoh Postur Tubuh Putri Aji Tatin .....	43
Gambar 3.11. Contoh Hak .....	44
Gambar 3.12. Contoh Referensi Muka Panglima Sendong .....	45
Gambar 3.13. Contoh Postur tubuh Panglima Sendong.....	45
Gambar 3.14. Contoh Sketsa Raja Aji .....	48
Gambar 3.15. Contoh Karakter Desain Raja Aji.....	49
Gambar 3.16. Contoh Sketsa Putri Aji Tatin .....	50
Gambar 3.17. Contoh Karakter Desain Putri Aji Tatin.....	51
Gambar 3.18. Contoh Sketsa Panglima Sendong.....	51
Gambar 3.19. Contoh Karakter Desain Panglima Sendong.....	52
Gambar 3.20. Contoh Properti .....	53
Gambar 3.21. Contoh Model Sheet Raja Aji Muhammad.....	54
Gambar 3.22. Contoh Model Sheet Putri Aji Tatin .....	54
Gambar 3.23. Contoh Model Sheet Panglima Sendong.....	55
Gambar 4.1. Contoh Rasio Karakter .....	57



Gambar 4.2. Contoh Bentuk Dasar Wajah Raja Aji ..... 58

Gambar 4.3. Contoh Bentuk Dasar Wajah Putri Aji Tatin ..... 60

Gambar 4.4. Contoh Bentuk Dasar Wajah Panglima Sendong..... 61

Gambar 4.5. Contoh Properti Perahu dan Galah..... 62



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: FORM ASISTENSI TUGAS AKHIR.....</b>	<b>vi</b>
<b>LAMPIRAN B: STORYBOARD.....</b>	<b>viii</b>
<b>LAMPIRAN C: TIMELINE .....</b>	<b>x</b>



UMMN