



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 KARAKTER BERDASARKAN SEMIOTIKA
DARI GANGGUAN MENTAL OCD DAN PTSD DALAM FILM
ANIMASI DUA DIMENSI**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Michaela Clarissa Levi
NIM : 13120210002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michaela Clarissa Levi

NIM : 13120210002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN KARAKTER BERDASARKAN SEMIOTIKA DARI GANGGUAN MENTAL OCD DAN PTSD DALAM FILM ANIMASI DUA DIMENSI

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 Desember 2016,



Michaela Clarissa Levi



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARAKTER BERDASARKAN SEMIOTIKA
PSIKOLOGI DARI GANGGUAN MENTAL DALAM FILM
ANIMASI DUA DIMENSI

Oleh

Nama : Michaela Clarissa Levi

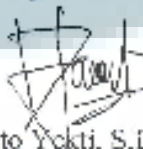
NIM : 13120210002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2017

Pembimbing



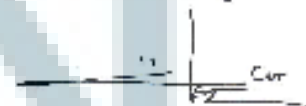
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Penguji



Yusup Sigit Martyastadi, S.T., M.Inf.Tech.

Ketua Sidang



Muhammad Cahya D., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena oleh-Nya makalah ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Makalah yang berjudul “Perancangan Karakter Berdasarkan Semiotika dari Gangguan Mental OCD dan PTSD dalam Film Animasi Dua Dimensi” ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.).

Tidak lupa penulis mengucapkan rasa terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan dalam proses penyusunan makalah ini. Secara khusus rasa terimakasih disampaikan kepada:

1. **Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.**, selaku ketua program studi serta penguji sidang akhir.
2. **Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.**, selaku pembimbing Tugas Akhir.
3. **M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds.**, selaku pembimbing mata kuliah *Academic Writing*.
4. **Raffael Arkapraba Gumelar** dan **Robert Sunny** sebagai teman seperjuangan menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Warga desa Banaran di Jawa Tengah yang memberikan akomodasi selama proses dokumentasi.
6. Rekan-rekan di Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah banyak membantu dalam penyusunan makalah ini.

7. Keluarga penulis yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

Semoga laporan tentang desain karakter ini dapat memberikan manfaat ataupun inspirasi kepada pembaca.

Tangerang, 18 Desember 2016



Michaela Clarissa Levi

UMN

ABSTRAK

Tujuan dari Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Karakter Berdasarkan Semiotika dari Gangguan Mental OCD dan PTSD dalam Film Animasi Dua Dimensi” adalah untuk membuat masyarakat di Indonesia turut berempati terhadap penderita gangguan jiwa yang dibatasi kepada *post-traumatic stress disorder* (PTSD) dan *obsessive-compulsive disorder* (OCD).

Efek dari kedua penyakit tersebut akan dimunculkan melalui desain karakter lewat bentuk, siluet, dan penanda semiotika, yang akan direalisasikan ke dalam sebuah film pendek animasi dua dimensi.

Penelitian akan dilakukan dengan mewawancarai beberapa narasumber terkait seperti psikolog, yang kemudian akan digabungkan dengan teori mengenai desain karakter. Hasil dari penelitian berakhir menjadi desain karakter yang secara subtil mampu mengkomunikasikan keadaan psikologis seorang karakter kepada penonton.

Keywords: desain karakter, bentuk, proporsi, warna, semiotika, OCD, PTSD

ABSTRACT

The aim with this thesis of “Designing Character Based on Psychological Semiotic from The Mental Disorder of OCD and PTSD in a Two-Dimensional Animated Film” is to have Indonesian people emphasise with mental disorder patients, especially of post-traumatic stress disorder (PTSD) and obsessive-compulsive disorder (OCD).

The effect of the aforementioned mental disorders will be shown through character design with shape, silhouette, and semiotic sign. These designs will further be translated into a two dimensional short animated film.

The study will be conducted by interviewing selected individuals such as psychologist. The data acquired through these means will be combined with the theory and material relevant to character design. The result of the study will be shown as character design that may subtly communicate the psychological state of the mind of the patient onto the viewers.

Keywords: character design, shape, proportion, color, semiotics, OCD, PTSD

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Animasi	5
2.2. Desain Karakter.....	6

2.2.1. Bentuk dan Proporsi	7
2.2.2. Exaggeration	13
2.2.3 Warna.....	13
2.3. Gangguan Mental	16
2.3.1. Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD).....	16
2.3.2. Obsessive-Compulsive Disorder (OCD)	17
2.4. Semiotika.....	19
2.5.1. Kode.....	21
BAB III METODOLOGI	23
3.1. Gambaran Umum	23
3.1.1. Sinopsis.....	23
3.1.2. Posisi Penulis.....	25
3.2. Tahapan Kerja	25
3.3. Data Temuan	27
3.3.1. Wawancara	27
3.3.2. Observasi Visual.....	29
3.2.3. Dokumentasi Lapangan	44
3.4. Eksplorasi	48
3.4.1. Ibu	49
3.4.2. Agung	55
BAB IV ANALISIS	60
4.1. Parameter.....	61

4.2. Ibu.....	63
4.2.1. Bentuk dan Proporsi	63
4.2.2. Busana.....	65
4.2.3. Warna.....	66
4.3. Agung.....	66
4.3.1. Bentuk dan Proporsi	68
4.3.2. Busana.....	69
4.3.3. Warna.....	70
BAB V PENUTUP.....	72
5.1. Kesimpulan.....	72
5.2. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	xvii

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siluet Karakter Team Fortress 2	8
Gambar 2.2. Skala dari Wajah	10
Gambar 2.3. Somatotype William Sheldon	11
Gambar 2.4. Color Wheel	15
Gambar 2.5. Thomas	18
Gambar 2.6. Ladybug dan Chat Noir	19
Gambar 3.1. Sistematika Perancangan.....	26
Gambar 3.2. Merokok dan Tidur di Sofa	30
Gambar 3.3. Yang Jianfen	31
Gambar 3.4. Carl Fredricksen	32
Gambar 3.5. Russel	32
Gambar 3.6. Ayah dan Anak Perempuannya	33
Gambar 3.7. Francoeur	34
Gambar 3.8. Rumi Hidaka	35
Gambar 3.9. Takashi Shirogane	36
Gambar 3.10. Perempuan.....	36
Gambar 3.11. Thomas	37
Gambar 3.12. Rambut Widow's Peak dan Widow's Hood	38

Gambar 3.13. Tren Model Rambut 2016	39
Gambar 3.14. Warna Merah yang Tidak Terpengaruh dengan Cahaya.....	40
Gambar 3.15. Dell Conagher/Engineer	41
Gambar 3.16. Lelaki dengan Ikannya	42
Gambar 3.17. Delirium dengan Rambut yang Berantakan	43
Gambar 3.18. Jakarta Fashion Week 2016	44
Gambar 3.19. Model Rambut Anak-Anak	45
Gambar 3.20. Penduduk Wanita	45
Gambar 3.21. Penduduk.....	46
Gambar 3.22. Memakai Kebaya	46
Gambar 3.23. Anak Sedang Bermain.....	47
Gambar 3.24. Siswa SMP Bersiap Pergi ke Sekolah.....	47
Gambar 3.25. Tiga Orang Laki-Laki Penduduk Desa Banaran	48
Gambar 3.26. Bentuk Dasar.....	49
Gambar 3.27. Eksplorasi Bentuk Dasar Ibu.....	49
Gambar 3.28. Konsep Awal Ibu	50
Gambar 3.29. Eksplorasi Tahap Dua Visual Karakter Ibu	51
Gambar 3.30. Wajah Ibu	52
Gambar 3.31. Iterasi Awal Ibu.....	52

Gambar 3.32. Ibu	53
Gambar 3.33. Visual Awal Ibu dari Acuan Fashion Week 2016.....	54
Gambar 3.34. Eksplorasi baju Ibu.....	54
Gambar 3.35. Final Ibu	55
Gambar 3.36. Eksplorasi Bentuk Dasar Agung	56
Gambar 3.37. Konsep Awal Agung	57
Gambar 3.38. Eksplorasi Model Rambut Agung	58
Gambar 3.39. Sarung Tangan Agung	58
Gambar 3.40. Eksplorasi Busana Agung	59
Gambar 3.41. Final Agung.....	60
Gambar 4.1. T-Pose Ibu	63
Gambar 4.2. Agung.....	67
Gambar 4.3. T-Pose Agung	67

UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. 3D Karakter Ibu	25
Tabel 3.2. 3D Karakter Agung.....	25



DAFTAR LAMPIRAN

WAWANCARA.....	xvii
TRANSKRIP KORESPONDENSI PRIBADI IBU ELLEN THERESIA, PSIKOLOG, DI WHATSAPP (Minggu, 22 Mei 2016).....	xvii
TRANSKRIP WAWANCARA IBU FRIDA WIDJAYA, TANGERANG (Sabtu, 14 Mei 2016).....	xxvii
REFERENSI VISUAL	xxxviii
TIMELINE	xl
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN AKHIR.....	xli

UMN