

ABSTRAK

Fransiscus Erryanto Jasi

Ilustrasi, Media cetak

Perancangan Desain Karakter Tokoh Superhero Indonesia Dengan Gaya Chibi Untuk Anak Usia 3-12 Tahun

Superhero adalah seseorang/figur fantasi pembela kebenaran dengan menggunakan keahlian/kekuatan super. Indonesia sendiri sebenarnya juga memiliki beberapa tokoh *superhero* yang sangat digemari masyarakat pada tahun 1969 - tahun 1980-an. Saat ini keberadaan tokoh *superhero* Indonesia telah hilang posisinya di generasi muda saat ini. Karena itu, perancangan ini dibuat untuk dapat digunakan dalam pembuatan film animasi, game, mainan, atau *output* lainnya. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat menjadi salah satu langkah awal yang baik untuk memperkenalkan kembali superhero Indonesia kepada generasi muda.

Kata Kunci:

Concept art, desain karakter, *Superhero* Indonesia, *Chibi*, Patriot

ABSTRACT

Fransiscus Erryanto Jasi

Illustration, Book

Designing The Indonesian Superhero Character With Chibi Illustration For Children Aged 3-12 Years Old

Superhero is a person / fantasy figure defenders of justice using the expertise / superpowers. Indonesia itself actually also has some very popular superheroes of society in 1969 - 1980s. Nowadays the existence of Indonesian superheroes has lost its position in today's young generation. Therefore, this design was made to be used in making animated films, games, toys, or other output that popular in this generation . This design is expected can be one good first step to reintroduce Indonesian superheroes to the younger generation.

Key Words:

Concept art, Character Design, Indonesian Superhero, Chibi, Patriot

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
1. PENDAHULUAN.....	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Lingkup Perancangan.....	6
1.4. Tujuan Perancangan.....	7
1.5. Manfaat Perancangan.....	7
1.5.1. Bagi Mahasiswa.....	7
1.5.2. Bagi Institusi.....	7

1.5.3. Bagi Masyarakat.....	7
1.6. Definisi Operasional.....	7
1.7. Metode Perancangan.....	8
1.7.1. Data Yang Dibutuhkan.....	8
1.7.2. Metode Pengumpulan Data.....	9
1.7.3. Alat Pengumpulan Data.....	9
1.7.4. Metode Analisis Data.....	10
1.8. Skematika Perancangan.....	11
2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	
2.1 Tinjauan Literatur.....	12
2.1.1. Tinjauan Tentang <i>Superhero</i> Indonesia.....	12
2.1.2. Tinjauan <i>Superhero</i> Indonesia saat ini.....	19
2.1.3. Pengertian <i>Concept Art</i>	21
2.1.4. Sejarah <i>Concept Art</i>	23
2.1.5. Tinjauan <i>Concept Art</i> Berdasarkan Gaya Gambar.....	28
2.1.6. Tinjauan <i>Concept Art</i> Berdasarkan Teknik Pembuatan.....	34
2.1.7. Prinsip <i>Character Concept Art</i>	36
2.1.8. Fungsi <i>Concept Art</i>	37
2.1.9. Tinjauan Mengenai Anak Usia 3-12 Tahun.....	38
2.1.10. Tinjauan Studio Animasi Himpimpa.....	39
2.2. Tinjauan Permasalahan.....	41
2.2.1. Latar Belakang Pemikiran.....	41
2.3. Analisis Data Lapangan.....	42
2.3.1. Analisis Target Audiens.....	42
2.3.2. Analisis 5W1H.....	45
2.4 Kesimpulan Permasalahan.....	47
3. KONSEP PERANCANGAN.....	
3.1. Konsep Kreatif.....	49
3.1.1. Tujuan Kreatif.....	49

3.1.2. Khalayak Sasaran	49
3.2 Program Kreatif.....	50
3.2.1. Bentuk dan Variasi Media.....	50
3.2.2. Ukuran dan Jumlah Halaman.....	50
3.2.3. Judul <i>Concept Art Book</i>	50
3.2.4. Konten <i>Concept Art Book</i>	50
3.2.5. Gaya Ilustrasi Karakter.....	51
3.2.6. Konsep Karakter.....	51
3.2.7. Tone Warna.....	55
3.2.8. Teknik Visualisasi.....	56
3.3 Biaya Kreatif.....	56
4. PROSES DESAIN.....	58
4.1. Penjaringan Ide.....	58
4.1.1. Studi Karakter.....	58
4.1.1.1. Gundala.....	58
4.1.1.2. Pangeran Mlaar.....	60
4.1.1.3. Sembrani.....	62
4.1.1.4. Merpati.....	63
4.1.1.5. Kalong.....	64
4.1.1.6. Maza.....	65
4.1.1.7. Jin Kartubi.....	67
4.1.1.8. Aquanus.....	67
4.1.1.9. Godam.....	69
4.1.2. Desain Karakter.....	70
4.1.3. Layout <i>Artbook</i>	73
4.1.4. Sketsa Poster dan Katalog.....	74
5. PENUTUP.....	
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran.....	79

DAFTAR REFERENSI.....81

LAMPIRAN.....

DAFTAR MATERI PENYERTA

DAFTAR GAMBAR

1.1 <i>Captain America</i> dalam deformasi <i>chibi</i>	3
2.1 Gundala Putra Petir.....	13
2.2 Pangeran Mlaar.....	14
2.3 Sembrani.....	15
2.4 Merpati.....	15
2.5 Kalong.....	16
2.6 Jin Kartubi.....	17
2.7 Maza.....	17
2.8 Aquanus.....	18
2.10 Komik Gundala seri ke-4.....	20
2.11 Evolusi <i>Captain America</i>	20
2.12 <i>Marvel Cosbaby</i> dari <i>Hot Toys</i>	21
2.13 <i>Workflow</i> Animasi 3D.....	22
2.14 <i>Up Character concept art</i>	23
2.15 <i>The Jungle Book</i> -Korda.....	24
2.16 <i>Indiana Jones landscape concept art</i>	25
2.17 <i>Star Wars AT-AT concept art</i>	26
2.18 <i>Avatar character concept art</i>	26
2.19 <i>Mermaid concept</i> dari <i>pirates and caribbean</i>	27
2.20 <i>Mandrake concept art - Harry Potter creature</i>	28
2.21 <i>Jurassic park concept art - environment</i>	28
2.22 Contoh <i>concept art</i> realis – <i>Dishonored</i>	29
2.23 Contoh <i>concept art</i> simbolik – <i>Final Fantasy</i>	29
2.24 Contoh <i>concept art</i> kartun – <i>Kung Fu Panda</i>	30
2.25 Contoh <i>concept art</i> <i>hard-surfaces</i> – <i>Metal Slug</i>	30
2.26 Contoh <i>concept art</i> <i>organic</i> – <i>Art of Monster</i>	31
2.27 Contoh <i>concept art</i> <i>environment</i> – <i>Metal Slug</i>	31
2.28 Contoh <i>concept art</i> <i>anime/manga</i> – <i>Astro Boy</i>	32

2.29 Karakter <i>Chibi-Maruko-Chan</i>	33
2.30 Perkembangan gaya gambar <i>chibi</i> saat ini	33
2.31 Deformasi <i>Chibi</i> karakter <i>manga Shingeki no Kyojin</i>	34
2.32 Karakter <i>manga Shingeki no Kyojin</i>	34
2.33 gaya gambar <i>chibi</i> pada tokoh <i>Avengers</i>	34
2.34 Contoh <i>concept art</i> secara 2D dan 3D.....	35
2.35 <i>Artbook</i> milik Pixar yang berisi kumpulan <i>concept art</i>	37
2.36 Studio Animasi Hompimpa.....	39
2.37 <i>Pie-chart</i> dari minat anak terhadap <i>superhero</i>	43
2.38 <i>Pie-chart</i> pengetahuan anak terhadap <i>superhero</i> Indonesia.....	43
2.39 <i>Pie-chart</i> selera anak terhadap beberapa macam gaya gambar.....	44
4.1 Gundala (Sancaka) dalam “Gundala Bernafas Dalam Lumpur”.....	58
4.2 Gundala yang bersenda gurau dengan anggotanya ketika beraksi	59
4.3 Gundala saat menggunakan petirnya	59
4.3 Salah satu cover dari serial komik Gundala	59
4.5 Pangeran Mlaar, dalam serial “Perhitungan di Planet Covox”.....	60
4.6 Pangeran Mlaar yang tidak sengaja menyerang Gundala	60
4.7 Salah satu ilustrasi dalam cerita pendek “Andok Jamu”.....	61
4.8 Cover “Penjara Langit”.....	61
4.9 Relik Mesir sebagai inspirasi dari karakter Pangeran Mlaar.....	61
4.10 Sembrani (Tanggung) pada serial “1000 Pendekar”.....	62
4.11 Sembrani yang menggunakan kekuatan magnetnya	63
4.12 Cover serial “Lonceng Byzantium”.....	63
4.13 Gundala (Sancaka) dan Merpati (Sedhah).....	64
4.14 Sifat ekonomis Merpati.....	64
4.15 Kekuatan terbang dan “arah” milik Merpati.....	64
4.16 Kalong dalam serial “Pangkalan Pemusnah Bumi”.....	65
4.17 Kalong saat baru mendapat kekuatannya.....	65
4.18 Maza yang sering memotong pembicaraan	66
4.19 Gundala yang kesal dengan Maza	66

4.20 Maza sering berteriak keras dalam aksinya	66
4.21 Kanigara yang berubah menjadi Maza	66
4.22 Jin Kartubi yang mengabdikan pada Maza	67
4.23 Jin Kartubi saat melawan robot raksasa	67
4.24 Aquanus di berbagai penampilannya dalam beberapa serial.....	68
4.25 Aquanus dapat menyelam dan bernafas dalam air	68
4.26 Aquanus saat menggunakan sabuk sinar pelangnya	69
4.27 Godam di berbagai penampilannya dalam berbagai serialnya.....	70
4.28 <i>Thumbnail</i> bentuk dasar karakter	70
4.29 Bentuk dasar karakter yang terpilih sebagai final	70
4.30 Hasil deformasi Gundala ke dalam gaya <i>Chibi</i>	71
4.31 Hasil deformasi Pangeran Mlaar ke dalam gaya <i>Chibi</i>	71
4.32 Hasil deformasi Sembrani ke dalam gaya <i>Chibi</i>	71
4.33 Hasil deformasi Merpati ke dalam gaya <i>Chibi</i>	71
4.34 Hasil deformasi Kalong ke dalam gaya <i>Chibi</i>	71
4.35 Hasil deformasi Maza ke dalam gaya <i>Chibi</i>	71
4.36 Hasil deformasi Jin Kartubi ke dalam gaya <i>Chibi</i>	72
4.37 Hasil deformasi Aquanus ke dalam gaya <i>Chibi</i>	72
4.38 Hasil deformasi Godam ke dalam gaya <i>Chibi</i>	72
4.39 Sketsa layout isi <i>artbook</i>	72
4.40 Sketsa layout isi <i>artbook</i>	73
4.41 Sketsa cover <i>artbook</i>	73
4.42 Sketsa poster.....	74
4.43 Sketsa katalog.....	74
4.44 Hasil studi karakter 9 Patriot.....	75
4.45 Artbook 9 Patriot.....	76
4.46 Poster karakter 9 Patriot.....	76
4.47 Pin karakter 9 Patriot.....	77
4.48 Gantungan kunci karakter 9 Patriot.....	77
4.49 Papercraft toys karakter 9 Patriot.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

1. BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	83
2. BERITA ACARA SIDANG PROPOSAL/SIDANG 1.....	85
3. BERITA ACARA SIDANG EVALUASI SIDANG II.....	89
4. BERITA ACARA SIDANG AKHIR SIDANG III.....	93
5. SURAT KELAYAKAN KARYA TUGAS AKHIR.....	97
6. SURAT KELENGKAPAN KARYA TUGAS AKHIR.....	98
7. CONTOH KUESIONER.....	100