



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 VISUAL TOKOH BERDASARKAN SHIO PADA ANIMASI BERJUDUL “IVORY BLACK”

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Annisa Nurhasny
NIM : 00000018655
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 : Annisa Nurhasny

NIM : 00000018655

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN VISUAL TOKOH BERDASARKAN SHIO PADA ANIMASI BERJUDUL “IVORY BLACK”

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, 14 Desember 2017

Annisa Nurhasny



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Visual Tokoh Berdasarkan Shio pada Animasi Berjudul "IVORY BLACK"

Oleh

Nama : Annisa Nurhasny

NIM : 00000018655

Program Studi : Film dan Televisi

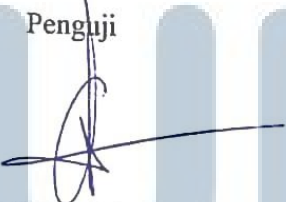
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2018


Pembimbing


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

Penguji


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

Ketua Sidang


R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi


Kus Sudarsono S.E., M.Sn.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

“Walaupun seseorang dapat menaklukkan ribuan musuh dalam ribuan kali pertempuran, namun sesungguhnya penakluk terbesar adalah orang yang dapat menaklukkan dirinya sendiri” (Sidharta Gautama.)

Kata-kata Shidharta Gautama diatas sangat erat hubungannya dengan diri kita sendiri sebagai seorang karakter dari cerita kehidupan kita sendiri. Saya sendiri telah mengerjakan banyak desain karakter selama studi, saya sudah memantapkan diri untuk memilih karakter desain. Namun, tentunya saya tidak boleh hanya mendesain saja tanpa memikirkan konsep. Saya mendapat ide untuk membuat karakter dari Shio saat melihat gambar-gambar hewan. Tak hanya menarik, tapi juga memiliki data yang sangat detail.

Bagaimana sebuah tokoh dirancang? Pertanyaan-pertanyaan semacam itu akan terus muncul selama proses pengerjaan proyek ini berlangsung. Pendapat dan kritik dari sekitar juga kiranya sangat membantu dalam penyelesaian tugas ini. Tanpa adanya kritik dan saran karya ini hanyalah karya yang berasal dari pemikiran saya seorang tanpa memikirkan orang lain di sekitar saya. Karena itu saya sangat menghargai segala bimbingan dan dukungan dari seluruh pihak baik yang terkait secara langsung maupun tidak langsung.

Saya pribadi tentu saja merasa bersyukur karena dapat mengerjakan skripsi sesuai minat dan keahlian yang telah saya asah selama belajar di lingkungan kampus Universitas Multimedia Nusantara. Dengan skripsi ini saya

berharap pembaca dapat memahami tentang proses perancangan karakter yang telah dikaji.

Saya menghaturkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Urutan nama sebagai berikut:

1. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi
2. Bapak Yohanes Merci, S.Sn., M.M. selaku dosen Pembimbing yang telah memberi berbagai masukan dan motivasi selama mengerjakan laporan maupun karya tugas akhir saya.
3. Ibu R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Sidang
4. Bapak Christian Aditya, S.Sn., M.Anim selaku Penguji.
5. Teman-teman yang telah membantu baik secara fisik maupun moril.
6. Orangtua saya terutama kepada ayah yang sudah tidak berada antara kami lagi. Kemudian pada Ibu yang senantiasa mendukung dan mendoakan hingga karya ini dapat selesai.

Tangerang, 14 Desember 2017

Annisa Nurhasny

ABSTRAKSI

Tokoh merupakan salah satu bagian penting dari cerita narasi. Dalam desain tokoh, faktor kemiripan hal yang dialami tokoh dengan calon penonton merupakan sesuatu yang penting. Sehingga dibutuhkan desain karakter untuk mendukung jalannya cerita. Salah satu aspek kehidupan yang berhubungan langsung dengan karakter seseorang adalah Shio dimana perayaannya setiap tahun menjadi tahun istimewa bagi yang lahir di tahun tersebut. Berdasarkan kompatibilitas dan sifat-sifatnya, tokoh berdasarkan shio yang akan didesain adalah Shio anjing, shio kelinci, shio tikus dan shio naga. Proses mendesain karakter berawal dari konsep cerita tentang gangster dan melalui proses research tentang shio terlebih dahulu. Untuk menentukan style gambar, penulis melakukan riset tentang gaya gambar yang populer di antara calon penonton. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian bersumber dari literasi buku, artikel web dan video. Hasilnya yaitu keempat tokoh yang di desain memiliki visual yang berasal dari sifat-sifat shio mereka masing-masing. Hal ini ditonjolkan melalui cara berpakaian dan *facial expression* yang ada pada desain masing-masing tokoh. Semua tokoh memakai pakaian yang mirip satu sama lain untuk menegaskan mereka berada dalam satu organisasi gangster.

Keyword: Perancangan Tokoh, Shio, Anime, Gangster

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Character is one of the main point of narrative storytelling. In character design, it is important to make the character relatable to the audience in any way. Wheter they have something in common as a person or the similiarity with the character with what they have been through in the story. Therefore the character need to be designed to support the story as well. One of the life events that connected to someones character is Chinese Zodiac where it celebrated every year and become a special year for those who born under the same sign. By the compatibility and traits of the signs, The Dog, The Rabbit, The Dragon, and The Rat were choosen to be designed. The process start from concept of a gangster story and then reasearch about the signs itself. Then, to determine the artstyle, there are some survey about what kind of style will make the character popular among the target audience. The reseach method comes from literatures, web articles, film and animations. Resulting the four characters having an appealing trait in their visual comes from their tridimensional backgrounds. The costumes and facial expression give each of the character impressions of their traits.They using the identical costume to state that they are in the same gangster organization.

Keyword: Character Design, Chinese Astrology, Anime, Gangster.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | II |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI | IV |
| KATA PENGANTAR | IV |
| ABSTRAKSI..... | VII |
| ABSTRACT..... | VIII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR GAMBAR | XIII |
| 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 Skripsi | 3 |
| 1.5. Manfaat Skripsi | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 4 |
| 2.1. Animasi | 4 |
| 2.2. Tokoh..... | 5 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 2.2.1. | Tridimensional karakter | 6 |
| 2.2.2. | <i>Archetype</i> | 7 |
| 2.2.1. | Siluet..... | 9 |
| 2.2.3. | Warna | 9 |
| 2.2.4. | Kostum | 14 |
| 2.2.6. | Kategori Karakter | 15 |
| 2.2.7. | <i>Anime Style</i> | 19 |
| 2.2.5. | Proporsi | 23 |
| 2.3. | Shio..... | 24 |
| 2.3. | Shanghai pada tahun 1930 dan <i>Chinese Gangster</i> | 31 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | | 34 |
| 3.1. | Gambaran umum | 34 |
| 3.1.1. | Sinopsis | 34 |
| 3.1.2. | Posisi penulis..... | 35 |
| 3.2. | Tahap perancangan..... | 35 |
| 3.3. | Tridimensional Karakter..... | 39 |
| 3.3.1. | Meili Xu Lee | 39 |
| 3.3.2. | Xue Mao..... | 41 |
| 3.3.3. | Ru Zi..... | 42 |
| 3.3.4. | Yazhu Chen..... | 44 |
| 3.4. | Studi referensi..... | 45 |
| 3.4.1. | Penentuan gaya gambar berdasarkan survei..... | 45 |
| 3.4.1. | <i>China Gangster</i> | 49 |

| | | |
|-----------------------------|--|-----------|
| 3.4.3. | Visual tokoh China dalam Anime..... | 51 |
| 3.5. | Explorasi dalam proses perancangan tokoh | 55 |
| 3.5.1. | Explorasi tokoh Meili Xu Lee | 55 |
| 3.5.2. | Explorasi tokoh Xue Mao..... | 61 |
| 3.5.3. | Eksplorasi tokoh Ru Zi | 66 |
| 3.5.4. | Eksplorasi tokoh Yazhu Chen | 71 |
| BAB IV | ANALISIS | 79 |
| 4.1. | Analisis tokoh..... | 79 |
| 4.1.1. | Meili Xu Lee | 79 |
| 4.1.2. | Xue Mao | 82 |
| 4.1.3. | Ru Zi..... | 85 |
| 4.1.4. | Yazhu Chen | 89 |
| BAB V | PENUTUP | 92 |
| 5.1. | Kesimpulan..... | 92 |
| 5.2. | Saran..... | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | XIIVII | |
| LAMPIRAN..... | XIIIX | |

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR GAMBAR

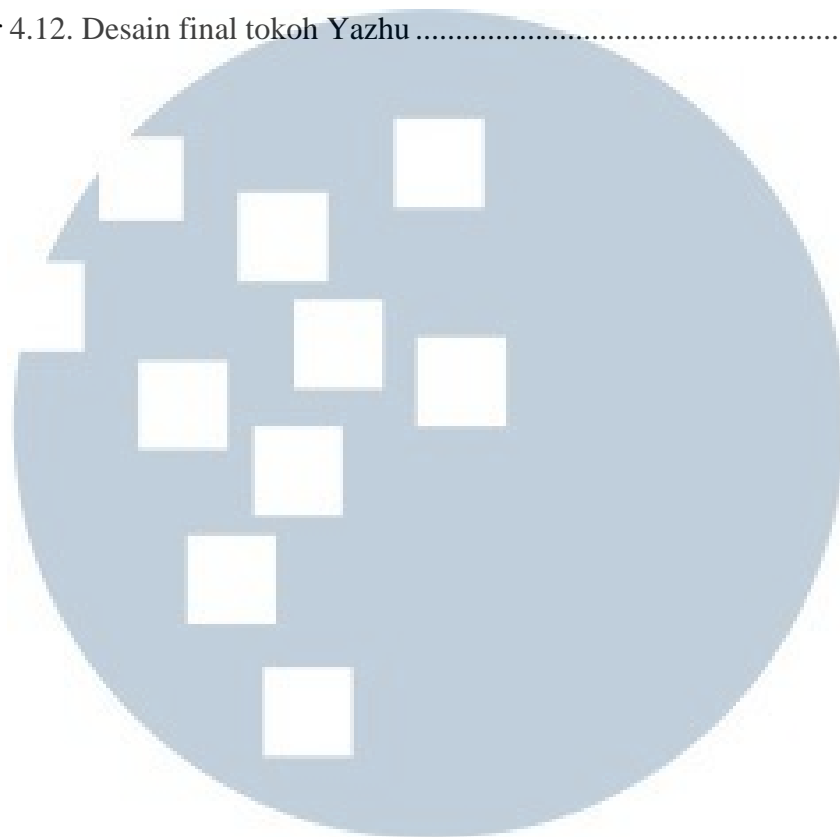
| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Salah satu contoh karakter menurut Sullivan | 6 |
| Gambar 2.2. Membuat siluet dengan detail..... | 9 |
| Gambar 2.3. Warna merah | 10 |
| Gambar 2.4. Warna putih | 10 |
| Gambar 2.5. Warna hitam | 10 |
| Gambar 2.6. Warna Hijau..... | 11 |
| Gambar 2.7. Warna kuning | 11 |
| Gambar 2.8. Warna biru | 11 |
| Gambar 2.9. Warna jingga | 12 |
| Gambar 2.10. Warna coklat | 12 |
| Gambar 2.11 Warna ungu | 12 |
| Gambar 2.12. Warna pink | 13 |
| Gambar 2.13. Warna abu-abu..... | 13 |
| Gambar 2.14. Kostum yang berbeda dari tokoh yang sama..... | 14 |
| Gambar 2.15. <i>Logo Style Character</i> | 15 |
| Gambar 2.16. <i>Simple Style Character</i> | 16 |
| Gambar 2.17. <i>Ordinary Style Character</i> | 17 |
| Gambar 2.18. <i>Complicated Style Character</i> | 18 |
| Gambar 2.19. <i>Realistic Style Character</i> | 19 |
| Gambar 2.10. Karakter dari anime Evangelion..... | 20 |
| Gambar 2.21. Jenis wajah dan mata dari sebuah tokoh yang bersifat baik..... | 21 |
| Gambar 2.22. Jenis wajah dan mata dari sebuah tokoh yang bersifat jahat | 21 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2.23. Perbedaan antara wajah anak-anak dan dewasa | 22 |
| Gambar 2.24. Proporsi dari sebuah tokoh anime | 23 |
| Gambar 2.25. Diagram kecocokan antar shio | 29 |
| Gambar 2.26. Keadaan kota dan penduduk Shanghai pada tahun 1930 | 31 |
| Gambar 3.1. Skema Perancangan karakter..... | 36 |
| Gambar 3.2. Tokoh-tokoh dalam fandom <i>Mystic Messenger</i> | 47 |
| Gambar 3.3. Tokoh-tokoh dalam anime Yuri! On Ice | 47 |
| Gambar 3.4. Scene dalam film <i>Little Caesar</i> | 49 |
| Gambar 3.5. <i>Axe gang</i> | 50 |
| Gambar 3.6. Tokoh-tokoh dalam Anime Black Butler | 53 |
| Gambar 3.7. Tokoh-tokoh dalam Anime <i>Juuzang-Engetsu Sangokuden</i> | 54 |
| Gambar 3.8. Tokoh Kan'u..... | 35 |
| Gambar 3.9. Referensi kostum untuk Meili | 56 |
| Gambar 3.10. Siluet Meili | 57 |
| Gambar 3.11. <i>Head thumbnail</i> tokoh Meili | 58 |
| Gambar 3.12. <i>Body thumbnail</i> Meili | 59 |
| Gambar 3.13. Eksplorasi warna dan proporsi Meili..... | 60 |
| Gambar 3.14. Tokoh Chouryou..... | 61 |
| Gambar 3.15. Tokoh Emiya Kiritsugu | 62 |
| Gambar 3.16. Siluet Xue | 63 |
| Gambar 3.17. Head thumbnail tokoh Xue..... | 64 |
| Gambar 3.18. Sketsa kostum Xue | 65 |
| Gambar 3.19. Eksplorasi warna dan proporsi Xue..... | 66 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.20. Tokoh Ciel Phantomhive..... | 67 |
| Gambar 3.21. Kostum Xie, referensi untuk kostum Ru..... | 68 |
| Gambar 3.22. Siluet tokoh Ru..... | 69 |
| Gambar 3.23. Head thumbnail Ru..... | 69 |
| Gambar 3.24. Sketsa kostum Ru..... | 70 |
| Gambar 3.25. Eksplorasi warna dan proporsi Ru..... | 71 |
| Gambar 3.26 Tokoh Balalaika..... | 72 |
| Gambar 3.27 Tokoh Ryofu..... | 73 |
| Gambar 3.28. Referensi kostum untuk Yazhu..... | 74 |
| Gambar 3.29 Siluet tokoh Yazhu..... | 75 |
| Gambar 3.30. Head thumbnail tokoh Yazhu..... | 76 |
| Gambar 3.31. sketsa desain kostum Yazhu..... | 77 |
| Gambar 3.32. Eksplorasi warna dan proporsi Yazhu..... | 77 |
| Gambar 4.1. Alternatif desain tokoh Meili..... | 79 |
| Gambar 4.2. Desain tokoh Meili yang dipilih..... | 80 |
| Gambar 4.3. Desain final tokoh Meili..... | 82 |
| Gambar 4.4. Alternatif desain tokoh Xue..... | 83 |
| Gambar 4.5. Desain tokoh Xue yang dipilih..... | 84 |
| Gambar 4.6. Desain Final tokoh Xue..... | 85 |
| Gambar 4.7. Alternatif desain tokoh Ru..... | 86 |
| Gambar 4.8. Desain tokoh Ru yang dipilih..... | 87 |
| Gambar 4.9. Desain Final tokoh Ru..... | 88 |
| Gambar 4.10. Alternatif desain tokoh Yazhu..... | 89 |

Gambar 4.11. Desain tokoh Yazhu yang dipilih 90

Gambar 4.12. Desain final tokoh Yazhu 91



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Tabel kompatibilitas antar shio | 30 |
| Tabel 3.1 Tabel kompatibilitas antara shio untuk menentukan peran tokoh..... | 37 |
| Tabel 3.2 Tabel tahun kelahiran shio untuk pertimbangan usia tokoh..... | 38 |
| Tabel 3.3 Tridimensional Meili..... | 41 |
| Tabel 3.4. Tridimensional Xue..... | 42 |
| Tabel 3.5. Tridimensional Ru..... | 43 |
| Tabel 3.6. Tridimensional Yazhu | 45 |
| Tabel 3.7. Hasil Survei dalam event Comic Frontier | 46 |
| Tabel 3.8. Hasil Survei tentang Konsumsi penonton wanita terhadap anime bergenre romance | 48 |
| Tabel 3.9. Tabel observasi fisiologi pada tokoh China dalam anime..... | 52 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|--------------|
| A. KARTU BIMBINGAN SKRIPSI | XX |
| B. CHARACTER SHEET MEILI XU LEE | XXII |
| C. CHARACTER SHEET XUE MAO | XXIII |
| D. CHARACTER SHEET RU ZI | XXIV |
| E. CHARACTER SHEET YAZHU CHEN | XXV |
| F. LEMBAR SURVEI..... | XXIV |

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA