



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 TARMAN DAN JAKA DALAM
ANIMASI 3D “TARMAN: DENDAM KESUMAT”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : M Luthfi Rahmansyah

NIM : 00000018660

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Luthfi Rahmansyah

NIM : 00000018660

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH TARMAN DAN JAKA DALAM ANIMASI 3D BERJUDUL “TARMAN: DENDAM KESUMAT”

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 penulis sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini penulis buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis 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

Mochammad Luthfi Rahmansyah



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TOKOH TARMAN DAN JAKA DALAM ANIMASI 3D “TARMAN: DENDAM KESUMAT”

Oleh

Nama : Mochammad Luthfi Rahmansyah

NIM : 00000018660

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Januari 2018

Pembimbing

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

Pengaji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia serta kesehatan yang cukup sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tokoh dengan judul “Perancangan Tokoh Dalam Animasi Tarman Dengan Menggunakan Unsur Betawi”. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata I Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam sebuah cerita naratif tokoh sangat diperlukan sebagai sudut pandang yang akan bercerita tentang sebuah peristiwa yang terjadi. Segala tindakan yang tokoh lakukan akan membawa kepada para pembaca atau penonton menuju sebuah alur cerita. Seorang tokoh merupakan hal unik karena bagaimana sebuah watak tokoh akan merubah juga suasana dari cerita yang dibawakannya. Selain subyek yang unik, tokoh juga dapat berubah-ubah bergantung pada situasi yang dia alami dalam cerita yang ia wakilkan. Keunikan dari sebuah tokoh inilah yang membuat penulis tertarik untuk membahasnya.

Seorang tokoh tidak serta merta ada begitu saja, butuh proses dalam penggerjaannya. Seorang *Character Designer* harus mampu memahami betul cerita yang ingin ia capai dengan karakter yang ia ciptakan. Sebagai *Character Designer* kita harus memiliki pemahaman tentang cara berpikir tokoh dan seluk beluk kehidupan sosialnya agar dapat membangun sebuah tokoh yang kuat. Oleh karenanya penulis tertarik untuk dapat menciptakan sebuah rancangan tokoh yang mampu menjalin hubungan yang kuat antara tokoh dan cerita dalam Animasi berjudul “Tarman: Dendam Kesumat”.

Dalam proses penggerjaan laporan ini, penulis belajar banyak hal tentang sebuah perancangan tokoh. Banyak metode dan teori yang mendukung penciptaan karakter ini seperti *3 Dimensional Character* yang mempelajari tentang struktur dasar karakter serta *Archetype Character* yang menggunakan sifat dasar alamiah manusia sebagai dasarnya. Dalam prosesnya penulis juga menemui dan mengalami berbagai masalah serta kesulitan, namun dengan bantuan berbagai pihak penulis mampu melewati hambatan-hambatan tersebut.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dan membantu proses penulisan tugas akhir. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. sebagai Ketua Program Studi
2. R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing
3. Matheus Prayogo, S.Sn. sebagai Dosen Ahli
4. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. sebagai Dosen Pengaji
5. Teman-teman penyemangat.
6. Ayah, Ibu dan Adik tercinta.

Tangerang, 14 Desember 2017

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
Mochammad Luthfi Rahmansyah

ABSTRAKSI

Perancangan tokoh perlu dipikirkan dengan matang. Ada banyak teori dalam perancangan sebuah tokoh dan kita harus memahami teori yang kita inginkan agar dapat mengaplikasikan teori tersebut ke dalam tokoh dalam animasi berjudul Tarman: Dendam Kesumat. Beberapa teori seperti *Three Dimensional Character, archetype* dan warna digunakan untuk menciptakan tokoh yang diinginkan. Dalam laporan ini penulis juga melakukan riset tentang Banten pada abad ke 15 – 16 guna mendapatkan gambaran tentang sebuah informasi pendukung seperti pola kehidupan dan karakteristik yang akan digunakan dalam perancangan tokoh pada laporan ini. Metodologi perancangan dibantu dengan observasi dari berbagai film untuk mendapatkan acuan tentang perubahan serta kontras pada tokoh. Hasil akhir dari laporan ini digunakan untuk menciptakan tokoh yang tampil secara kontras satu sama lain dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat.

Kata kunci: Film, Animasi, perancangan tokoh, kontras, Banten.



ABSTRACT

The design of the characters needs to be carefully thought through. There are many theories in the design of a character and we must understand the theory we want to be able to apply the theory to the character in the animation titled Tarman: Dendam Kesumat. Some theories such as Three Dimensional Character, archetype and color are used to create the desired character. In this report the author also conducts research on Banten in the 15th - 16th century to get a picture of a supporting information such as the pattern of life and characteristics that will be used in the design of characters in this report. The design methodology is aided by observations from various films to get references to changes and contrasts on the characters. The final result of this report is used to create characters that appear in contrast to each other in the animation Tarman: Dendam Kesumat.

Keywords: Film, Animation, designing characters, contrast, Banten.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
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.....	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. Animasi 3 Dimensi.....	5
2.2. Tokoh dan perancangan tokoh	6
2.2.1. Archetype tokoh.....	7

2.2.2. Three Dimensional Character	10
2.3. Six Universal Emotions	12
2.4. Psikologi Warna.....	16
2.4.1. Merah	16
2.4.2. Kuning.....	17
2.4.3. Biru.....	17
2.4.4. Oranye.....	18
2.4.5. Hijau.....	18
2.4.6. Ungu.....	19
2.4.7. Coklat.....	19
2.4.8. Hitam.....	20
2.4.9. Putih	20
2.5. Banten pada abad ke 15-16	21
2.5.1. Watak masyarakat Banten pada abad ke 15-16.....	23
BAB III METODOLOGI	25
3.1 Gambaran Umum	25
3.1.1 Sinopsis	25
3.1.2 Posisi Penulis	26
3.2 Tahapan kerja	27
3.3 Acuan	28
3.3.1 Momen perubahan tokoh.....	28
3.3.2 Kontras pada tokoh	34
3.3.3 Hubungan antara proporsi tubuh dengan pekerjaan yang ditekuni	37

3.3.4	Pakaian pemuka agama atau guru di Banten pada abad ke 15 - 16	39
3.3.5	Pakaian penjahat atau perampok Nusantara di masa lalu	41
3.3.6	<i>Looks</i> yang ingin dicapai.....	41
3.4	Proses perancangan	42
3.4.1.	Tarman	43
3.4.2.	Jaka.....	54
BAB IV ANALISIS		63
4.1	Proses perubahan Tarman	63
4.2	Proses perubahan Jaka.....	69
4.3	Hubungan kontras serta perbedaan di antara Tarman dan Jaka	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA		XVIII
LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI		XX
LAMPIRAN C: JUDUL LAMPIRAN		XXI

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>The Hero</i>	7
Gambar 2.2. Contoh <i>The Shadow</i>	8
Gambar 2.3. Contoh <i>The Fool</i>	8
Gambar 2.4. Contoh <i>Anima</i>	9
Gambar 2.5. Contoh <i>The Mentor</i>	9
Gambar 2.6. Contoh <i>The Trickster</i>	10
Gambar 2.7. <i>Joy</i>	13
Gambar 2.8. <i>Surprise</i>	13
Gambar 2.9. <i>Sadness</i>	14
Gambar 2.10. <i>Anger</i>	14
Gambar 2.11. <i>Disgust</i>	15
Gambar 2.12. <i>Fear</i>	15
Gambar 2.13. Merah	16
Gambar 2.14. Kuning.....	17
Gambar 2.15.Biru.....	17
Gambar 2.16. Oranye	18
Gambar 2.17. Hijau	19
Gambar 2.18. Ungu	19
Gambar 2.19. Coklat	20
Gambar 2.20. Hitam.....	20
Gambar 2.21. Putih	21
Gambar 2.22. Situasi banten pada abad 16	22

Gambar 2.23. Petani Banten.....	24
Gambar 3.1. Tahapan kerja perancangan tokoh.....	27
Gambar 3.2. Jaime Lannister sebelum kehilangan tangannya.	29
Gambar 3.3. Jaime Lannister kehilangan tangannya.	30
Gambar 3.4. Jaime Lannister setelah kehilangan tangannya.	31
Gambar 3.5. Harvey Dent sebelum kejadian kematian tunangannya.	32
Gambar 3.6. Harvey Dent setelah kematian tunangannya.	32
Gambar 3.7. Anakin Skywalker.....	33
Gambar 3.8. Darth Vader.....	34
Gambar 3.9. Joker.	35
Gambar 3.10. Batman.	36
Gambar 3.11. Joker bertemu Batman di ruang interogasi.....	37
Gambar 3.12. Petani banten pada abad ke 15	38
Gambar 3.13. Petani Nusantara.....	38
Gambar 3.14. Preman.....	39
Gambar 3.15. Kiayi di Banten pada abad ke 15 – 16.....	40
Gambar 3.16. (Kiri) Sinto Gendeng (Kanan) Wiro Sableng.....	40
Gambar 3.17. Contoh pakaian penjahat atau perampok pada sinetron Wiro Sableng.....	41
Gambar 3.18. Looks dari Jojo's Bizzare Advanture: All Star Battle 1.....	42
Gambar 3.19. Looks dari Jojo's Bizzare Advanture: All Star Battle 2.....	42
Gambar 3.20. Tarman petani proses pertama.....	43
Gambar 3.21. Tarman petani proses 2	44

Gambar 3.22. Tarman petani proses ketiga.....	45
Gambar 3.23. Ekspresi Tarman Petani.....	45
Gambar 3.24. Tarman petani <i>sheet</i>	46
Gambar 3.25. Tarman dalam emosi kemarahan proses pertama.	47
Gambar 3.26. Tarman dalam emosi kemarahan proses kedua.....	48
Gambar 3.27. Refrensi otot kurus kering	50
Gambar 3.28. Tarman dalam emosi kemarahan proses ketiga.....	51
Gambar 3.29. Tarman dalam emosi kemarahan proses keempat.....	52
Gambar 3.30. Tarman dalam emosi kemarahan detail wajah.	52
Gambar 3.31. Tarman dalam emosi kemarahan ekspresi.	53
Gambar 3.32. Tarman dalam emosi kemarahan <i>sheet</i>	53
Gambar 3.33. Tarman 3D.....	54
Gambar 3.34. Jaka Perampok proses pertama.	55
Gambar 3.35. Jaka Perampok proses kedua.....	55
Gambar 3.36. Jaka Perampok proses ketiga.	56
Gambar 3.37. Jaka Perampok proses ekspresi.	57
Gambar 3.38. Jaka Perampok <i>sheet</i>	57
Gambar 3.39. Jaka proses perubahan pertama.....	58
Gambar 3.40. Jaka proses perubahan kedua.	59
Gambar 3.41. Jaka proses perubahan ketiga	60
Gambar 3.42. Jaka detail kepala.	61
Gambar 3.43. Jaka ekspresi.....	61
Gambar 3.44. Jaka <i>sheet</i>	62

Gambar 3.45. Jaka 3D.....	62
Gambar 4.1. Tarman dan istrinya.....	63
Gambar 4.2. Awal perubahan Tarman	64
Gambar 4.3. Tarman Marah.....	65
Gambar 4.4. Tarman menahan amarah.....	66
Gambar 4.5. Perubahan Tarman.....	66
Gambar 4.6. Visual 3D Tarman.....	67
Gambar 4.7. Analisa Tarman.....	69
Gambar 4.8. Perampok Jaka	70
Gambar 4.9. Jaka memandangi kekacauan akibat ketamakan akan harta jarahan.	70
Gambar 4.10. Jaka terlihat ketakutan.....	71
Gambar 4.11. Jaka setelah bertaubat.....	71
Gambar 4.12. perubahan Jaka	72
Gambar 4.13. Visual 3D Jaka.....	73
Gambar 4.14. Analisa Jaka.....	75
Gambar 4.15. Jaka dan Tarman sebelum kejadian pembantaian.....	76
Gambar 4.16. Jaka dan Tarman sesudah.....	77
Gambar 4.17. Tarman dan Jaka sesudah kejadian pembantaian 3D.....	78
Gambar 4.18. Perbedaan wajah Tarman dan Jaka.	78

**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 TABEL

Tabel 4.1. Tabel perubahan Tarman	68
Tabel 4.2. Tabel perubahan Jaka.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....XX

LAMPIRAN C: JUDUL LAMPIRANXXI

