



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 MENGGUNAKAN PENDEKATAN
SEMIOTIK DALAM ANIMASI 2D BERTEMA *CATCALL***

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Jip Hana Ramadhani J.P.
NIM : 13120210018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jip Hana Ramadhani Jana Prasetya

NIM : 13120210018

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN TOKOH MENGGUNAKAN PENDEKATAN SEMIOTIK DALAM ANIMASI 2D BERTEMA *CATCALL*

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, 17 Desember 2017

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, positioned above the printed name.

Jip Hana Ramadhani Jana Prasetya

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN TOKOH MENGGUNAKAN PENDEKATAN SEMIOTIK DALAM FILM ANIMASI 2D BERTEMA *CATCALL*

Oleh

Nama : Jip Hana Ramadhani Jana Prasetya

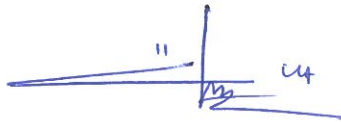
NIM : 13120210018

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

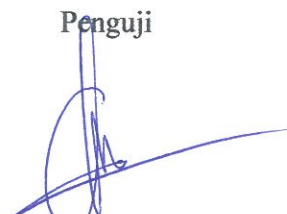
Tangerang, 18 Januari 2018

Pembimbing



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Penguji



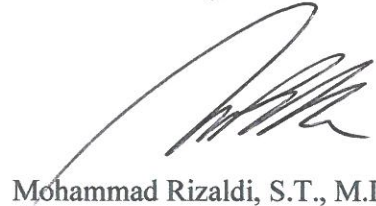
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan hikmah-Nya kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir "Perancangan Tokoh Menggunakan Pendekatan Semiotik dalam Film Animasi 2D Bertema *Catcall*" sesuai yang direncanakan.

Tugas Akhir ini disusun demi memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana seni dan desain (S.Ds.). Penulis ingin meningkatkan *awareness* terhadap fenomena sosial *catcall* yang terjadi dalam masyarakat. Hal ini akan disampaikan penulis melalui media film animasi dua dimensi yang ditekankan pada perancangan tokoh. Dengan harapan, tokoh yang dirancang dapat menyampaikan pesan visualisasi fenomena sosial *catcall*.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu selama proses pembuatan Tugas Akhir. Urutan nama sebagai berikut:

1. Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual, yang telah mendukung dan membantu Tugas Akhir berjalan lancar.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses pembuatan film berjalan hingga akhir.
3. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., selaku dosen mata kuliah Seminar yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta pelatihan selama proses pembuatan Tugas Akhir.

4. Segenap tim produksi Pe-Mamam dan Sundae Production yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.
5. Keluarga tercinta, yang telah senantiasa memberikan dukungan dan doa sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik.

Tangerang, 17 Desember 2017



Jip Hana Ramadhani Jana Prasetya

ABSTRAKSI

Catcall merupakan fenomena sosial yang dilakukan untuk mendapatkan perhatian seseorang di tempat umum dengan melontarkan ucapan, komentar, siulan, atau gestur bertendensi seksual. *Catcall* menimbulkan rasa tidak nyaman, terganggu, malu, dan takut bagi para korbannya membuat *catcall* dikategorikan sebagai salah satu tindak asusila. Namun, dibalik dampak psikologis yang ditimbulkan kepada korban, *catcall* sendiri dianggap sebagai hal yang lumrah, karena hasil dari dampak tersebut merupakan sesuatu yang tersirat.

Melalui perancangan tokoh dalam media animasi, penulis ingin merealisasikan visual tokoh sebagai representasi dari pelaku dan korban menggunakan pendekatan semiotik untuk mengkomunikasikan potensi bahaya serta dampak mental yang ditimbulkan oleh *catcall*.

Kata kunci : desain karakter, siulan, semiotika, *catcall*, *street harassment*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Catcall is a social phenomenon that is done to get a person's attention in a public place by throwing speech, comments, whistles, or gestures with sexual tendencies. Catcall cause discomfort, disruption, embarrassment, and fear for the victims to make catcalls categorized as one of immoral acts. However, despite the psychological impact that was inflicted upon the victim, catcall itself is considered as a common social interaction, since the outcome of the impact is an implied one.

Through character design in animation, the author wanted to visualize the character figure as a representation of the perpetrators and victims using a semiotic approach to communicate the potential dangers and mental impact caused by catcall.

Keywords: character design, whistles, semiotic, catcall, street harassment.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	5
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi	6
2.2. Tokoh	7

2.3.	<i>Anthropomorphism</i>	7
2.4.	Desain Tokoh	10
2.4.1.	<i>Three Dimensional Character</i>	10
2.4.2.	<i>Shape and Personality</i>	13
2.5.	Warna	15
2.5.1.	Kesan dalam Warna	16
2.6.	<i>Catcall</i>	24
2.6.1.	<i>Catcall sebagai Sexual Harassment</i>	26
2.6.2.	Konsekuensi dari <i>Stranger Harassment</i>	28
2.7.	Semiotik	29
2.7.1.	Bahasa sebagai Tanda	29
BAB III METODOLOGI		32
3.1.	Gambaran Umum.....	32
3.1.1.	Sinopsis	32
3.1.2.	Posisi Penulis	33
3.2.	Tahapan Kerja	33
3.3.	Acuan	34
3.3.1.	Observasi Visual	35
3.3.2.	Karakteristik dan Anatomi Fisik Hewan.....	45
3.3.3.	Observasi Personal	54
3.3.4.	Studi Lapangan.....	55
3.4.	Proses Perancangan.....	67
3.4.1.	<i>Three Dimensional Character</i>	68

3.4.2.	Katrin.....	69
3.4.3.	Kokok.....	77
BAB IV	ANALISIS.....	83
4.1.	Analisis Semiotika.....	83
4.2.	Katrin.....	86
4.2.1.	<i>Three Dimensional Character</i>	87
4.2.2.	Bentuk.....	89
4.2.3.	Warna.....	91
4.3.	Kokok.....	93
4.2.1.	<i>Three Dimensional Character</i>	93
4.2.2.	Bentuk.....	95
4.2.3.	Warna.....	98
BAB V	PENUTUP.....	99
5.1.	Kesimpulan.....	99
5.2.	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Komik <i>MetaMaus</i>	8
Gambar 2.2. Tokoh Mickey Mouse dan Minnie Mouse	9
Gambar 2.3. Tokoh protagonis dalam game <i>Mario</i>	13
Gambar 2.4. Tokoh dalam film animasi <i>Wreck-It Ralph</i>	14
Gambar 2.5. Tokoh antagonis dalam game <i>Professor Layton</i>	15
Gambar 2.6. Film animasi <i>Sea of Love</i>	18
Gambar 2.7. Film <i>Billy Elliot</i>	19
Gambar 2.8. Film <i>Tootsie</i>	20
Gambar 2.9. Film <i>Bull Durham</i>	21
Gambar 2.10. Film animasi <i>Snow White and the Seven Dwarfs</i>	22
Gambar 2.11. Film <i>Gladiator</i>	23
Gambar 2.12. Bagan korelasi antar teori.....	31
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	34
Gambar 3.2. Karakter dari film animasi <i>Tom and Jerry</i>	36
Gambar 3.3. Karakter dari film animasi <i>Looney Tunes</i>	37
Gambar 3.4. Film animasi <i>Happy Unhappy</i>	38
Gambar 3.5. Film animasi <i>Chez Moi</i>	38
Gambar 3.6. Film animasi 3D <i>Zootopia</i>	39
Gambar 3.7. Film animasi <i>Memo</i>	40
Gambar 3.8. Film animasi <i>Break the Law of Silence</i>	41
Gambar 3.9. Film animasi <i>Unstoppable</i>	41
Gambar 3.10. Film animasi <i>Shadow</i>	42

Gambar 3.11. Film animasi <i>Ruben Leaves</i>	43
Gambar 3.12. Film animasi <i>There's a Man in the Woods</i>	44
Gambar 3.13. Film animasi <i>Werebeast</i>	44
Gambar 3.14. Spesies kucing <i>Felis catus</i>	46
Gambar 3.15. Perbedaan bentuk tubuh dan kepala kucing ras	47
Gambar 3.16. Variasi bentuk mata kucing.....	48
Gambar 3.17. Variasi bentuk kuping kucing	49
Gambar 3.18. Variasi bentuk ekor kucing	50
Gambar 3.19. Spesies ayam jantan <i>Gallus gallus</i>	51
Gambar 3.20. Perbedaan fisik ayam jantan dan betina	52
Gambar 3.21. Variasi bentuk jengger pada ayam	53
Gambar 3.22. Perbedaan bentuk kaki ayam jantan dan betina	54
Gambar 3.23. Pemandangan perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (1).....	56
Gambar 3.24. Pemandangan perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (2).....	56
Gambar 3.25. Pintu masuk gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (1).....	57
Gambar 3.26. Pintu masuk gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (2).	57
Gambar 3.27. Pintu masuk gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (3).	58
Gambar 3.28. Tampak gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (1).....	58
Gambar 3.29. Tampak gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (2).....	59
Gambar 3.30. Tampak gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (3).....	59
Gambar 3.31. Warung nasi goreng dalam gang perumahan.....	60
Gambar 3.32. Warung kecil dalam gang perumahan.....	60
Gambar 3.33. Tampak warung nasi goreng pada malam hari.....	61

Gambar 3.34. Tampak warung pecel lele pada malam hari.....	61
Gambar 3.35. Tampak warung nasi uduk pada malam hari.....	62
Gambar 3.36. Tampak gang perumahan pada malam hari (1).....	62
Gambar 3.37. Tampak gang perumahan pada malam hari (2).....	63
Gambar 3.38. Pengguna transportasi umum KRL (Kereta Rel Listrik).....	64
Gambar 3.39. Busana mahasiswi (1)	64
Gambar 3.40. Busana mahasiswi (2)	65
Gambar 3.41. Busana pejalan kaki dan pengguna transportasi umum	65
Gambar 3.42. Eksperimen sosial oleh Kumparan.....	66
Gambar 3.43. Eksperimen sosial oleh Cewekbanget.....	67
Gambar 3.44. Sketsa awal tokoh Katrin.....	70
Gambar 3.45. Eksplorasi bentuk tubuh Katrin	71
Gambar 3.46. Eksplorasi busana awal dan penerapan bentuk tubuh	72
Gambar 3.47. Eksplorasi bentuk, pola wajah, dan penerapan warna.....	73
Gambar 3.48. Eksplorasi busana Katrin.....	74
Gambar 3.49. Tampak visual awal dan eksplorasi properti Katrin.....	75
Gambar 3.50. Desain akhir Katrin	76
Gambar 3.51. Sketsa awal tokoh Kokok.....	77
Gambar 3.52. Eksplorasi bentuk tubuh tokoh Kokok.....	78
Gambar 3.53. Eksplorasi bentuk kaki dan tinggi Kokok	79
Gambar 3.54. Eksplorasi model jambul Kokok.....	79
Gambar 3.55. Eksplorasi busana Kokok.....	80
Gambar 3.56. Desain awal tokoh Kokok.....	81

Gambar 3.57. Desain akhir Kokok.....	82
Gambar 4.1. <i>Turn around</i> tokoh Katrin	86
Gambar 4.2. Bentuk tubuh <i>curvy</i> dari Katrin	87
Gambar 4.3. Visual paranoid Katrin	89
Gambar 4.4. Final Katrin dengan anatomi fisik kucing	90
Gambar 4.5. Final Katrin dengan bentuk dasar.....	91
Gambar 4.6. Palet warna tokoh Katrin.....	91
Gambar 4.7. Busana tokoh Katrin.....	92
Gambar 4.8. <i>Turn around</i> tokoh Kokok	93
Gambar 4.9. Visual beracun Kokok.....	94
Gambar 4.10. Final Kokok dengan anatomi fisik ayam	95
Gambar 4.11. Final kepala Kokok	96
Gambar 4.12. Final Kokok dengan bentuk dasar.....	97
Gambar 4.13. Palet warna tokoh Kokok	98

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel perbandingan teori bahasa.....	35
Tabel 3.2. Tabel <i>Three Dimensional Character</i> Katrin	68
Tabel 3.3. Tabel <i>Three Dimensional Character</i> Kokok	69



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	xvii
LAMPIRAN B: Skema Perancangan Tugas Akhir	xix
LAMPIRAN C: Bagan Korelasi Antar Teori	xx
LAMPIRAN D: Timeline Kerja	xxi
LAMPIRAN E: Screenshot Twitter Kate Walton	xxii
LAMPIRAN F: Hasil Observasi Personal.....	xxvi
LAMPIRAN G: Sinopsis Cerita	xxxviii
LAMPIRAN H: Desain Karakter Pendukung	xxxix
LAMPIRAN I: Look Development.....	xl

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA