



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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  
DALAM ANIMASI DUA DIMENSI “RANCAK!”  
DENGAN UNSUR BUDAYA MINANGKABAU**

**Skripsi Penciptaan**

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



Nama : Kemberly Dilois  
NIM : 00000018698  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni dan Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kemberly Dilois

NIM : 00000018698

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

## **PERANCANGAN TOKOH DALAM ANIMASI DUA DIMENSI**

### **“RANCAK!” DENGAN UNSUR BUDAYA MINANGKABAU**

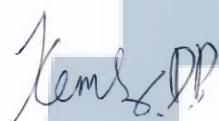
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Kemberly Dilois".

Kemberly Dilois



## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

### PERANCANGAN TOKOH DALAM ANIMASI DUA DIMENSI “RANCAK!” DENGAN UNSUR BUDAYA MINANGKABAU

Oleh

Nama

Kemberly Dilois

NIM

00000018698

Program Studi

Film dan Televisi

Fakultas

Seni dan Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing

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

Pengaji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena oleh karunia-Nya skripsi penciptaan berjudul “Perancangan Tokoh dalam Animasi Dua Dimensi “RANCAK!” dengan Unsur Budaya Minangkabau” ini dapat diselesaikan dengan baik. Selama proses penulisan skripsi ini penulis banyak memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang penting bagi perkembangan kemampuan penulis sebagai perancang tokoh. Kiranya skripsi penciptaan ini juga dapat berguna dan menginspirasi pembaca yang memiliki minat dalam perancangan tokoh.

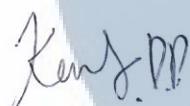
Tidak lupa penulis mengucapkan rasa terima kasih atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan selama penyusunan skripsi penciptaan ini. Secara khusus rasa terima kasih disampaikan kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku Pembimbing Skripsi Penciptaan.
3. M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing Akademik.
4. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., selaku Ketua Sidang.
5. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji.
6. Stefani Guscia Suryana sebagai partner dalam pembuatan Tugas Akhir.
7. Teman-teman di Pentamotion yang sama-sama berjuang membuat Tugas Akhir dan Skripsi.
8. Keluarga penulis yang telah membantu dan memberi dukungan.

9 Semua orang yang telah membantu dalam penulisan Skripsi Penciptaan ini.

Semoga skripsi penciptaan mengenai perancangan tokoh ini dapat memberikan manfaat atau inspirasi kepada pembaca.

Tangerang, 14 Desember 2017



Kemberly Dilois



## ABSTRAKSI

Tokoh merupakan salah satu elemen yang penting dalam cerita karena dapat berperan sebagai daya tarik yang memotivasi penonton untuk tetap mengikuti jalannya cerita tersebut. Untuk menghasilkan suatu tokoh yang sesuai dengan kebutuhan cerita, diperlukan suatu proses perancangan yang bertujuan untuk menerjemahkan konsep suatu tokoh ke dalam bentuk visual. Rancangan visual ini idealnya mampu menunjukkan identitas dari tokoh tersebut. Tujuan dari Skripsi penciptaan yang berjudul “Perancangan Tokoh dalam Animasi Dua Dimensi “Rancak!” dengan Unsur Budaya Minangkabau” adalah untuk menerapkan elemen etnis Minangkabau pada proses perancangan visual tokoh. Elemen etnis Minangkabau ini diaplikasikan dalam *three-dimensional character*, busana dan properti yang digunakan oleh tokoh. Penelitian dilakukan dengan studi literatur dan mencari referensi visual, yang kemudian digabungkan dengan teori mengenai perancangan tokoh. Data yang digunakan bersumber dari dokumentasi lapangan, observasi visual, dan menggunakan acuan dari film animasi panjang maupun serial. Hasil penelitian berupa rancangan tokoh yang secara visual mampu menunjukkan unsur budaya Minangkabau.

Kata kunci: perancangan tokoh, bentuk, properti, warna, busana, Minangkabau



## **ABSTRACT**

*Characters are one of the essential elements of a story as their appeal can motivate the audience to get involved more in the story. In order to produce a character that fits the story well, a designing process to visualize a concept of the character itself is needed. In the end, the final design must be able to portray the characters identity. This thesis, titled “Character Design in Two-Dimensional Animated Film “Rancak!” with Minangkabau Cultural Elements” aims to apply the visual elements of the Minangkabau Ethnicity in character design. The visual elements of the Minangkabau ethnicity were applied specifically in three-dimensional character, outfit and the properties of the character. Materials for this research are gathered from field study, visual observation, and case study from watching animated feature or series. The data was combined with the theory and material relevant to character design. The end result of the study will be shown as character designs that are visually able to show visual characteristics of the Minangkabau ethnicity.*

*Keywords:* character design, shape, property, color, outfit, Minangkabau.



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</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 TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	
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
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Animasi .....	5
2.2 Perancangan Tokoh.....	7
2.2.1. <i>Three-Dimensional Character</i> .....	7

2.2.2. <i>Silhouette</i> .....	8
2.2.3. Warna.....	10
2.2.4. Bentuk Tubuh .....	12
2.2.5. Bentuk dan Proporsi .....	13
2.2.6. Busana .....	16
2.2.6. Fitur Wajah.....	16
2.3 Minangkabau.....	17
2.4.1. Fisiologi.....	18
2.4.2. Sistem Kekeluargaan dan Tradisi .....	18
2.4.3. Kuliner.....	19
2.4.4. Busana Tradisional .....	19
2.4.5. Arsitektur.....	22
2.4.6. Ukiran Tradisional.....	22
2.4.7. Warna dalam Budaya Minangkabau.....	25
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>26</b>
3.1 Gambaran Umum.....	26
3.1.1. Sinopsis.....	27
3.1.2. <i>Three-Dimensional Character Ara</i> .....	28
3.1.3. <i>Three-Dimensional Character Patu</i> .....	29
3.1.4. Posisi Penulis.....	30
3.2 Tahapan Kerja.....	30
3.3 Acuan .....	33
3.3.1. Bentuk dan Proporsi .....	33

3.3.2. Busana .....	39
3.3.3. Properti .....	42
3.3.4. Warna.....	44
3.3.5. Fitur Wajah.....	46
3.4 Eksplorasi.....	49
3.4.1. Ara .....	50
3.4.2. Patu .....	56
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>63</b>
4.1 Parameter .....	63
4.2 Ara.....	65
4.2.1. Wajah dan Bentuk Tubuh .....	65
4.2.2. Busana .....	67
4.2.3. Properti .....	69
4.2.4. Warna.....	69
4.3 Patu .....	71
4.3.1. Wajah dan Bentuk Tubuh .....	71
4.3.2. Busana .....	73
4.3.3. Properti .....	75
4.3.4. Warna.....	76
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan .....	78
5.2 Saran .....	80

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiv</b>
<b>WEBSITE .....</b>	<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xxiii</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Mainan ilusi optik .....	5
Gambar 2.2. Humorous Phases of Funny Faces .....	6
Gambar 2.3. Somatotypes .....	13
Gambar 2.4. Penggunaan bentuk dasar dalam tokoh .....	14
Gambar 2.5. Kontras antar tokoh.....	15
Gambar 2.6. Busana adat Penghulu .....	24
Gambar 2.7. Rumah Gadang di Minang Village.....	26
Gambar 2.8. Ukiran Kaluak Paku .....	27
Gambar 2.9. Ukiran Siriah Gadang.....	28
Gambar 2.10. Ukiran Itiak Pulang Patang .....	28
Gambar 2.11. Bendera Marawa .....	29
Gambar 3.1. Skema tahapan kerja.....	32
Gambar 3.2. Rangkiang.....	34
Gambar 3.3. Ukiran Kaluak Paku .....	34
Gambar 3.4. Ukiran Siriah Gadang.....	35
Gambar 3.5. Ukiran Itiak Pulang Patang .....	35
Gambar 3.6. Hans.....	36
Gambar 3.7. Kristoff .....	36
Gambar 3.8. Skinner .....	37
Gambar 3.9. Linguini .....	38
Gambar 3.10. Ralph .....	39
Gambar 3.11. Foto sekelompok pemuda dan anak laki-laki .....	39

Gambar 3.12. Dua pemuda Minangkabau .....	40
Gambar 3.13. Busana adat Minangkabau .....	41
Gambar 3.14. Moana.....	42
Gambar 3.15. Kerajinan rotan dan tanah liat .....	42
Gambar 3.16. Kerajinan logam .....	43
Gambar 3.17. Sabuk Selempang milik Leon .....	43
Gambar 3.18. Ukiran pada Dinding Bangunan.....	44
Gambar 3.19. Warna Bendera Marawa.....	44
Gambar 3.20. Master Shifu .....	45
Gambar 3.21. Potret Pria Minangkabau.....	46
Gambar 3.22. Pemuda Minangkabau .....	47
Gambar 3.23. Pria Minangkabau .....	47
Gambar 3.24. Tokoh Antagonis dan Protagonis Disney .....	48
Gambar 3.25. Chef Mung Daal dan Chowder.....	49
Gambar 3.26. Bentuk dasar Ara dan Patu .....	49
Gambar 3.27. Eksplorasi awal Ara .....	50
Gambar 3.28. Breakdown pola ukiran .....	51
Gambar 3.29. Eksplorasi Ara menggunakan pola ukiran .....	51
Gambar 3.30. Siluet Ara.....	52
Gambar 3.31. Bentuk tubuh Ara .....	53
Gambar 3.32. Eksplorasi busana Ara .....	54
Gambar 3.33. Rancangan tahap kedua Ara .....	55
Gambar 3.34. Rancangan final Ara.....	56

Gambar 3.35. Eksplorasi awal Patu .....	57
Gambar 3.36. Eskplorasi Patu menggunakan pola ukiran .....	58
Gambar 3.37. Siluet Patu .....	58
Gambar 3.38. Bentuk tubuh Patu .....	59
Gambar 3.39. Eksplorasi busana Patu.....	60
Gambar 3.40. Rancangan tahap kedua Patu.....	61
Gambar 3.41. Rancangan final Patu.....	62
Gambar 4.1. T-Pose Ara.....	65
Gambar 4.2. Wajah Ara .....	65
Gambar 4.3. Bentuk dasar Ara .....	66
Gambar 4.4. Tas Ara .....	69
Gambar 4.5. Action Pose Ara .....	70
Gambar 4.6. T-Pose Patu .....	71
Gambar 4.7. Wajah Patu .....	71
Gambar 4.8. Bentuk dasar Patu.....	72
Gambar 4.9. Buku Resep Patu .....	75
Gambar 4.10. Tas pisau Patu .....	76
Gambar 4.11. Action Pose Patu .....	77

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel rancangan busana Ara .....	68
Tabel 4.2. Tabel rancangan busana Patu .....	74



## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS**

**AKHIR/SKRIPSI .....** xviii

