



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 PSIKOLOGI
WARNA PADA FILM ANIMASI “STORY OF COLOUR’S”**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Adrian Widarta Atmodjo
NIM : 00000018671
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrian Widarta Atmodjo

NIM : 00000018671

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH MENGGUNAKAN PSIKOLOGI WARNA PADA FILM ANIMASI “STORY OF COLOUR’S”

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan 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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Maret 2018



Adrian Widarta Atmodjo



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Tokoh Menggunakan Psikologi Warna Pada Film

Animasi “Story of Colour’s”

Oleh

Nama : Adrian Widarta Atmodjo

NIM : 00000018671

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 3 April 2018

Pembimbing



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

Penguji

Ketua Sidang



Christine Mersiana L., S.Sn., M.Anim.



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

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang karena berkat dan kasihnya memberikan rahmat kesehatan yang berlimpah kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tokoh yang berjudul

“PERANCANGAN TOKOH MENGGUNAKAN PSIKOLOGI WARNA PADA FILM ANIMASI “STORY OF COLOR’S”. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Multimedia Nusantara.

Dewasa ini warna sudah bukan lagi hanya sebagai gambaran dari sesuatu yang melekat pada suatu objek didalam dunia seni merupakan salah satu media yang dapat menunjukkan hasrat dan emosi. Dalam hal ini penulis menjadi tertarik untuk menunjukkan hasrat dan emosi tokoh pada film animasi penulis melalui warnanya.

Melalui warna penulis ingin merancang tokoh yang sesuai dengan psikologi warnanya, baik itu dari segi tri-dimensionalnya maupun bentuk tokohnya, dengan juga memperhatikan unsur kebutuhan cerita.

Skripsi ini menjadi penting untuk keberhasilan menekankan tri-dimensional tokoh dengan melalui warnanya. Dalam penulisan skripsi ini penulis belajar banyak hal tentang psikologi warna, yang akan mempengaruhi sebuah tokoh.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak yang untuk itu saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film & Televisi di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
3. M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing akademik.
4. Facrul Fadly, S.ked., selaku dosen konsultan pembentukan cerita.
5. Ko Immanuel Hariko, Glenn Michael yang memeberi dukungan moril.
6. Teman – teman yang tergabung dalam AGO production.
7. Keluarga dekat penulis yang membantu serta mendukung dalam segi pendanaan maupun semangat moril, dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis dengan kerendahan hati menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan yang mungkin tidak luput dari pembuatan skripsi ini, maka dari itu penulis mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Tangerang, 5 Maret 2018



Adrian Widarta Atmodjo

ABSTRAKSI

Pada film animasi tokoh merupakan seseorang yang menjalani cerita. Tokoh selain berperan, tokoh juga menjadi pusat dari cerita yang ingin disampaikan oleh si animator. Dalam hal ini tokoh sangat berpengaruh terhadap perkembangan sebuah cerita. Film animasi yang baik, pada umumnya memiliki tokoh yang menarik baik itu secara fisik maupun, psikologisnya.

Perkembangan psikologis tokoh atau yang biasa disebut tri-dimensional karakter (3dimensional), sangat berpengaruh kepada kepribadian sang tokoh juga perkembangan cerita. Dewasa ini banyak animator yang membuat tri-dimensional tokoh menggunakan warna dasar tokoh tersebut.

Dalam laporan skripsi ini penulis memiliki tujuan untuk membuat tri-dimensional karakter yang berpedoman pada warna pada tokoh tersebut. Dengan melalui beberapa tahapan kerja, yang menggunakan beberapa teori serta acuan. Tahapan tersebut dibagi atas 3 tahap yakni, eksplorasi fisiologis, eksplorasi sosiologis, dan eksplorasi psikologis. Dengan melalui tahapan tersebut, didapatkan hasil akhir berupa tokoh dengan tri-dimensional, yang mengikuti psikologi warna dasarnya, dan akan digunakan sebagai pengembangan cerita dalam animasi yang dibuat oleh penulis.

Kata-kata kunci ; animasi, perancangan tokoh, tri-dimensional karakter, warna



ABSTRACT

In the animation film the character is a person who carries a story, someone who lives in the story. Other than doing the role, the character also became the center of the story to be conveyed by the creator of animation(Animator). In this case the figure is very influential on the development of a story. Good animation, generally have interesting figures both physically and psychologically.

The psychological development of a character or so-called tri-dimensional character (3dimensional), is very influential on the personality of the character as well as the development of the story.

In this thesis report the author has a goal to create 3dimensional characters based on the color of the character, so as to show the 3dimensional emphasis character itself. By going through several stages of work, which uses several theories and reference. The stages are divided into 3 phases namely, physiological exploration, sociological exploration, and psychological exploration. By going through the stage, the final result is a characters with 3dimensional based on it's color of the character, and will be used as the bearer of the story in animation created by the author.

Keywords: Animation, Character Design, 3dimensional Character, Color.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.2. Tokoh animasi.....	5
2.2.1. Perancangan Tokoh.....	5
2.2.2. Bentuk Tokoh.....	7

2.2.3.	Tri-dimensional Karakter	8
2.2.4.	Pakaian/Busana	10
2.3.	Warna	10
2.3.1.	Psikologi Warna	12
BAB III METODOLOGI		15
3.1.	Gambaran Umum	15
3.1.1.	Sinopsis	15
3.1.2.	Posisi Penulis	16
3.2.	Tahapan Kerja	17
3.3.	Acuan	19
3.3.1.	Fisiologi	19
3.3.2.	Sosiologis	21
3.3.3.	Psikologis	23
3.4.	Proses Perancangan	27
3.4.1.	Tokoh Kuning	28
3.4.2.	Tokoh Merah	35
3.4.3.	Tokoh Biru	42
BAB IV ANALISIS		49
4.1.	Gambaran Umum	49
4.2.	Analisis Tokoh Kuning	49
4.2.1.	Bentuk Dan Proporsi	49
4.2.2.	Pakaian/Busana	51

4.2.3.	Psikologi.....	52
4.3.	Analisis Tokoh Merah.....	54
4.3.1.	Bentuk Dan Proporsi.....	54
4.3.2.	Pakaian/Busana.....	55
4.3.3.	Psikologi.....	57
4.4.	Analisis Tokoh Biru.....	58
4.4.1.	Bentuk Dan Proporsi.....	59
4.4.2.	Pakaian/Busana.....	60
4.4.3.	Psikologi.....	61
BAB V	PENUTUP.....	63
5.1.	Kesimpulan.....	63
5.2.	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		XII

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Visual Tokoh oleh Preston Blair	8
Gambar 2.2. Lingkaran Warna Brewster	11
Gambar 3.1. Tabel Tahapan Kerja Penulis	17
Gambar 3.2. Tokoh Nippon Paint	20
Gambar 3.3. Tokoh Fire Boy and Water Girl	21
Gambar 3.4. Tokoh Tukang Cat dalam Pink Panther	22
Gambar 3.5. Tokoh Mascot RVA ProPainters.....	23
Gambar 3.6. Tokoh Spongebob	24
Gambar 3.7. Tokoh Anger Inside Out.....	25
Gambar 3.8. Tokoh Sonic	26
Gambar 3.9. Eksplorasi Awal Tokoh Kuning.....	29
Gambar 3.10. Eksplorasi Tokoh Kuning.....	29
Gambar 3.11. Hasil Akhir Tokoh Kuning.....	30
Gambar 3.12. Eksplorasi Pakaian Tokoh Kuning.....	31
Gambar 3.13. Eksplorasi Pakaian Tokoh Kuning.....	32
Gambar 3.14. Bentuk Wajah/Kepala Tokoh Kuning.....	32
Gambar 3.15. Eksplorasi Warna Tokoh Kuning.....	34
Gambar 3.16. Eksplorasi Tokoh Merah.....	36
Gambar 3.17. Eksplorasi Tokoh Merah.....	37
Gambar 3.18. Hasil Akhir Tokoh Merah.....	37
Gambar 3.19. Eksplorasi Pakaian Tokoh Merah	38

Gambar 3.20. Hasil Akhir Pakaian Tokoh Merah.....	39
Gambar 3.21. Eksplorasi Warna Tokoh Merah	41
Gambar 3.22. Eksplorasi Tokoh Biru	43
Gambar 3.23. Eksplorasi Tokoh Biru	43
Gambar 3.24. Hasil Akhir Tokoh Biru.....	44
Gambar 3.25. Eksplorasi Pakaian Tokoh Biru.....	45
Gambar 3.26. Hasil Akhir Pakaian Tokoh Biru.....	46
Gambar 3.27. Eksplorasi Warna Tokoh Biru.....	47
Gambar 4.1. Bentuk Dan Proporsi Tokoh Kuning.....	50
Gambar 4.2. Bentuk Kepala Tokoh Kuning	50
Gambar 4.3. Pakaian Akhir Tokoh Kuning	51
Gambar 4.4. Ekspresi Tokoh Kuning.....	52
Gambar 4.5. Warna Pada Tokoh Kuning.....	53
Gambar 4.6. Bentuk Dan Proporsi Tokoh Merah	54
Gambar 4.7. Bentuk Kepala Tokoh Merah.....	55
Gambar 4.8. Pakaian Akhir Tokoh Merah.....	56
Gambar 4.9. Ekspresi Tokoh Merah	57
Gambar 4.10. Warna Pada Tokoh Merah	58
Gambar 4.11. Bentuk Dan Proporsi Tokoh Biru	59
Gambar 4.12. Bentuk Kepala Tokoh Biru	59
Gambar 4.13. Pakaian Akhir Tokoh Biru	60
Gambar 4.14. Ekspresi Tokoh Biru	61
Gambar 4.15. Warna Pada Tokoh Biru.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Tri-Dimensional Tokoh	28
Tabel 3.2. Tabel Tri-Dimensional Tokoh	35
Tabel 3.3. Tabel Tri-Dimensional Tokoh	42

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN DOSEN

