



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 DALAM
ANIMASI DUA DIMENSI BERJUDUL “*BLINDLIGHTS*”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Kenaya Gabriel
NIM : 00000018766
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 : Kenaya Gabriel

NIM : 00000018766

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN VISUAL TOKOH DALAM ANIMASI DUA DIMENSI

“BLINDLIGHTS”

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

Kenaya Gabriel



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Tokoh dalam Animasi Dua Dimensi Berjudul “*Blindlights*”

Oleh

Nama : Kenaya Gabriel

NIM : 00000018766

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

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

R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena oleh Rahmat-Nya makalah ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Makalah yang berjudul “Perancangan Visual Tokoh Animasi Dua Dimensi “*Blindlights*” ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.).

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. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
2. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing saya yang selalu membimbing saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik.
3. Teman-teman saya yang selalu mendukung dan menyemangati penulis dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan studinya.

Tangerang, 14 Desember 2017

Kenaya Gabriel

ABSTRAKSI

Tujuan dari tugas akhir yang berjudul “perancangan visual tokoh dalam animasi dua dimensi berjudul “Blindlights” ” adalah agar penulis mampu merancang desain karakter yang dapat merepresentasikan suatu kondisi negara yang totaliter, serta juga mencerminkan bagaimana kehidupan sehari-hari seseorang yang tinggal di negara tersebut. Penelitian akan dilakukan dengan mengamati kejadian-kejadian atau cerita yang terinspirasi dari cerita-cerita distopia pada umumnya, seperti cerita distopia bertema *totalitarianism*, *Big Brother*, *border officer* dan sebagainya. Kemudian cerita tersebut akan digabungkan dengan beberapa teori mengenai desain karakter. Karakter memegang peranan yang sangat penting dalam suatu cerita dan merupakan titik fokus utama bagi para *audience*. Merancang karakter dengan suatu kepribadian dapat menunjukkan suatu ciri khas dalam karakter tersebut, membangun hirarki, memberikan tempat dalam konteks disebuah skrip, Serta memaksimalkan dampak dari suatu pose ataupun ekspresi dalam karakter tersebut. Karakter juga harus memiliki kedalaman, kompleksitas dan konsistensi. Maka karakter tersebut akan terasa nyata untuk *audience*. Hasil dari penelitian tersebut akan menjadi desain karakter yang dapat merepresentasikan suatu negara totaliter di dalam cerita ini.

Keywords: Desain Karakter, bentuk, proporsi, animasi, totaliter



ABSTRACT

The writer should be able to construct a character that can represent a totalitarian state of the state, and how dystopian citizens usually be. Research is done with recent events inspired by dystopian story, such as totalitarianism, Big Brother, border officer, etc. Which then combined with several theories on character design. Character plays a very important role in a story and is the main focal point for the audience. It builds a hierarchy, places it in context in a script, as well as the benefits of a pose or expression in that character. Characters must also have depth, complexity and consistency. Then the character will feel real to the audience. The results of the research is a character designs that can represent a totalitarian state in that story.

Keywords: Character Design, shape, sound, animation, totalitarian



DAFTAR ISI

LEMBAR PERTANYAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VI
<i>ABSTRACT</i>	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	4
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	6
2.2. Tokoh	6
2.2.1. Desain Tokoh	7
2.2.2. <i>Three Dimensional Character</i>	8

2.2.3. <i>Shape</i>	11
2.2.3.1. <i>Basic Shape</i>	12
2.2.4. <i>Body Proportions</i>	13
2.2.5. <i>Body Type</i>	14
2.2.6. <i>Race</i>	15
2.2.6.1. <i>Nordic Race</i>	16
2.2.7. <i>Exaggeration</i>	17
2.2.8. <i>Line Concept</i>	18
2.2.9. <i>Color</i>	20
2.2.9.1 <i>Psikologi Warna</i>	20
2.2.10. <i>Visual Style</i>	22

BAB III METODOLOGI

3.1. <i>Gambaran Umum</i>	23
3.1.2. <i>Sinopsis Cerita</i>	23
3.1.3. <i>Posisi Penulis</i>	24
3.1.4. <i>Tahapan Kerja</i>	24
3.2. <i>Referensi</i>	26
3.2.1. <i>Utopia</i>	26
3.2.2. <i>Distopia</i>	26
3.2.3. <i>Totalitarianisme</i>	28
3.2.4. <i>Pengantar Semiotika, Metafora dan Simbolisme</i>	26
3.3. <i>Bliss</i>	31

3.3.1. Bentuk dan Proporsi.....	31
3.3.2. Fitur Wajah.....	34
3.3.3. Referensi Kostum.....	36
3.3.4. Studi Obserbasi Nyata.....	37
3.3.5. Referensi <i>Personality</i>	40
3.4. Mother.....	41
3.4.1. Bentuk dan Proporsi.....	41
3.4.2. Fitur Wajah.....	43
3.4.3. Studi Observasi Nyata.....	46
3.4.4. Referensi <i>Personality</i>	49
3.5. Proses Perancangan Tokoh.....	50
3.5.1. Bliss.....	50
3.5.1.1. <i>Three Dimensional Character</i>	50
3.5.1.2. Proses Perancangan/ Eksplorasi Bentuk Tubuh Bliss.....	52
3.5.1.3. Fitur Wajah.....	53
3.5.1.4 Proses Perancangan/ Eksplorasi Kostum Bliss.....	57
3.5.1.5. Eksplorasi Warna Tokoh Bliss.....	60
3.5.2. Mother.....	62
3.5.2.1 <i>Three Dimensional Character</i>	62
3.5.2.2. Proses Perancangan/ Eksplorasi Bentuk Tubuh Mother.....	64
3.5.2.3. Proses Perancangan Fitur Wajah Mother.....	66
3.5.2.4. Warna Tokoh Mother.....	67

BAB IV ANALISIS

4.1. Analisa Karakter Bliss.....	70
4.1.1. <i>Three Dimensional Character</i>	70
4.1.2. Analisa Bentuk Bliss.....	70
4.1.3. Analisa Kostum Bliss.....	72
4.1.5. Lineart Bliss.....	74
4.1.6. Analisa Warna Bliss.....	74
4.1.7. Visual Akhir Bliss.....	75
4.2. Analisa Karakter Mother.....	76
4.2.3. <i>Three Dimensional Character</i>	76
4.2.2. Analisa Bentuk Mother.....	76
4.2.3. Semiotika dan Metafora.....	78
4.2.4. Analisa Warna Mother.....	79
4.2.5. Visual Akhir Mother.....	80

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	82
5.2. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA

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. <i>Shape Can Be Implied Within Character's Design</i>	13
Gambar 2.2. Proporsi Karakter <i>Ratatouille</i>	14
Gambar 2.3. Tipe-Tipe Tubuh.....	15
Gambar 2.4. Perempuan Ras <i>Nordic</i>	16
Gambar 2.5. <i>Exaggeration in Expression</i>	17
Gambar 2.6. <i>Line Thickness</i>	20
Gambar 2.7. <i>Johann Wolfgang Color Wheel</i>	22
Gambar 2.8. <i>Visual Style</i>	23
Gambar 3.1. Skema.....	25
Gambar 3.2. <i>Imagining Utopia and Dystopia</i>	27
Gambar 3.3. <i>Protagonist from Persona 5</i>	29
Gambar 3.4. Karakter <i>Birdboy</i>	31
Gambar 3.5. <i>Adventure Time Food Chain</i>	32
Gambar 3.6. Perbandingan <i>Elizabeth</i> dan <i>Songbird</i>	33
Gambar 3.7. Konsep <i>Birdboy</i>	34
Gambar 3.8. <i>Breeders</i>	36
Gambar 3.9. <i>Ice King</i>	37
Gambar 3.10. Petugas Imigrasi.....	38
Gambar 3.11. <i>Immigration Service Insignia Hong Kong</i>	39
Gambar 3.12. Lencana Imigrasi Indonesia.....	39
Gambar 3.13. <i>Ralph</i>	41
Gambar 3.14. <i>Songbird</i>	42

Gambar 3.15. Sebelum Suaminya Berubah Menjadi Burung.....	43
Gambar 3.16. <i>Strix</i>	44
Gambar 3.17. Muka Asli <i>Rorschach</i> dan Topengnya.....	45
Gambar 3.18. <i>The Red Queen</i>	46
Gambar 3.19. <i>Barn Owl</i>	47
Gambar 3.20. Gambar <i>Strix</i>	48
Gambar 3.21. <i>Black Bird Monster</i>	49
Gambar 3.22. Desain Awal Bliss.....	52
Gambar 3.23. Desain Awal Bliss.....	53
Gambar 3.24. Referensi Bliss.....	54
Gambar 3.25. Eksplorasi Bentuk Dasar Bliss.....	55
Gambar 3.26. Eksplorasi Bentuk Bliss.....	56
Gambar 3.27. <i>Expression Sheet & Pose Bliss</i>	56
Gambar 3.28. Eksplorasi Kostum Bliss.....	57
Gambar 3.29. Kostum Bliss.....	58
Gambar 3.30. Seragam Bliss.....	59
Gambar 3.31. Warna <i>Final Bliss</i> (Baju Tidur) dan Referensi Orang <i>Nordic</i>	60
Gambar 3.32. Warna <i>Final Bliss</i> (seragam).....	61
Gambar 3.33. <i>Final Look</i>	61
Gambar 3.34. Perbandingan Ukuran Mother dan Bliss.....	64
Gambar 3.35. Sayap Mother.....	65
Gambar 3.36. Desain Mother.....	66
Gambar 3.37. Desain Wajah Mother.....	67

Gambar 3.38. <i>Expression Sheet & Pose</i> Mother.....	67
Gambar 3.39. Warna Wajah Mother.....	68
Gambar 3.40. <i>Final Look</i>	69
Gambar 4.1. <i>Three Dimensional</i> Karakter Bliss.....	70
Gambar 4.2. <i>Action Pose</i> Bliss.....	72
Gambar 4.3. Baju Bliss.....	73
Gambar 4.4. Baju Seragam Bliss.....	73
Gambar 4.5. <i>Final Look</i>	75
Gambar 4.6. <i>Three Dimensional Character</i> Mother.....	76
Gambar 4.7. Perbandingan Ukuran Mother dan Bliss	77
Gambar 4.8. Topeng Wajah Mother.....	79
Gambar 4.9. <i>Final Look</i> Mother	80



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN AKHIR.....XVI



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA