



### **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 DALAM  
FILM ANIMASI DUA DIMENSI “SAGRAHA”**

**Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Merphilia Valentine

NIM : 13120210192

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 : Merphilia Valentine

NIM : 13120210192

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### PERANCANGAN TOKOH DALAM

### FILM ANIMASI DUA DIMENSI “SAGRAHA”

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, 18 Mei 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Merphilia Valentine', written in a cursive style.

Merphilia Valentine

# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM ANIMASI DUA DIMENSI

### “SAGRAHA”

Oleh

Nama : Merphilia Valentine

NIM : 13120210192

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juli 2018

Pembimbing



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Penguji



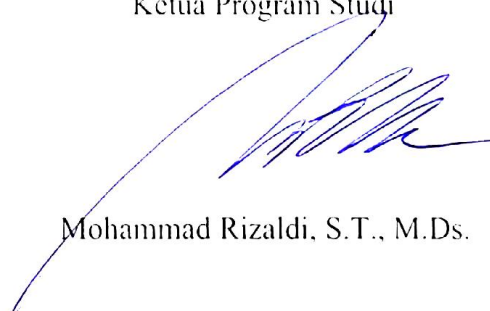
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.

Penulisan Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam meraih gelar sarjana seni dan desain (S.Ds.) dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Multimedia Nusantara. Dalam laporan ini, penulis ingin meningkatkan kesadaran di mana jiwa altruisme mulai pudar dalam masyarakat Indonesia. Dalam topik ini, penulis mencoba untuk menyampaikannya dengan media film animasi dua dimensi yang ditekankan pada perancangan visual tokoh. Harapan penulis dengan topik Tugas Akhir ini agar menumbuhkan kembali jiwa altruisme dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Penulisan laporan tugas akhir ini melibatkan banyak pihak terutama mereka yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah membimbing, memberi masukan dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
3. Dra. Setianingsih Purnomo, M. A., selaku dosen mata kuliah Seminar yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta pelatihan selama proses pembuatan Tugas Akhir.

4. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. dan Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku dosen penguji dan ketua sidang dalam Tugas Akhir.
5. Popi Mitaya, Tresna Arief Kusumah, Ivana Sari, Sherrina Ferrin, Lina Permata Santoso Widjojo, Fajri Dika Santoso, Rahajeng Dyah dan Jip Hana Ramadhani J.P. selaku teman penulis yang telah banyak membantu dalam memberikan masukan dan semangat dalam tugas akhir ini.
6. Andrea Tania, Josephine Natasha, dan Yehezkiel Eliezer Tatulus selaku teman dekat penulis sejak Sekolah Menengah Akhir Bunda Hati Kudus (SMA BHK) Kota Wisata yang telah menghibur, memberikan masukan dan semangat kepada penulis.
7. Andreas Yordan Welianto selaku teman dekat penulis yang telah banyak membantu dalam memberikan masukan dan semangat kepada penulis.
8. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa juga selalu menghibur penulis untuk tetap kuat dan tabah dalam menghadapi Tugas Akhir.
9. Merphilina Valencia selaku kakak penulis yang selalu menghibur, memberikan semangat dan masukan, membantu serta mendukung penulis selama pembuatan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar laporan Tugas Akhir dapat memberikan banyak inspirasi kepada para pembaca.

Tangerang, 18 Mei 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Merphilia Valentine', with a stylized, cursive script.

Merphilia Valentine



## ABSTRAKSI

Tokoh merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam cerita, terlebih di dalam film animasi. Tokoh harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan konsep cerita, sehingga pesan cerita dapat disampaikan. Oleh karena itu, penulis akhirnya memutuskan untuk mengangkat topik mengenai perancangan tokoh dalam film animasi dua dimensi “Sagraha” agar memiliki rancangan yang dapat mewakili pesan moral yang ingin disampaikan. Proses perancangan tokoh ini sendiri dilakukan mulai dari pengumpulan teori-teori dasar sebagai panduan melakukan perancangan hingga mencari referensi rancangan yang sudah ada sebelumnya. Teori dan referensi yang akan dikumpulkan adalah mengenai perancangan tokoh. Fokus perancangan tokoh adalah terutama pada bentuk, busana dan warna. Kemudian, dari teori dan referensi yang sudah dikumpulkan akan dikorelasikan satu sama lain untuk merancang tokoh yang dapat mendukung film animasi dua dimensi “Sagraha”.

Kata kunci: perancangan tokoh, busana, warna

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **ABSTRACT**

*Character is one of the most important aspects in the story, especially in animated film. Character must be designed as well as the story concept, so the moral story can be delivered. Therefore, the author finally decided to take character design in two dimensional animated film “Sagraha” as their topic, in order to have a design that can represent the moral message in the story. The process of the character design itself is done from collecting important theories as the basic of the design and gathering the existing works as visual references. Collected theories and references are about character design. The focus of character design is mainly on shape, costume, and color. Afterwards, from the collected theories and references will be correlated with each other for designing a character that can support the story in two dimensional animated film “Sagraha”.*

*Keywords: character design, costume, color*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>19</b>
1.1. Latar Belakang .....	19
1.2. Rumusan Masalah .....	21
1.3. Batasan Masalah .....	22
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	22
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	22
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>25</b>
2.1. Animasi .....	25
2.2. Tokoh .....	26
2.3. Perancangan Tokoh.....	27

2.4.	Three Dimensional Character .....	27
2.5.	Hierarki Tokoh .....	30
2.6.	<i>Shape and Personality</i> .....	35
2.7.	Bentuk Tubuh.....	38
2.8.	Proporsi .....	39
2.9.	Warna .....	41
2.9.1.	Warna <i>Monochromatic</i> .....	43
2.10.	Altruisme ( <i>Altruism</i> ) .....	44
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>45</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	45
3.1.1.	Sinopsis .....	45
3.1.2.	Posisi Penulis .....	46
3.2.	Tahapan Kerja .....	46
3.3.	Acuan .....	48
3.3.1.	<i>Visual Style</i> untuk Film .....	48
3.3.2.	Anca Windriya .....	53
3.3.3.	Referensi Bentuk Dasar untuk Tokoh Anca Windriya .....	53
3.3.4.	Referensi Tokoh <i>Introvert</i> untuk Tokoh Anca Windriya.....	56
3.3.5.	Referensi Kostum Tokoh <i>Introvert</i> untuk Tokoh Anca Windriya .....	58
3.3.6.	Observasi Busana Anca.....	64
3.3.7.	Hanasta.....	65
3.3.8.	Referensi Tokoh Simbolis untuk Tokoh Hanasta .....	65

3.3.9.	Referensi <i>Shadow Beings</i> untuk Tokoh Hanasta .....	72
3.4.	Proses Perancangan.....	77
3.4.1.	<i>Three-Dimensional Character Anca</i> .....	77
3.4.2.	Eksplorasi Tokoh Anca Windriya.....	80
3.4.3.	<i>Three-Dimensional Character Hanasta</i> .....	95
3.4.4.	Eksplorasi Tokoh Hanasta.....	97
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>116</b>
4.1.	Analisis.....	116
4.2.	Anca Windriya .....	116
4.2.1.	Bentuk .....	117
4.2.2.	Busana.....	119
4.2.3.	Warna .....	121
4.3.	Hanasta.....	122
4.3.1.	Bentuk .....	124
4.3.2.	Warna .....	126
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>128</b>
5.1.	Kesimpulan .....	128
5.2.	Saran.....	129
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiv</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tokoh <i>Kitty White</i> dalam game <i>Hello Kitty World – Fun Game</i> . ....	30
Gambar 2.2. Tokoh <i>Fred</i> dalam serial kartun <i>The Flintstones</i> . .....	31
Gambar 2.3. Tokoh <i>Roger Rabbit</i> dalam film <i>Who Framed Roger Rabbit</i> . .....	32
Gambar 2.4. Tokoh <i>Mushu</i> dalam film <i>Mulan</i> . .....	33
Gambar 2.5. Tokoh <i>Belle</i> dalam film <i>Beauty and the Beast</i> . .....	34
Gambar 2.6. Tokoh <i>Fiona</i> dalam film <i>Shrek</i> . .....	35
Gambar 2.7. Karakter protagonis dalam game <i>Kirby's Adventure</i> . .....	36
Gambar 2.8. Tokoh protagonis <i>Ralph</i> dalam film <i>Wreck-It Ralph</i> . .....	37
Gambar 2.9. Karakter antagonis <i>Jafar</i> dalam film <i>Aladdin</i> . .....	38
Gambar 2.11. Proporsi Tubuh menurut Sloan .....	40
Gambar 2.12. Warna <i>Monochromatic</i> . .....	43
Gambar 3.1. Skematika Perancangan. ....	47
Gambar 3.2. Film Animasi <i>Persepolis</i> .....	49
Gambar 3.3. Perancangan tokoh dalam video musik <i>The Wolf</i> .....	52
Gambar 3.4. Violet Parr .....	54
Gambar 3.5. Violet menyatakan keinginannya untuk hidup normal .....	55
Gambar 3.6. Syndrome .....	56
Gambar 3.7. Tokoh Kate Marsh dalam video game <i>Life is Strange</i> (2015). .....	57
Gambar 3.8. Tokoh Max Caulfield dalam video game <i>Life is Strange</i> (2015) .....	58
Gambar 3.9. Konsep alternatif busana tokoh Kate Marsh .....	59
Gambar 3.10. Busana Kate Marsh di video game <i>Life is Strange</i> . .....	59
Gambar 3.11. Busana Max Caulfield di <i>Life is Strange</i> .....	60

Gambar 3.12. Konsep busana tokoh Max .....	61
Gambar 3.13. Konsep alternatif busana Max .....	61
Gambar 3.14. Busana mahasiswi jurusan DKV (1) .....	64
Gambar 3.15. Busana mahasiswi jurusan DKV (2) .....	65
Gambar 3.16. <i>Screenshot</i> video musik <i>The Wolf</i> (2017) oleh SIAMES .....	66
Gambar 3.17. <i>Screenshot</i> film animasi pendek <i>Shadow</i> (2017) .....	67
Gambar 3.18. <i>Screenshot</i> film animasi pendek <i>Distance</i> (2012).....	67
Gambar 3.19. <i>Shadow Beings</i> .....	72
Gambar 3.20. Konsep gambar dari <i>Crawling Horror</i> dan <i>Terrorbreak</i> .....	73
Gambar 3.21. Sketsa eksplorasi bentuk muka Anca .....	81
Gambar 3.22. Sketsa eksplorasi bentuk mata Anca .....	81
Gambar 3.23. Sketsa awal untuk visual tokoh Anca.....	82
Gambar 3.24. Sketsa eksplorasi bentuk badan untuk tokoh Anca .....	83
Gambar 3.25. Alternatif kostum Anca .....	84
Gambar 3.26. Referensi busana untuk tokoh Anca.....	85
Gambar 3.27. Desain akhir tokoh Anca .....	86
Gambar 3.28. Sketsa eksplorasi model rambut dan bentuk wajah untuk tokoh Anca .....	87
Gambar 3.29. Sketsa eksplorasi bentuk tubuh Anca.....	87
Gambar 3.30. Sketsa eksplorasi bentuk mata Anca .....	88
Gambar 3.31. Sketsa model rambut yang terpilih.....	88
Gambar 3.32. Sketsa bentuk wajah yang terpilih.....	89
Gambar 3.33. Sketsa bentuk mata yang terpilih .....	90

Gambar 3.34. Sketsa bentuk tubuh yang terpilih .....	91
Gambar 3.35. Eksplorasi busana untuk tokoh Anca .....	92
Gambar 3.36. Sketsa busana yang terpilih .....	93
Gambar 3.37. Rancangan akhir tokoh Anca .....	94
Gambar 3.38. Sketsa kasar eksplorasi bentuk muka untuk tokoh Hanasta.....	98
Gambar 3.39. Sketsa eksplorasi untuk visual tokoh Hanasta.....	99
Gambar 3.40. Sketsa kasar eksplorasi bentuk badan untuk tokoh Hanasta .....	100
Gambar 3.41. Rancangan sementara untuk tokoh Hanasta.....	101
Gambar 3.42. Referensi visual untuk tokoh Hanasta (1) .....	102
Gambar 3.43. Referensi visual untuk tokoh Hanasta (2) .....	102
Gambar 3.44. Referensi visual untuk tokoh Hanasta (3) .....	103
Gambar 3.45. Desain akhir tokoh Hanasta.....	105
Gambar 3.46. Sketsa eksplorasi pertama tokoh Hanasta .....	106
Gambar 3.47. Sketsa eksplorasi kedua tokoh Hanasta.....	107
Gambar 3.48. Sketsa wajah yang terpilih.....	108
Gambar 3.49. Sketsa eksplorasi Hanasta untuk wujud pria .....	109
Gambar 3.50. Sketsa bentuk mata Hanasta yang terpilih.....	110
Gambar 3.51. Sketsa bentuk tubuh Hanasta yang terpilih .....	111
Gambar 3.52. Sketsa eksplorasi Hanasta untuk wujud wanita.....	112
Gambar 3.53. Sketsa bentuk tubuh dan visual Hanasta yang terpilih.....	113
Gambar 3.54. Sketsa bentuk mata Hanasta yang terpilih.....	114
Gambar 3.55. Rancangan akhir tokoh Hanasta berwujud pria.....	114
Gambar 3.56. Rancangan akhir tokoh Hanasta berwujud wanita .....	115



Gambar 4.1. Rancangan akhir tokoh Anca .....	117
Gambar 4.2. Penggunaan bentuk dasar lingkaran, kotak, dan segitiga pada tokoh Anca .....	119
Gambar 4.3. Palet warna pada tokoh Anca .....	121
Gambar 4.4. Presentase penggunaan warna putih dan warna hitam pada tokoh Anca .....	121
Gambar 4.5. Rancangan akhir tokoh Hanasta.....	123
Gambar 4.6. Penggunaan bentuk dasar kotak, dan segitiga pada tokoh Hanasta .....	125
Gambar 4.7. Palet warna pada tokoh Hanasta.....	126
Gambar 4.8. Presentase penggunaan warna hitam dan warna merah pada tokoh Hanasta.....	126



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel <i>Visual Style Persepolis</i> .....	50
Tabel 3.2. Tabel <i>Visual Style The Wolf</i> .....	52
Tabel 3.3. Tabel Visual Busana Tokoh <i>Introvert</i> .....	62
Tabel 3.4. Tabel Visual untuk Tokoh Simbolis .....	68
Tabel 3.5. Tabel Visual untuk tipe <i>Shadow Creatures</i> dalam <i>video game Don't Starve Together</i> .....	74
Tabel 3.6. Tabel <i>Three-Dimensional Character</i> Anca.....	80
Tabel 3.7. Tabel <i>Three-Dimensional Character</i> awal untuk tokoh Hanasta .....	96
Tabel 3.8. Tabel <i>Three-Dimensional Character</i> baru untuk Hanasta.....	97

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A:</b> Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	xvi
<b>LAMPIRAN B:</b> Skema Perancangan Tugas Akhir .....	xvi
<b>LAMPIRAN C:</b> Lampiran Timeline Kerja.....	xviii
<b>LAMPIRAN D:</b> Lampiran Sinopsis Cerita.....	xvii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA