

**PERANCANGAN TOKOH YANG MENUNJUKKAN
PERBEDAAN KELAS SOSIAL DALAM FILM ANIMASI 3D
“*SOUND OF RAIN*”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Michelle Tjen
NIM : 00000018961
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 : Michelle Tjen

NIM : 00000018961

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH YANG MENUNJUKKAN PERBEDAAN KELAS SOSIAL DALAM FILM ANIMASI 3D “*SOUND OF RAIN*”

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, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'MT' or similar, with a stylized flourish at the end.

Michelle Tjen

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TOKOH YANG MENUNJUKKAN PERBEDAAN KELAS SOSIAL PADA FILM ANIMASI 3D “*SOUND OF RAIN*”

Oleh

Nama : Michelle Tjen
NIM : 00000018961
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing I



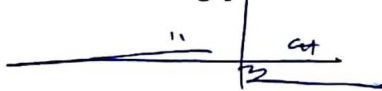
Christine M. Lukmanto, S.Sn., M. Anim.

Pembimbing II



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Penguji



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

Ketua Sidang



Bharoto Yekti, S.D.

Ketua Program Studi



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

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya makalah yang berjudul “Perancangan Tokoh yang Menunjukkan Perbedaan Kelas Sosial dalam Film Animasi 3D *Sound of Rain*”. Penulisan laporan ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Apa yang membuat tokoh dapat menarik perhatian penontonnya? Itulah pertanyaan yang penulis ingin mencari jawabannya pada penyusunan laporan ini. Penulis berperan sebagai perancang tokoh dalam film untuk mengasah kemampuan yang sudah dimiliki. Penulis juga ingin mendalami ilmu dan pengetahuannya lebih dalam.

Bersama teman-teman seperjuangan penulis dalam *Hidden Gem Production*, penulis mendapatkan banyak ide untuk membuat tokoh yang menarik dengan unsur kelas sosial. Oleh karena itu, penulis mengharapkan bahwa laporan ini dapat memberi ilmu tentang proses penciptaan tokoh dan menarik perhatian mengenai isu sosial.

Penulisan laporan tugas akhir tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Kus Surdarsono, S.E., S.Sn., selaku ketua program studi Film dan Televisi.
2. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M. Anim. dan Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberi bantuan dari awal sampai akhir penulisan dan pembuatan laporan tugas akhir ini.

3. Yulio Darmawan, S.Sn. selaku dosen ahli yang memberikan masukan dalam pembuatan laporan ini.
4. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku penguji sidang akhir.
5. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku ketua sidang akhir.
6. Pihak-pihak yang bersangkutan dengan proses dari pembuatan sampai penyelesaian tugas akhir beserta laporannya.
7. Papi, mami, ce Vaneshia, Angel, oma dan opa selaku anggota keluarga yang selalu memberi dukungan, kepercayaan dan doa atas proses pelaksanaan tugas akhir ini.
8. Daniel Rezadilla, Daniel Yanto dan David Christianto selaku anggota kelompok *Hidden Gem Production* dan teman seperjuangan untuk menyelesaikan tugas akhir beserta laporannya.
9. Teman-teman Animasi UMN angkatan 2015 seperjuangan yang telah ikut membantu, memberi saran dan dukungan antara satu sama lain.

Tangerang, 16 November 2018



Michelle Tjen

ABSTRAKSI

Indonesia, terutama ibu kota Jakarta, terdiri dari banyak sekali penduduk dengan status sosial yang berbeda-beda. Kehidupan sehari-hari setiap penduduk Indonesia juga berbeda-beda – ada yang hidup terasa mudah, ada yang hidupnya penuh dengan kerja, ada pula yang hidupnya susah. Untuk mempertunjukkan gaya hidup orang yang hierarki sosialnya berbeda-beda dan meningkatkan kepekaan orang-orang terhadap sesama, dibutuhkan media bercerita beserta tokohnya. Hampir mayoritas film zaman ini memerlukan tokoh untuk menjadi pengemudi alur cerita film tersebut. Perancangan tokoh Eza, Mia dan Sandra untuk film animasi 3D “*Sound of Rain*” merupakan tujuan utama pembuatan laporan ini. Perancangan visual tokoh akan dirancang dengan teori *three dimensional character*, unsur-unsur sistem kelas sosial beserta penelitian studi pustaka dan observasi visual film animasi yang sudah ada sebagai referensi. Dengan penulisan laporan ini, diharapkan pembaca dapat pengetahuan mengenai proses perancangan tokoh beserta pesan untuk lebih peka terhadap lingkungan hidup tersampaikan.

Kata kunci: Tokoh, Perancangan Tokoh, Kelas Sosial, *Three Dimensional Character*.

ABSTRACT

Indonesia, particularly Jakarta, consists of a really big population with different kind of social status. The daily life of each Indonesian residents also differs – some who lives an easy-going life, some whose life is full of work and even some whose life is harder than anyone else. In order to showcase the different daily lives of people with different social hierarchies and to raise awareness againsts each other, a storytelling media with its own characters are needed. Almost majority of today's films need a character to drive the flow of the story. Designing the characters of Eza, Mia and Sandra for the 3D animation film "Sound of Rain" is the primary purpose of writing this thesis. The designing of the character's visual will be using the three dimensional character theory, elements of the social class system, along with study case research as well as observing the visual of existing animation and/or live action films. This thesis will be written with hopes that the reader will gain knowledge regarding the process of character designing and that the message to raise awareness towards people and their society will be conveyed.

Keywords: Character, Character Design, Social Class, Three Dimensional Character.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
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	5
2.2. Animasi 3D	5
2.3. Tokoh	6

2.4.	Desain Tokoh	7
2.5.	<i>Three Dimensional Character</i>	8
2.6.	<i>Shapes</i>	10
2.7.	Siluet	12
2.8.	Hierarki Tokoh.....	12
2.9.	Proporsi dan Usia	16
2.10.	Ras.....	20
2.11.	Kostum	22
2.12.	Psikologi Warna	22
2.13.	Kelas Sosial.....	25
2.14.	Macam-macam kelas sosial.....	26
2.15.	Ojek Payung.....	28
2.16.	Akuntan.....	29
BAB III METODOLOGI		30
3.1.	Gambaran Umum.....	30
3.1.1.	Sinopsis	30
3.1.2.	Posisi Penulis	32
3.2.	Tahapan Kerja	32
3.3.	Konsep Tokoh	33
3.3.1.	Konsep Tokoh Eza	34
3.3.2.	Konsep Tokoh Mia.....	36
3.3.3.	Konsep Tokoh Sandra.....	37
3.4.	Acuan	39

3.4.1.	Eza.....	39
3.4.2.	Mia	47
3.4.3.	Sandra.....	54
3.5.	Eksplorasi.....	60
3.5.1.	Eksplorasi Tokoh Eza	60
3.5.2.	Eksplorasi Tokoh Mia.....	68
3.5.3.	Eksplorasi Tokoh Sandra	75
BAB IV ANALISIS		83
4.1.	Analisis Tokoh Eza	83
4.1.1.	Analisa Bentuk Eza	84
4.1.2.	Analisa Kostum Eza	86
4.1.3.	Analisa Warna Eza	86
4.2.	Analisis Tokoh Mia.....	87
4.2.1.	Analisa Bentuk Mia.....	89
4.2.2.	Analisa Kostum Mia	90
4.2.3.	Analisa Warna Mia	91
4.3.	Analisis Tokoh Sandra	92
4.3.1.	Analisa Bentuk Sandra.....	93
4.3.2.	Analisa Kostum Sandra.....	94
4.3.3.	Analisa Warna Sandra.....	95
BAB V PENUTUP		97
4.1.	Kesimpulan	97

4.2. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	XVII

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk lingkaran pada tokoh Russell.....	10
Gambar 2.2. Bentuk persegi pada tokoh Carl	11
Gambar 2.3. Bentuk lingkaran pada tokoh Muntz	11
Gambar 2.4. Mickey Mouse.....	13
Gambar 2.5. Sonic the Hedgehog	13
Gambar 2.6. Rogger Rabbit	14
Gambar 2.7. Mushu.....	14
Gambar 2.8. Cinderella	15
Gambar 2.9. Spider-Man.....	16
Gambar 2.10. Proporsi tubuh bayi	17
Gambar 2.11. Proporsi tubuh anak-anak.....	18
Gambar 2.12. Proporsi tubuh remaja	18
Gambar 2.13. Proporsi tubuh orang dewasa	19
Gambar 2.14. Proporsi tubuh orang tua	20
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	33
Gambar 3.2. Perbedaan bentuk BoBoiBoy berumur 10 tahun dan 14 tahun	44
Gambar 3.4. <i>Close-up</i> wajah <i>The Mother</i>	48
Gambar 3.5. Cecilia pada film <i>Hanami</i>	50
Gambar 3.6. <i>The Old Lady</i> pada film <i>Moriendo</i>	52
Gambar 3.7. Akuntan di Indonesia	54
Gambar 3.8. Chloe Price pada game <i>Life Is Strange</i>	56
Gambar 3.9. Sketsa konsep awal Eza.....	59

Gambar 3.10. Lingkaran sebagai betuk dasar wajah Eza.....	60
Gambar 3.11. Eksplorasi siluet Eza	61
Gambar 3.12. Eksplorasi tinggi Eza.....	62
Gambar 3.13. Perbandingan proporsi sketsa 2D dengan model 3D Eza	63
Gambar 3.14. Sketsa eksplorasi kostum Eza	64
Gambar 3.15. Rancangan kostum awal Eza.....	65
Gambar 3.16. Eksplorasi sepatu Eza.....	65
Gambar 3.17. Kostum final Eza.....	66
Gambar 3.18. Eksplorasi warna kostum Eza	67
Gambar 3.19. Palet warna Eza	67
Gambar 3.20. Model 3D tokoh Eza	68
Gambar 3.21. Sketsa konsep awal Mia	68
Gambar 3.22. Bentuk dasar wajah Mia.....	69
Gambar 3.23. Eksplorasi siluet Mia.....	69
Gambar 3.24. Eksplorasi Tinggi Mia.....	70
Gambar 3.25. Perbandingan proporsi sketsa 2D dengan model 3D Mia	71
Gambar 3.26. Sketsa eksplorasi kostum Mia	71
Gambar 3.27. Rancangan kostum awal Mia	72
Gambar 3.28. Eksplorasi kostum Mia.....	72
Gambar 3.29. Kostum final Mia	73
Gambar 3.30. Eksplorasi warna kostum Mia	74
Gambar 3.31. Palet warna Mia.....	74
Gambar 3.32. Model 3D tokoh Mia	75

Gambar 3.33. Sketsa konsep awal Sandra	75
Gambar 3.34. Perbandingan bentuk konsep awal Sandra dengan bentuk final	76
Gambar 3.35. Bentuk dasar Sandra.....	76
Gambar 3.36. Eksplorasi siluet Sandra	77
Gambar 3.37. Eksplorasi tinggi Sandra.....	78
Gambar 3.38. Perbandingan proporsi sketsa 2D dengan model 3D Sandra	78
Gambar 3.39. Sketsa eksplorasi kostum Sandra	79
Gambar 3.40. Rancangan kostum awal Sandra.....	79
Gambar 3.41. Eksplorasi kostum Sandra	80
Gambar 3.42. Kostum final Sandra.....	80
Gambar 3.43. Eksplorasi warna Sandra	81
Gambar 3.44. Palet warna Sandra	81
Gambar 3.45. Model 3D tokoh Sandra	82
Gambar 4.10 <i>Sound of Rain Character Line-up</i>	82
Gambar 4.1. <i>Character sheet</i> tokoh Eza	83
Gambar 4.2. <i>Close-up</i> tokoh Eza	83
Gambar 4.3. Bentuk wajah 3D tokoh Eza.....	84
Gambar 4.4. Eza dalam <i>Sound of Rain</i>	86
Gambar 4.5. <i>Character sheet</i> tokoh Mia.....	87
Gambar 4.6. <i>Close-up</i> tokoh Mia.....	87
Gambar 4.7. Bentuk wajah 3D tokoh Mia	88
Gambar 4.8. Mia dalam <i>Sound of Rain</i>	90
Gambar 4.9. <i>Character sheet</i> tokoh Sandra	90

Gambar 4.10. <i>Close-up</i> tokoh Sandra	91
Gambar 4.11. Bentuk wajah 3D tokoh Sandra.....	92
Gambar 4.12. Sandra dalam <i>Sound of Rain</i>	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisa tokoh Miguel.....	39
Tabel 3.2. Analisa tokoh Hiro	41
Tabel 3.3. Analisa tokoh BoBoiBoy	43
Tabel 3.4. Hasil observasi foto ojek payung di Indonesia	45
Tabel 3.5. Analisa tokoh <i>The Mother</i>	47
Tabel 3.6. Analisa tokoh Cecilia	49
Tabel 3.7. Analisa tokoh <i>The Old Lady</i>	51
Tabel 3.8. Hasil observasi foto pakaian karyawan di Indonesia	53
Tabel 3.9. Analisa tokoh Chloe Price.....	55
Tabel 3.10. Analisa tokoh Anna.....	57
Tabel 3.11. Analisa tokoh Violet	58
Tabel 3.12. Hasil observasi foto gaya pakaian remaja perempuan di Indonesia ..	59
Tabel 4.1. Perbandingan rancangan dengan model 3D tokoh Eza.....	84
Tabel 4.2. Perbandingan rancangan dengan model 3D tokoh Mia	88
Tabel 4.3. Perbandingan rancangan dengan model 3D tokoh Sandra.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: *MOODBOARD* ACUAN XIX

LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGANXX