



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.

**DESAIN TOKOH PADA VIDEO MUSIK RAN “DEKAT DI HATI” VERSI
REDSHIFT REMIX MENGGUNAKAN GAYA GAMBAR MANGA**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Billy Gulliano
NIM : 00000018614
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 : Billy Gulliano

NIM : 00000018614

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

DESAIN TOKOH PADA VIDEO MUSIK RAN “DEKAT DI HATI” VERSI REDSHIFT REMIX MENGGUNAKAN GAYA GAMBAR MANGA

dengan ini menyatakan bahwa, 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



Billy Gulliano



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Desain Tokoh pada Video Musik Ran “Dekat di Hati” Versi Redshift Remix Menggunakan Gaya Gambar Manga

Oleh

Nama : Billy Gulliano

NIM : 00000018614

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing



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

Penguji



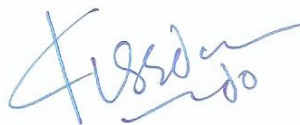
M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

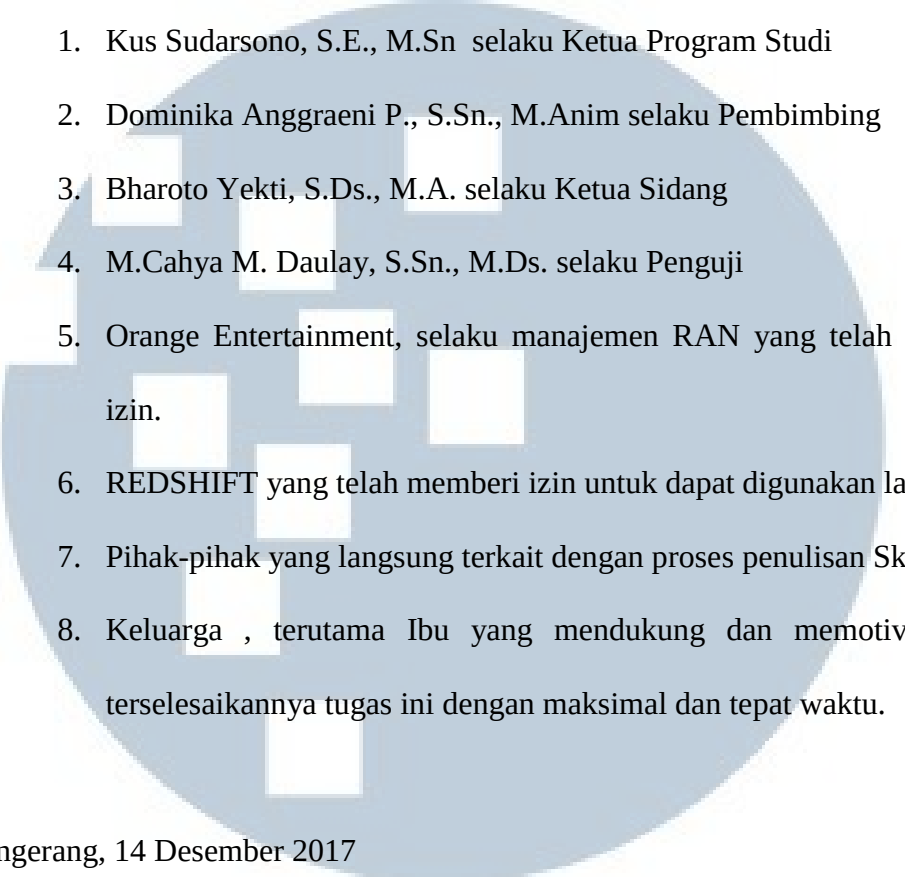
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan berkat-NYA penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Tugas akhir ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Universitas Multimedia Nusantara.

Musik memiliki banyak manfaat, seperti hiburan, terapi, hobi, profesi dan lain-lain. Bagi penulis sendiri, musik tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga menjadi sumber inspirasi. Ketika penulis mendengar suatu lagu yang menarik, sering terbayang suatu cerita tertentu. Cerita tersebut kadang sesuai dengan lagu yang didengar, kadang juga tidak sama sekali. Pada Tugas Akhir ini penulis ingin menciptakan sebuah musik video yang terinspirasi dari lagu “DEKAT DI HATI” oleh RAN dan di *remix* olhe REDSHIFT.

Penulis merasa sangat senang dan bersemangat dalam mengerjakan karya maupun laporan ini. Kedua karya tersebut penulis ciptakan dengan semaksimal mungkin, Sebab topik yang dipilih adalah apa yang disukai oleh penulis sendiri. Oleh sebab itu penulis berharap apa yang telah diciptakan dapat berguna bagi pembaca dan penonton, terutama mahasiswa yang akan menghadapi Tugas Akhir.

Penulis juga berterimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam pembuatan karya dan laporan Tugas Akhir, sehingga dapat terselesaikan dengan maksimal dan tepat waktu, diantaranya adalah:

- 
1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn selaku Ketua Program Studi
 2. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim selaku Pembimbing
 3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Ketua Sidang
 4. M.Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Penguji
 5. Orange Entertainment, selaku manajemen RAN yang telah memberi izin.
 6. REDSHIFT yang telah memberi izin untuk dapat digunakan lagunya.
 7. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Skripsi
 8. Keluarga , terutama Ibu yang mendukung dan memotivasi agar terselesaikannya tugas ini dengan maksimal dan tepat waktu.

Tangerang, 14 Desember 2017



Billy Gulliano

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Musik memiliki banyak manfaat, misalnya hiburan, memperbaiki *mood*, bahkan menjadi profesi untuk sebagian orang. Tidak lengkap rasanya jika musik tidak disertai dengan video klip. Video klip inilah yang menjadi hiburan tersendiri bagi penonton. Sebuah video klip ini digabungkan dengan musik dan disebut dengan video musik. Video musik dapat menampilkan cerita yang sesuai dengan musiknya sendiri atau bisa sama sekali berbeda. Salah satu bagian dari film atau video musik yang paling diingat oleh penonton adalah tokoh. Tokoh yang sesuai dengan cerita dan unik tentu memiliki konsep tertentu. Dasar dari Tugas Akhir ini adalah pengaplikasian konsep desain tokoh pada musik video “DEKAT DI HATT”. Konsep yang dibahas meliputi *3 dimensional character* dari ketiga tokoh yang akan muncul pada musik video tersebut.

Kata kunci: musik, video, tokoh, animasi.



ABSTRACT

Music has many benefits, such as entertainment, improving the mood, even becoming a profession for some people . Feels incomplete if the music is not accompanied by a video clip. Video clip is what becomes its own entertainment for the audience. A video clip is combined with music is called a music video. Music videos can show stories that match with their own music or can be completely different. One part of the film or music video that will be most remembered by the audience is the character. Figures that fit the story and unique certainly have a certain concept. The fundamental of this Final Project is to apply character design concept arts in music video “DEKAT DI HATI” . These concept arts cover 3 dimensional characters from all the three characters that appear in this music video.

Keywords: music, video, character, animation.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	III
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IVV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IXX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Skripsi	4
1.5. Manfaat Skripsi	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi	6
2.1.1. <i>Hybrid Animation</i>	6
2.2. Video klip.....	6
2.2.1. Sejarah video klip.....	7

2.2.2.	Bahasa video klip	7
2.2.3.	Konsep pada video klip.....	8
2.2.4.	Unsur Dasar Video klip.....	8
2.2.5.	Animasi pada video musik	9
2.3	Tokoh	10
2.3.1	Perancangan tokoh	10
2.3.2	Three dimensional character	11
2.3.3	Hieraki tokoh.....	12
2.3.4	Silhouette	13
2.3.	Psikologi Warna.....	14
2.4.	Harmoni Warna.....	19
2.4.1.	Monochromatic Scheme.....	19
2.4.2.	Analogus Scheme.....	19
2.4.3.	Complimentary Scheme	20
2.4.4.	Split Complementary Scheme.....	20
2.4.5.	Triad Scheme	21
2.4.6.	Tetradic Scheme.....	21
2.5.	Ras Manusia	22
2.5.1.	Mongoloid.....	22
2.6.	<i>Manga</i>	22
2.6.1.	Metode dalam stylizing tokoh dengan gaya gambar manga	26
2.6.1.1.	Proporsi wajah.....	26
2.6.1.2	Proporsi tubuh.....	29

BAB III METODOLOGI	36
3.1. Gambaran Umum	36
3.1.1. Sinopsis	36
3.1.2. Posisi Penulis	37
3.2 Tahapan Kerja	37
3.3 Referensi	39
3.3.1. Referensi gaya gambar manga	39
3.3.2. Studi Existing	41
3.3.3. Studi Observasi Nyata	45
3.3.4. Proses Perancangan Tokoh	49
3.4. Eksplorasi	53
BAB IV ANALISIS	69
4.1. Analisis Desain Tokoh	69
4.1.1. Ai	69
4.1.2. Aiden	73
4.1.3. Olivia	76
BAB V PENUTUP	80
5.1. Kesimpulan	80
5.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>Silhouette</i> pada tokoh	14
Gambar 2. 2. <i>Warna Merah</i>	15
Gambar 2. 3. <i>Warna Coklat</i>	15
Gambar 2. 4. <i>Warna Abu-abu</i>	16
Gambar 2. 5. <i>Warna Kuning</i>	16
Gambar 2. 6. <i>Warna Hijau</i>	17
Gambar 2. 7. <i>Warna Biru</i>	17
Gambar 2. 8. <i>Warna Ungu</i>	18
Gambar 2. 9. <i>Warna Hitam</i>	18
Gambar 2. 10. <i>Monochromatic Scheme</i>	19
Gambar 2. 11. <i>Analogus Scheme</i>	19
Gambar 2. 12. <i>Complimentary Scheme</i>	20
Gambar 2. 13. <i>Split Complimentary Scheme</i>	20
Gambar 2. 14. <i>Triad Scheme</i>	21
Gambar 2. 15. <i>Tetradic Scheme</i>	21
Gambar 2. 16. <i>Mongoloid Race</i>	22
Gambar 2. 17. <i>Hokusai Manga</i>	23
Gambar 2. 18. <i>Sampul pertama dari "Tetsuwan Atom"</i>	24
Gambar 2. 19. <i>Shonen Sunday & Shonen Magazine</i>	24
Gambar 2. 20. <i>Stylization of the face</i>	27
Gambar 2. 21. <i>Realistic proportions</i>	27
Gambar 2. 22. <i>Slightly Abstracted Version</i>	28
Gambar 2. 23. <i>Abstracted and Stylized Version</i>	28

Gambar 2. 24. <i>Highly Abstracted Version</i>	29
Gambar 2. 25. <i>1:2 head-to-body ratio</i>	30
Gambar 2. 26. <i>1:3 head-to-body ratio</i>	31
Gambar 2. 27. <i>1:4 head-to-body ratio</i>	31
Gambar 2. 28. <i>1:5 head-to-body ratio</i>	32
Gambar 2. 29. <i>1:6 head-to-body ratio</i>	33
Gambar 2. 30. <i>1:7 head-to-body ratio</i>	34
Gambar 2. 31. <i>1:8 head-to-body ratio</i>	35
Gambar 2.25. <i>1:2 head-to-body ratio</i>	30
Gambar 3. 1. <i>Skematika Perancangan</i>	38
Gambar 3. 2. <i>Golden Time</i>	39
Gambar 3. 3. <i>Genshiken</i>	39
Gambar 3. 4. <i>Referensi proporsi tubuh 1:6 hingga 1:7 dari animasi Golden Time</i>	40
Gambar 3. 5. <i>Referensi proporsi wajah Slightly Abstracted Version</i>	40
Gambar 3. 6. <i>Takane “Ene” Enomoto</i>	41
Gambar 3. 7. <i>Azuma Hikari</i>	42
Gambar 3. 8. <i>Monika</i>	43
Gambar 3. 9. <i>Louise Francoise</i>	44
Gambar 3. 10. <i>Banri Tada</i>	44
Gambar 3. 11. <i>Kuroyukihime</i>	45
Gambar 3. 12. <i>GATEBOX dan Azuma Hikari</i>	46
Gambar 3. 13. <i>Love Plus</i>	46
Gambar 3. 14. <i>My Sweet Roomies</i>	47
Gambar 3. 15. <i>Hatsune Miku</i>	47
Gambar 3. 16. <i>Referensi Mahasiswa</i>	48

Gambar 3. 17. <i>Referensi Mahasiswi</i>	48
Gambar 3. 18. <i>Konsep Awal Ai</i>	53
Gambar 3. 19. <i>Perancangan Wajah dan Rambut Ai</i>	54
Gambar 3. 20. <i>Perancangan Tubuh Ai</i>	55
Gambar 3. 21. <i>Perancangan Kostum Ai</i>	56
Gambar 3. 22. <i>Perancangan Warna Ai</i>	57
Gambar 3. 23. <i>Perancangan Wajah dan Rambut Aiden</i>	58
Gambar 3. 24. <i>Perancangan Tubuh Aiden</i>	59
Gambar 3. 25. <i>Perancangan Kostum Aiden</i>	60
Gambar 3. 26. <i>Perancangan Warna Aiden</i>	61
Gambar 3. 27. <i>Perancangan Wajah dan Rambut Olivia</i>	62
Gambar 3. 28. <i>Perancangan Tubuh Olivia</i>	62
Gambar 3. 29. <i>Perancangan Kostum Olivia</i>	63
Gambar 3. 30. <i>Perancangan Warna Olivia</i>	64
Gambar 3. 31. <i>Action Pose dan Expression Sheet AI</i>	65
Gambar 3. 32. <i>Action Pose dan Expression Sheet Aiden</i>	65
Gambar 3. 33. <i>Action Pose dan Expression Sheet Olivia</i>	66
Gambar 3. 34. <i>Silhouette dari ketiga tokoh</i>	67
Gambar 4. 1. <i>Analisa Wajah dan Rambut Ai</i>	68
Gambar 4. 2. <i>Analisa Perancangan Tubuh Ai</i>	69
Gambar 4. 3. <i>Analisa Kostum Ai</i>	70
Gambar 4. 4. <i>Analisa Warna Ai</i>	71
Gambar 4. 5. <i>Analisa Wajah dan Rambut Aiden</i>	71
Gambar 4. 6. <i>Analisa Perancangan Tubuh Aiden</i>	73
Gambar 4. 7. <i>Analisa Kostum Aiden</i>	74

Gambar 4. 8. <i>Analisa Warna Aiden</i>	75
Gambar 4. 9. <i>Analisa Wajah dan Rambut Olivia</i>	75
Gambar 4. 10. <i>Analisa Perancangan Tubuh Olivia</i>	76
Gambar 4. 11. <i>Analisa Kostum Olivia</i>	77
Gambar 4. 12 <i>Analisa Warna Olivia</i>	78



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	xvii
LAMPIRAN B: IZIN DARI RAN	xix
LAMPIRAN C: IZIN DARI REDSHIFT	xxii
LAMPIRAN D: KUISIONER.....	xxiii

