

I

TUGAS AKHIR

**DESAIN KARAKTER KARTUN 2 DIMENSI MENGGUNAKAN
SOFTWARE DESAIN SEBAGAI OBJEK PEMBUATAN FILM
ANIMASI**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Kelulusan Program Diploma III



Oleh:

KHAIRUNNISA

NIM : 19152043

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

KONSENTRASI MULTIMEDIA

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF PROGRAM STUDI
DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN KARAKTER 2D MENGGUNAKAN SOFTWARE DESAIN
SEBAGAI OBJEK PEMBUATAN ANIMASI**

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh tim penguji Tugas Akhir Jurusan
Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Disetujui oleh:

Ketua Penguji : Parningotan Simamora, S.Sos, M.Si (.....) 
NIP. 195811051981031005

Penguji 1 : Syafriandi, S.pd, M.Sn (.....) 
NIP. 199202082019031009

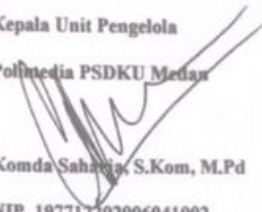
Medan, 13 juli 2022

Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia


Suhendra ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007

Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan


Komda Sahat S.Kom, M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

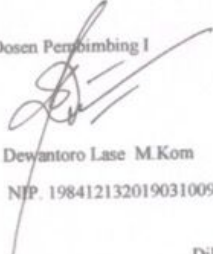
Judul Tugas Akhir : Desain Karakter 2D Menggunakan Software
Desain Sebagai Objek Pembuatan Film Animasi
Penulis : Khairunnisa
NIM : 19152043
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan Didepan Dewan Penguji Pada
Ujian Sidang Tugas Akhir

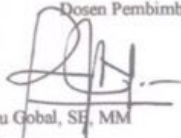
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
Jurusan Desain Grafis Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Disetujui Oleh :
Medan, 13 juli 2022

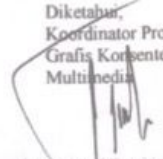
Dosen Pembimbing I


Dewantoro Lase M.Kom
NIP. 198412132019031009

Dosen Pembimbing II


Raju Gobal, SE, MM
NIP. 196405281986031003

Diketahui,
Koordinator Prodi Deesain
Grafis Konsentrasi
Multimedia


Suhendra, ST, M.Kom
NIP. 198506252019031004

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairunnisa
NIM : 19152043
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Multimedia
Tahun Akademik : 2019 - 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Desain Karakter 2D Menggunakan Software Desain Sebagai Objek Pembuatan
Film Animasi adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas
dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.


14 Juli 2022
nyatakan,
Khairunnisa
NIM: 19152043

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khairunnisa
NIM : 19152043
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Multimedia
Tahun Akademik : 2019 - 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan,menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Desain Karakter 2D Menggunakan Software Desain Sebagai Objek Pembuatan Film Animasi beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan mengelola dalam bentuk pangkalan data (database),merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 13 Juli 2022

Yang menyatakan,



Khairunnisa
NIM: 19152043

ABSTRAK

Desain karakter merupakan sebuah konteks yang mencakup banyak aspek dari pembuatan karakter, baik itu dalam bentuk visual maupun deskripsi tekstual. Bentuk visualisasi dari karakter merupakan hal yang penting, namun dalam pembuatan desain karakter, personalisasi serta esensi yang menjadi dasar pembuatan karakter tersebut jugalah penting. Terjadinya copyright pada pembuatan animasi, yang berbentuk objek karakter. Ingin menginformasikan bahwa sebelum terjadinya sebuah film animasi, terlebih dahulu para animator riset objek dan mencurahkan ide ide kreatif kedalam suatu objek dan mendesain objek menggunakan software desain. Desain ini membahas tentang kekreatifitasan seseorang dalam pembuatan objek animasi. Penulisan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan menjadi sebuah motivasi. Dalam pengumpulan data ini saya menggunakan metode observasi dari youtube, yang penulis dapat dari melihat video tersebut penulis melihat Vloger menggunakan atau lebih memanfaatkan tools yang ada di aplikasi. Dalam membuat cancangan atau ide terlebih dahulu yang akan dilakukan adalah melakukan riset untuk mengetahui masalah yang dihadapi agar gagasan tersebut tepat sasaran. Berdasarkan riset yang telah penulis lakukan bahwasannya masih banyak para animator yang lebih memilih untuk mengambil desain karakter orang lain untuk dijadikan sebuah film dari pada mendesain langsung objek dengan kreatifitas para animator sendiri, tahap selanjutnya tahap pencarian gagasan untuk menunjukkan kepada animator bahwa alangkah lebih baiknya para animator juga mendesain semua objek yang diperlukan tanpa mengambil desainan orang. Perancangan desain karakter ini bertujuan agar para animator yang ingin membuat proyek lebih kreatif lagi dan lebih memilih menuangkan ide ide kreatifnya ketimbang mengambil karya orang lain.

Kata Kunci: Desai, Karakter, 2Dimensi

ABSTRACT

Character design is a context that covers many aspects of character creation, both in the form of visuals and textual descriptions. The form of visualization of the character is important, but in making character designs, personalization and the essence that is the basis for making these characters are also important. The occurrence of copyright in the manufacture of animation, which is in the form of character objects. Want to know that before an animated film, first animators research objects and start creative ideas in an object and design objects using design software. This design discusses a person's creativity in making animated objects. In collecting this data I used the observation method from youtube, which the author got from watching the video the author saw Vloggers using or more utilizing existing tools in the application. right on target. Based on the research that the author has done that many animators prefer to take other people's character designs to make a film from directly designing objects with the animators' own creativity, the next stage is the idea search stage to show the animators that the steps are better than the animators too. design all the objects needed without taking people's designs. This character design design aims to make animators who want to be more creative and prefer to express their creative ideas rather than taking other people's work.

Keywords: Design, Character, 2 Dimensi

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Penulisan laporan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E.,MM. Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, MM., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra,ST.,M.Kom selaku Kordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Dewantoro Lase, M.Kom, Dosen Pembimbing I.
6. Raju Gobal, SE.,MM S Dosen Pembimbing II.
7. Secara khusus, kepada orang tua saya Ibu. Nurleni Bahar, Ayah saya Bpk.Refrijon dan keluarga besar saya yang tercinta . dorongan dan bantuan

serta pengertian besar selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, baik kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan untuk perbaikan dimasa yang akan datang demi mencapai kesempurnaan sebuah penulisan Tugas Akhir. Akhir kata penulis berharap semoga kiranya penulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya terutama terhadap ilmu teknologi dimasa yang akan datang.

Medan, 04 Juli 2022

Penulis



Khairunnisa
NIM: 19152043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Tujuan Penulisan	2
1.6 Manfaat Penulisan	3
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Kajian Teori	4
2.2 Pengertian Desain	4
2.2.1 Unsur Dalam Desain	8
2.2.2 Prinsip Dalam Desain	8
2.3 Pengertian Animasi	6
2.3.1 Pengertian Animasi 2D	7
2.3.2 Film Animasi	7
2.4 Desain Karakter	8
2.5 Pengertian kartun	12
2.5.1 Macam - Macam Kartun	13

2.6	Warna / Coloring.....	14
2.7	Adobe Illustrator.....	15
2.8	Sketsa	16
2.8.1	Jenis Sketsa	17
2.8.2	Unsur Sketsa	17
2.8.3	Fungsi Sketsa	18
BAB III : METODE PELAKSANAAN		19
3.1	Data/Objek.....	19
3.2	Tehnik Pengumpulan Data.....	19
3.3	Langkah Kerja.....	20
3.4	Target Pasar	23
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Strategi Visual.....	24
4.2	Konsep Perancangan Desain Karakter 2D.....	24
4.3	Desain Karakter Kartun 2D	25
4.3.1	Desain Sketsa.....	25
4.3.2	Warna.....	31
4.3.3	Proses Digital.....	32
4.3.4	Proses Digital Desain Karakter.....	33
4.3.5	Spesifikasi Desain.....	44
BAB V : PENUTUP		45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	46

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Praproduksi	20
-----------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Adobe Illustrator.....	15
Gambar 3.1 Bagan Alur	21
Gambar 4.1 Sketsa Kertas Karakter Ke-1.....	25
Gambar 4.2 Sketsa karakter ke2.....	26
Gambar 4.3 Sketsa Karakter ke-2 beda gaya	27
Gambar 4.4 Sketsa karakter ke-3	28
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Ke-3	29
Gambar 4.6 Sketsa Background.....	30
Gambar 4.7 Sketsa Gambar Tambahan Karya.....	30
Gambar 4.8 Gambar Palet Warna RGB&CMYK.....	32
Gambar 4.9 Palet Warna.....	32
Gambar 4.10 Tools Yang Ada Di Aplikasi.....	33
Gambar 4.11 format canvas	34
Gambar 4.12 Sketsa Karakter Ke-1	35
Gambar 4.13 karakter ke1	36
Gambar 4.14 Finishing Karakter ke-1.....	36
Gambar 4.15 Proses Digital Karakter ke-2	37
Gambar 4.16 gambar karakter Yang Diberi Warna	37
Gambar 4.17 Finishing Karakter.....	38
Gambar 4.18 Sketsa Karakter Ke-3	38
Gambar 4.19 Proses Pewarnaan Karakter Ke-3.....	39

Gambar 4.20 Finishing Karakter Ke-3	40
Gambar 4.21 Background	40
Gambar 4.22 Finishing Gabungan Ke 3 Karakter	41
Gambar 4.23 Digital Karakter Tambahan	42
Gambar 4.24 Proses Digital karakter ke4 Posisi	42
Gambar 4.25 Digital Pewarnaan	43
Gambar 4.26 Hasil Digital Desain Karakter	43

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian ke Perusahaan
- Lampiran 2 Surat Balasan Perusahaan
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian dan Pengambilan Data
- Lampiran 4 Sketsa
- Lampiran 5 Transkrip Wawancara
- Lampiran 6 Buku Bimbingan
- Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup