



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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:**

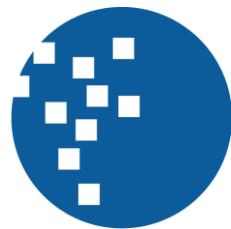
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM ANIMASI 2D BERJUDUL**

## **ASTRAPHOBIC**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Prisca Christalia Inderamuljo

NIM : 13120210413

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 : Prisca Christalia Inderamuljo

NIM : 13120210413

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM ANIMASI 2D BERJUDUL**

#### **ASTRAPHOBIC**

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



Prisca Christalia Inderamuljo



**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM ANIMASI 2D BERJUDUL**  
**ASTRAPHOBIC**

Oleh

Nama : Prisca Christalia Inderamuljo  
NIM : 13120210413  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 9 Juli 2018

Pembimbing

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

Pengaji

Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus dan Roh Kudus atas berkat dan rahmatNya, maka dari itu penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir penulis yang berjudul Perancangan Tokoh dalam Film Animasi 2D berjudul “Astraphobic” sesuai pada waktu yang diberikan.

Topik dalam laporan tugas akhir ini digunakan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman metode dalam merancang tokoh yang sesuai dan harmonis dengan ceritanya. Penulis membuat laporan tugas akhir ini dengan tujuan sebagai syarat kelulusan mahasiswa, juga ditujukan khususnya kepada mahasiswa-mahasiswi program studi animasi yang ingin mengambil pembahasan topik tentang perancangan tokoh. Penguasaan serta ketertarikan penulis dalam topik perancangan tokoh adalah alasan penulis memilih topik tersebut. Penulis bergagas untuk merancang tokoh yang dapat mendukung cerita animasi penulis untuk tugas akhir. Pada awalnya penulis juga memiliki kesusahan dalam merancang tokoh untuk tugas akhir penulis tetapi dengan bimbingan, inspirasi, literasi, dan referensi; penulis dapat mewujudkan perancangan tokoh yang sesuai dengan tugas akhir animasi penulis.

Menurut penulis, perancangan tokoh adalah suatu hal yang paling menyenangkan dan harus diamati dan diteliti dari berbagai sisi. Perancangan tokoh tidak menjadi halangan yang sulit jika pembaca dapat menguasai bagaimana proses pembuatan tokoh yang benar. Penulis mendapatkan pengetahuan dan wawasan mengenai perancangan tokoh dimulai dari suatu ide lalu ide itu dikembangkan dengan informasi literasi dan referensi visual agar

menjadi tokoh yang tepat untuk ceritanya. Penulis berharap dengan laporan tugas akhir penulis, pembaca mendapatkan inspirasi dan wawasan tentang bagaimana merancang suatu tokoh.

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan tanda terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus dan Roh Kudus yang sudah memberikan kekuatan dan rahmat kepada penulis. Ucapan tanda terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir sebagai berikut:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. sebagai Dosen Pembimbing tugas akhir penulis yang telah memberikan wawasan, bimbingan dan dukungan dalam pembuatan tugas akhir.
3. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. sebagai Dosen Pengudi sidang akhir penulis yang telah memberikan pengertian, penjelasan dan masukan dalam sidang tugas akhir.
4. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. sebagai Ketua Sidang akhir penulis yang telah memberikan pengertian, penjelasan dan masukan dalam sidang tugas akhir.
5. Sepupu kecil penulis bernama Cassie, juga binatang peliharaan anjing dan penulis Penulis bernama Hero dan Vodka yang telah memberikan inspirasi awal kepada penulis yang dijadikan tema di dalam animasi tugas akhir penulis.

6. Papi Bavo, Mami Elly, Cici Audi, Lala, dan Eki serta keluarga dekat penulis atas dukungan dan doa sehingga penulis mendapatkan semangat dan niat untuk menyelesaikan skripsi tugas akhir penulis.

Tangerang, 18 Mei 2018



Prisca Christalia Inderamuljo



## ABSTRAKSI

Perancangan tokoh menjadi salah satu dasar permulaan dalam proses pembuatan animasi, tetapi dibutuhkan pekerjaan yang banyak untuk merancang tokoh dengan tepat. Berpikir secara kreatif adalah dasar utama dalam merancang tokoh, dilengkapi dengan referensi visual serta informasi literasi agar dapat membuat tokoh unik dan menarik. Oleh sebab itu penulis mengambil topik mengenai perancangan tokoh agar dapat melengkapi proses pembuatan film animasi penulis. Sebagai batasan masalah, penulis hanya akan membahas spesifikasi karakter rancangan dalam film animasi penulis. Dalam pembahasan topik, penulis juga akan berfokus hanya kepada teori perancangan tokoh dengan teori seperti arketipe, tiga dimensi tokoh, gaya gambar, bentuk, warna, serta gestur tubuh. Awal penelitian dimulai dengan memutuskan target penonton film animasi, dengan itu penulis dapat mencari berbagai kartun serta film referensi visual yang ditujukan untuk usia yang ditentukan serta didukung oleh teori-teori dan informasi literasi. Penulis berharap dari penelitian topik tersebut dapat membantu penulis menyelesaikan perancangan tokoh dengan hasil yang bagus dan sesuai dengan target penonton.

Kata kunci: animasi 2D, perancangan tokoh, kartun anak-anak



## **ABSTRACT**

*The design of the character becomes one of the basic beginnings in the process of making the animation, but it takes a lot of work to design the character appropriately. Creative thinking is the main foundation in a collection of characters, complemented by visual references and literacy information in order to create a unique and engaging personality. Therefore, the author took the topic of designing the characters in order to complete the process of making the author's animated film. As a matter of limitation, the author will only discuss the design character specifications in the author animated film. In the discussion of the topic, the author will also focus only on the theory of designing characters with such as archetypes theory, three-dimensional characters, styles, shapes, colors, and body gestures. The beginning of the research begins by deciding the target audience of animated films, with which the author can search various cartoons and visual reference films intended for the prescribed age and supported by theories and information literacy. The authors hope that from the research of the topic can help authors complete the design of characters with good results and in accordance with the target audience.*

*Keywords:* 2d animation, character design, children's cartoon



## 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>IV</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 LAMPIRAN .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang.....	1
1.2.    Rumusan Masalah.....	2
1.3.    Batasan Masalah .....	3
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1.    Animasi.....	5
2.1.1.    Animasi 2D .....	6
2.2.    Gaya Visual.....	6
2.2.1.    Logo Style .....	7

2.2.2.	Simple Style .....	7
2.2.3.	Ordinary Style .....	8
2.2.4.	Complicated Style .....	9
2.2.5.	Realistic Style.....	9
<b>2.3.</b>	<b>Desain Tokoh .....</b>	<b>10</b>
2.3.1.	Tiga Dimentional Karakter .....	11
2.3.2.	<i>Shape</i> .....	12
2.3.3.	<i>Size, Proportions, and Silhouette .....</i>	15
2.3.4.	Warna .....	17
<b>2.4.</b>	<b>Gestures .....</b>	<b>23</b>
2.4.1.	<i>Face/Expression .....</i>	23
2.4.2.	<i>Pose .....</i>	27
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>29</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum .....</b>	<b>29</b>
3.1.1.	Sinopsis .....	30
3.1.2.	Posisi Penulis .....	30
<b>3.2.</b>	<b>Tahapan Kerja .....</b>	<b>31</b>
<b>3.3.</b>	<b>Acuan.....</b>	<b>32</b>
3.3.1.	Disney Style.....	33
3.3.2.	Acuan Tempat .....	36
3.3.3.	Objek Penelitian Copper .....	37
3.3.4.	Objek Penelitian Hazel.....	44
3.3.5.	Objek Penelitian Pip.....	48

<b>3.4. Proses Perancangan Tokoh .....</b>	<b>52</b>
3.4.1. Perancangan Tokoh Copper .....	52
3.4.2. Perancangan Tokoh Hazel.....	61
3.4.3. Perancangan Tokoh Pip.....	68
3.4.4. Character Line Up.....	75
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>76</b>
<b>4.1. Analisa Tokoh Copper .....</b>	<b>76</b>
4.1.1. Analisa Bentuk Copper .....	77
4.1.2. Analisa Warna Copper .....	78
4.1.3. Analisa <i>Gesture</i> Copper .....	79
<b>4.2. Analisa Tokoh Hazel.....</b>	<b>81</b>
4.2.1. Analisa Bentuk Hazel.....	82
4.2.2. Analisa Warna dan Baju Hazel .....	84
4.2.3. Analisa <i>Gesture</i> Hazel.....	85
<b>4.3. Analisa Tokoh Pip .....</b>	<b>87</b>
4.3.1. Analisa Bentuk Pip.....	88
4.3.2. Analisa Warna Pip.....	89
4.3.3. Analisa <i>Gesture</i> Pip.....	90
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>91</b>
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>91</b>
<b>5.2. Saran.....</b>	<b>92</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XVIII</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1. Logo Style .....	7
Gambar 2.2.2. Simple Style .....	8
Gambar 2.2.3. Ordinary Style .....	8
Gambar 2.2.4. Complicated Style .....	9
Gambar 2.2.5. Realistic Style.....	10
Gambar 2.3.2.1. Circle .....	13
Gambar 2.3.2.2. Square.....	14
Gambar 2.3.2.3. Triangle .....	14
Gambar 2.3.2. Overlapping.....	15
Gambar 2.3.3. Size and Proportions.....	16
Gambar 2.3.3. Silhouette.....	17
Gambar 2.3.4. RGB & CMYK.....	18
Gambar 2.3.4. Hue, Value, & Chroma.....	19
Gambar 2.3.4. Warm Color & Cool Color.....	20
Gambar 2.4.1.1. Eyes .....	24
Gambar 2.4.1.2. Eyebrows.....	25
Gambar 2.4.1.3. Mouth .....	25
Gambar 2.4.1.4. Neck .....	26
Gambar 2.4.1.5. Nose.....	26
Gambar 2.4.1. Ekspresi .....	27

Gambar 2.4.2. Pose .....	28
Gambar 3.2. Skematika Perancangan.....	31
Gambar 3.3.1. Elsa .....	34
Gambar 3.3.1. Rapunzel.....	35
Gambar 3.3.2. Baju Sehari-hari di Florida.....	36
Gambar 3.3.3.1. Anatomi Chihuahua.....	38
Gambar 3.3.3.1. Close up Chihuahua .....	39
Gambar 3.3.3.1. Perbandingan Chihuahua dengan Boston Terrier.....	40
Gambar 3.3.3.1. Warna dan Corak Anjing Chihuahua .....	41
Gambar 3.3.3.2. Winston .....	42
Gambar 3.3.3.2. Ilustrasi Chihuahua.....	42
Gambar 3.3.3.3. Chihuahua Ketakutan .....	43
Gambar 3.3.4.1. Rapunzel & Sophia.....	46
Gambar 3.3.4.2. Referensi Baju Hazel.....	47
Gambar 3.3.4.3. Palet Warna Gadis Kaukasia .....	47
Gambar 3.3.5. Kelinci .....	48
Gambar 3.3.5.1. Anatomi Kelinci .....	49
Gambar 3.3.5.2. Thumper .....	50
Gambar 3.3.5.2. Ice Bear .....	51
Gambar 3.3.5.2. Palet Warna Kelinci Abu-abu .....	51
Gambar 3.4.1.4. Konsep Hero.....	54
Gambar 3.4.1.4. Proses Revisi Hero .....	55
Gambar 3.4.1.4. Model Sheet Hero.....	55

Gambar 3.4.1.4. Tracing Chihuahua .....	56
Gambar 3.4.1.4. Visual Style Copper .....	57
Gambar 3.4.1.4. Silhouette Copper .....	58
Gambar 3.4.1.4. Sketsa Copper .....	58
Gambar 3.4.1.4. Pattern Style Copper .....	59
Gambar 3.4.1.4. Revision Sheet Copper .....	60
Gambar 3.4.1.4. Ekspresi Copper .....	60
Gambar 3.4.1.4. Model Sheet Copper .....	61
Gambar 3.4.2.4. Visual Style Hazel .....	64
Gambar 3.4.2.4. Silhouette Hazel .....	65
Gambar 3.4.2.4. Baju Alternatif Hazel .....	65
Gambar 3.4.2.4. Rambut Alternatif Hazel .....	66
Gambar 3.4.2.4. Revision Sheet Hazel .....	67
Gambar 3.4.2.4. Ekspresi Hazel .....	67
Gambar 3.4.2.4. Model Sheet Hazel .....	68
Gambar 3.4.3.4. Visual Style Pip .....	71
Gambar 3.4.3.4. Silhouette Pip .....	71
Gambar 3.4.3.4. Alternatif Warna Pip .....	72
Gambar 3.4.3.4. Revision Sheet Pip .....	72
Gambar 3.4.3.4. Revision Sheet Warna Pip .....	73
Gambar 3.4.3.4. Ekspresi Pip .....	73
Gambar 3.4.3.4. Model Sheet Pip .....	74
Gambar 3.4.4. Character Line Up .....	75

Gambar 4.1.1. Analisa Bentuk Copper .....	77
Gambar 4.1.2. Analisa Warna Copper .....	78
Gambar 4.1.3. Analisa <i>Gesture</i> Copper 1 .....	79
Gambar 4.1.3. Analisa <i>Gesture</i> Copper 2 .....	80
Gambar 4.1.3. Analisa <i>Gesture</i> Copper 3 .....	80
Gambar 4.2.1. Analisa Bentuk Hazel.....	82
Gambar 4.2.1. Analisa Proporsi Hazel.....	83
Gambar 4.2.2. Analisa Warna dan Baju Hazel .....	85
Gambar 4.2.3. Analisa <i>Gesture</i> Hazel 1 .....	86
Gambar 4.2.3. Analisa <i>Gesture</i> Hazel 2.....	86
Gambar 4.3.1. Analisa Bentuk Pip.....	88
Gambar 4.3.2. Analisa Warna Pip.....	89
Gambar 4.3.3. Analisa <i>Gesture</i> Pip.....	90



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: STORYBOARD ..... **XXI**

