



### **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 SERANGGA *HUMANOID* DALAM  
ANIMASI 2D BERJUDUL “PANDJI NJAMOEK  
LEGENDARIS”**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Yosef Adrian

NIM : 13120210275

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yosef Adrian

NIM : 13120210275

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN TOKOH SERANGGA *HUMANOID* DALAM ANIMASI 2D BERJUDUL “PANDJI NJAMOEK LEGENDARIS”**

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, 11 Juni 2017



Yosef Adrian



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Tokoh Serangga *Humanoid* dalam Animasi 2D Berjudul

“Pandji Njamoek Legendaris”

Oleh

Nama : Yosef Adrian

NIM : 13120210275

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

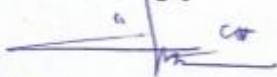
Tangerang, 20 Juli 2017

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal laporan ini dengan baik. Tujuan dari pembuatan laporan ini ialah karena penulis ingin meneliti secara rinci bagaimana proses perancangan tokoh pada film animasi 2D yang berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”. Alasan mengapa topik ini penting dan perlu dibaca adalah karena desain tokoh memiliki elemen penting pada kesuksesan sebuah film, terutama film animasi. Jadi eksplorasi pada desain tokoh sangat diperlukan. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam mengolah hingga menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Urutan nama sebagai berikut:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing saya yang selalu membimbing saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik.
3. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds., selaku dosen mata kuliah Seminar.
4. Teman-teman seperjuangan saya, yakni Willy Chandra, Juan Kevin, Gregorius Berlian, dan lain-lain yang turut memberikan informasi guna membantu proses penulisan Laporan Tugas Akhir.

5. Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan studinya.

Tangerang, 11 Juni 2017



Yosef Adrian



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAKSI

Desain tokoh merupakan hal yang sangat penting dalam suatu film animasi. Dalam mendesain suatu tokoh dibutuhkan konsep yang matang agar dapat membuat tokoh yang mampu menunjukkan kepribadian, latar belakang, serta keunikan tersendiri yang berbeda dari tokoh – tokoh lainnya sehingga dapat menarik perhatian dan keingintahuan penonton terhadap tokoh tersebut dan ceritanya. Tokoh pada film animasi sekarang juga sangat beragam. Banyaknya film animasi yang bermunculan dapat menjadi referensi dalam pembuatan suatu tokoh tertentu. Tujuan riset ini adalah untuk meneliti cara yang penulis lakukan dalam perancangan tokoh protagonis dalam film animasi 2D yang berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”.

Kata kunci: desain, tokoh, konsep, film animasi, 2D

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **ABSTRACT**

*Character design is very important in an animation film. In designing a character it takes a good concept to create a character that is able to show personality, background of the character, and unique characteristics that differ from the other characters so it can attract the attention and curiosity of the audience to the character and the story. Characters on the animated films are now also very diverse. The number of animated films that have appeared can be a reference in the creation of a specific character. The purpose of this research is to examine the way writer do in the design of the protagonist characters in 2D animation film titled “Pandji Njamoek Legendaris”.*

*Keywords: design, character, concept, animation film, 2D*

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>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3. Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4. Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5. Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1. Manfaat bagi Penulis .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Manfaat bagi Orang Lain.....</b>	<b>4</b>
<b>3. Manfaat bagi Universitas .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. Animasi.....</b>	<b>6</b>

2.2.	<b>Tokoh</b> .....	7
2.2.1.	<b>Desain Tokoh</b> .....	8
2.3.	<b><i>Three Dimensional Character</i></b> .....	9
2.4.	<b><i>Archetypes</i></b> .....	10
2.5.	<b>Bentuk</b> .....	12
2.6.	<b>Hierarki Tokoh</b> .....	13
2.7.	<b>Target Penonton</b> .....	18
2.8.	<b>Warna</b> .....	18
2.8.1.	<b><i>Color Wheel</i></b> .....	19
2.8.2.	<b>Relasi Antar Warna</b> .....	22
2.8.3.	<b>Psikologi Warna</b> .....	25
2.9.	<b><i>Nyamuk Culex</i></b> .....	31
<b>BAB III METODOLOGI</b> .....		33
3.1.	<b>Gambaran Umum</b> .....	33
3.1.1.	<b>Sinopsis</b> .....	33
3.1.2.	<b>Posisi Penulis</b> .....	34
3.2.	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	34
3.3.	<b>Tahapan Kerja</b> .....	35
3.4.	<b>Referensi</b> .....	36
3.4.1.	<b>Referensi Proporsi Tubuh Tokoh</b> .....	36

3.4.2.	Referensi Tokoh <i>Humanoid</i> .....	38
3.4.3.	Referensi Kostum.....	39
3.4.3.1.	Film.....	40
3.4.3.2.	Foto dan Gambar .....	43
3.4.4.	Referensi <i>Personality</i> .....	47
3.5.	Proses Perancangan Tokoh .....	49
3.5.1.	Pandji.....	50
3.5.1.1.	<i>Three Dimensional Character</i> Tokoh Pandji.....	50
3.5.1.2.	Perancangan Bentuk Tubuh Pandji.....	51
3.5.1.3.	Eksplorasi Tokoh Pandji.....	56
3.5.1.4.	Eksplorasi Warna Tokoh Pandji.....	61
3.5.2.	Laras .....	63
3.5.2.1.	<i>Three Dimensional Character</i> Tokoh Laras.....	63
3.5.2.2.	Perancangan Bentuk Tubuh Laras .....	65
3.5.2.3.	Eksplorasi Kostum Tokoh Laras.....	67
3.5.2.4.	Eksplorasi Warna Tokoh Laras .....	73
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>74</b>
4.1.	<i>Three Dimensional</i> Tokoh Pandji.....	78
4.2.	<i>Three Dimensional</i> Tokoh Laras .....	81
4.3.	Analisis Bentuk Dasar Tokoh.....	79

4.4.	<b>Analisis Bentuk Tubuh Pandji</b> .....	82
4.5.	<b>Analisis Kostum Pandji</b> .....	82
4.6.	<b>Analisis Bentuk Tubuh Laras</b> .....	82
4.7.	<b>Analisis Kostum Laras</b> .....	83
4.8.	<b>Analisis Warna Tokoh</b> .....	83
4.9.	<b>Visual Akhir Tokoh</b> .....	83
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		90
5.1.	<b>Kesimpulan</b> .....	90
5.2.	<b>Saran</b> .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		xviii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Shape</i> .....	13
Gambar 2.2. <i>Hello Kitty</i> .....	14
Gambar 2.3. <i>Fred Flinstone</i> .....	15
Gambar 2.4. <i>Roger Rabbit</i> .....	15
Gambar 2.5. <i>Nemo</i> .....	16
Gambar 2.6. <i>Sleeping Beauty</i> .....	17
Gambar 2.7. <i>Batman</i> .....	17
Gambar 2.8. <i>Color Wheel</i> .....	20
Gambar 2.9. <i>Primary Colors</i> .....	21
Gambar 2.10. <i>Secondary Colors</i> .....	21
Gambar 2.11. <i>Tertiary Colors</i> .....	22
Gambar 2.12. <i>Analogous</i> .....	23
Gambar 2.13. <i>Complementary</i> .....	23
Gambar 2.14. <i>Split Complementary</i> .....	24
Gambar 2.15. <i>Triadic</i> .....	24
Gambar 2.16. <i>Tetradic</i> .....	25
Gambar 2.17. <i>Merah</i> .....	26
Gambar 2.18. <i>Kuning</i> .....	26
Gambar 2.19. <i>Biru</i> .....	27
Gambar 2.20. <i>Ungu</i> .....	28
Gambar 2.21. <i>Hijau</i> .....	28
Gambar 2.22. <i>Oranye</i> .....	29

Gambar 2.23. Cokelat .....	30
Gambar 2.24. <i>Pink</i> .....	30
Gambar 2.25. Nyamuk <i>Culex</i> .....	32
Gambar 2.26. Anatomi Nyamuk <i>Culex</i> .....	32
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	35
Gambar 3.2. <i>Johnny Bravo</i> .....	36
Gambar 3.3. <i>Mickey Mouse</i> .....	37
Gambar 3.4. <i>Sonic the Hedgehog</i> .....	37
Gambar 3.5. <i>Joey, Dee Dee, and Marky</i> .....	38
Gambar 3.6. <i>Flik</i> .....	39
Gambar 3.7. <i>Suci Sang Primadona (1977)</i> .....	40
Gambar 3.8. <i>Badai Pasti Berlalu (1977)</i> .....	41
Gambar 3.9. <i>Ali Topan Anak Jalanan (1977)</i> .....	41
Gambar 3.10. Junaedi Salat .....	42
Gambar 3.11. <i>Cinta Pertama (1973)</i> .....	42
Gambar 3.12. <i>Cinta Pertama (1973)</i> .....	43
Gambar 3.13. Perempuan Indonesia Tahun 1970-an.....	44
Gambar 3.14. Duo Kribo .....	44
Gambar 3.15. <i>We Can Do It</i> .....	45
Gambar 3.16. Foto Keluarga .....	46
Gambar 3.17. Foto Keluarga .....	46
Gambar 3.18. Foto Keluarga .....	47
Gambar 3.19. <i>Wolverine</i> .....	48

Gambar 3.20. <i>Raven</i> .....	49
Gambar 3.21. <i>Lois Lane</i> .....	49
Gambar 3.22. Perancangan proporsi tinggi tokoh Pandji .....	52
Gambar 3.23. Perancangan bentuk tangan tokoh Pandji .....	53
Gambar 3.24. Perancangan awal bentuk <i>humanoid</i> Pandji.....	54
Gambar 3.25. Bentuk dasar tubuh Pandji.....	55
Gambar 3.26. Perancangan hierarki tokoh dan detail nyamuk <i>Culex</i> pada tokoh Pandji.....	56
Gambar 3.27. Eksplorasi tokoh Pandji.....	57
Gambar 3.28. Desain tokoh Pandji.....	58
Gambar 3.29. Eksplorasi Kepala Pandji .....	59
Gambar 3.30. Eksplorasi Kerah dan Jaket Pandji .....	59
Gambar 3.31. Eksplorasi Lengan Jaket Pandji .....	60
Gambar 3.32. Desain akhir tokoh Pandji .....	60
Gambar 3.33. Eksplorasi warna kulit tokoh Pandji.....	61
Gambar 3.34. Warna lengan Pandji.....	62
Gambar 3.35. Eksplorasi Warna kostum tokoh Pandji .....	62
Gambar 3.36. Detail Kostum Pandji .....	63
Gambar 3.37. Bentuk dasar tubuh Laras .....	66
Gambar 3.38. Perancangan hierarki tokoh dan detail nyamuk <i>Culex</i> pada tokoh Laras .....	67
Gambar 3.39. Ide-ide Awal Kostum Tokoh Laras.....	68
Gambar 3.40. Referensi Kerah Baju .....	69



<b>Gambar 3.41. Referensi Kerah Baju .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 3.42. Referensi Kerah Baju .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 3.43. Eksplorasi Kerah Baju Kostum Tokoh Laras .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 3.44. Kerah Baju Kostum Tokoh Laras .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 3.45. Referensi Celemek .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 3.46. Desain tokoh Laras .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 3.47. Desain akhir tokoh Laras.....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 3.48. Eksplorasi Warna kostum tokoh Laras.....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 3.49. Detail Kostum Laras.....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.1. Pandji.....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4.2. Laras .....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.3. Tokoh Pandji &amp; Laras .....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4.4. Warna komplementer .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.5. Warna <i>Analogous</i> .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4.6. Tampak depan, samping, dan belakang dari tokoh Pandji.....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.7. Tampak depan, samping, dan belakang dari tokoh Laras .....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.8. Ekspresi wajah tokoh Pandji.....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.9. <i>Action Pose</i> tokoh Pandji.....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.10. Ekspresi wajah tokoh Laras .....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 4.11. <i>Action Pose</i> tokoh Laras.....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

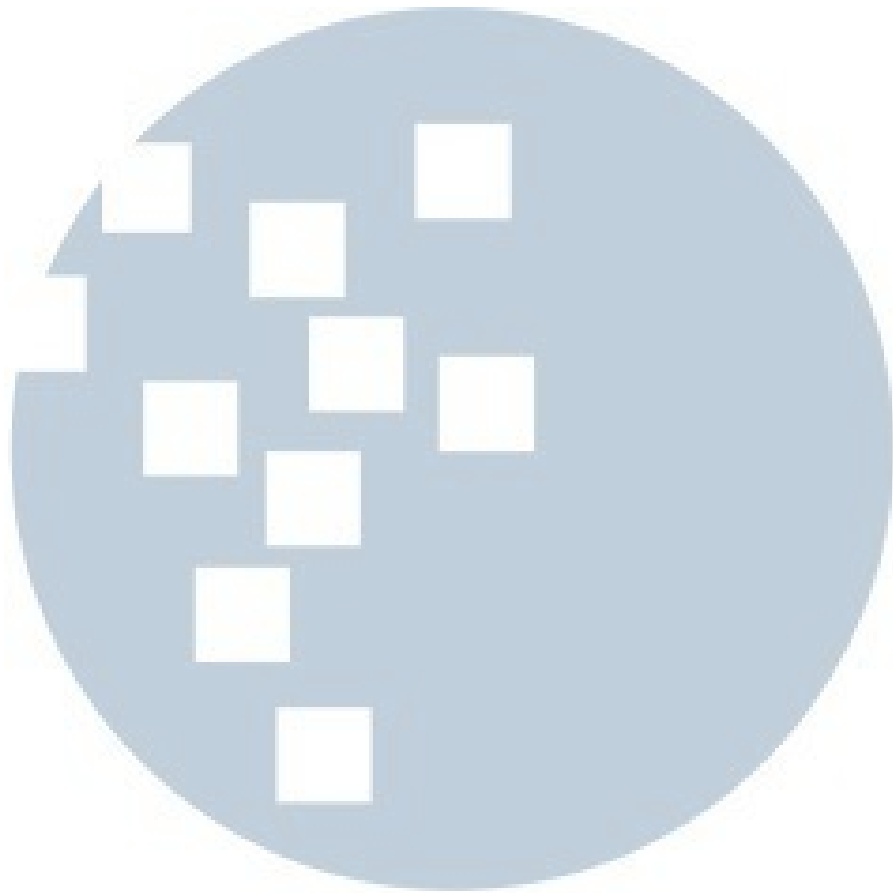
LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN..... xx

LAMPIRAN B: TIMELINE ..... xxii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA