



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 PADA ANIMASI 2D

BERJUDUL “RE:LATE”

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Stephen Taslim Kohar

NIM : 00000018617

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 : Stephen Taslim Kohar

NIM : 00000018617

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi :

PERANCANGAN TOKOH PADA ANIMASI 2D

BERJUDUL “RE:LATE”

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



Stephen Taslim Kohar



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Tokoh Animasi 2D Berjudul “RE:LATE”

Oleh

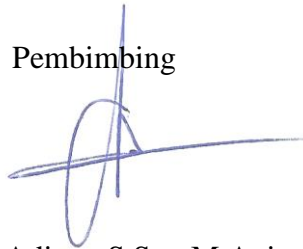
NIM : 00000018617

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2018

Pembimbing



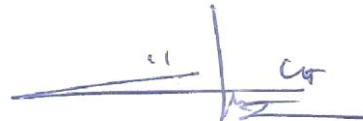
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Penguji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Desain Tokoh adalah proses pembuatan tokoh agar film dapat lebih hidup dan terlihat nyata pada film animasi. Pemilihan pembahasan topik desain Tokoh karena penulis sudah tertarik dengan pembuatan tokoh dan ingin lebih mengembangkan lagi kemampuan dalam menggambar tokoh agar terlihat lebih hidup dan nyata. Tujuan dari penulisan skripsi ini agar orang yang membacanya dapat mengetahui proses pembuatan Tugas Akhir yang tidak akan terlepas dari revisi. Maka dari itu target penonton adalah remaja. Terutama yang sedang berada dalam kondisi tidak peduli dan masa bodoh akan suatu hal .

Ide cerita Tugas akhir ini berawal dari banyaknya revisi cerita – cerita saya sebelumnya kurang lebih saya telah membuat empat sampai lima cerita walau ceritanya masih kurang matang tetapi cerita terakhirlah yang saya gunakan. Selain itu juga cerita ini berdasarkan pengalaman penulis dan teman – teman yang pernah mengalami nasib yang sama. Setelah mendapatkan cerita yang cocok saya mengembangkan cerita itu menjadi storyboard dan setelah itu di produksi menjadi sebuah film animasi yang mampu menyampaikan langsung apa yang ingin disampaikan di film.

Perancangan tokoh pada Film yang berjudul Re:Late ini juga mengalami banyak revisi sampai akhirnya tokoh menggunakan gaya visual semi realis. Tokoh utama menggunakan jaket yang menunjukkan sisi tidak pedulinya kepada dirinya sendiri maupun lingkungannya. Saya berharap tugas akhir ini dapat menginspirasi orang lain agar lebih semangat dan pantang menyerah dalam mengerjakan Tugas akhir.

Skripsi Penciptaan ini tidak mungkin bisa diselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Dalam Kesempatan ini saya sangat berterima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan jalan yang telah dibukakan kepada saya agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya juga sangat berterima kasih kepada :

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi yang telah memberikan kesempatan untuk menulis dalam pengerjaan Tugas Akhir dan Skripsi.
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., selaku pembimbing yang banyak membantu dengan masukan, dorongan dan semangat kepada penulis dalam pengerjaan serta membimbing dalam pengerjaan Tugas Akhir dan Skripsi.
3. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. , selaku Ketua Sidang Akhir yang banyak memberikan masukan dan saran dalam pengerjaan Tugas Akhir dan Skripsi.
4. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku dosen penguji saat sidang akhir yang telah memberikan banyak saran dan pertanyaan dalam pengerjaan Tugas Akhir dan Skripsi.
5. Kepada teman – teman seperjuangan Marina Liberti Lias, Marlinda Hendri, Yulian Kurniawan, Michelle Illona, Erika Dewi Tasya, Pallette Designn, Bubblegum Animation, Mr.Code, Bryan Arfiandy, Glenn

Michael, Nicodemus Raymond, dan semua orang yang terlibat dalam pembuatan film ini.

6. Kepada Papa, Mama, Billy dan Fani yang tidak pernah lelah memberikan semangat dan doa agar penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik dan selalu ada di saat – saat putus asa yang sering datang saat pengerjaan Tugas Akhir.

Tangerang, 14 Desember 2017



Stephen Taslim Kohar

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam film terutama film animasi. Karena tokoh yang baik adalah tokoh yang mampu membuat penontonnya ikut merasakan apa yang dirasakan seorang tokoh di dalam sebuah film. Perancangan desain tokoh membantu tokoh agar dapat terlihat lebih hidup dan terlihat nyata pada film animasi. Laporan tugas akhir ini membahas tentang perancangan tokoh dengan sifatnya yang cuek pada animasi 2D, beserta proses dari awal perancangan hingga tokoh tercipta.

Film yang berjudul *Re:Late* ini membahas tentang bagaimana seorang remaja yang akan beranjak dewasa mencari jati dirinya dengan memiliki pengalaman yang buruk. Dengan dibantu dirinya dimasa lalu ketika dia bahagia membuat Regra mampu menemukan jati diri dan keinginannya sejak dulu.

Kata kunci: tokoh, *animation*, animasi 2D, karakter desain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Character was one of the most important elements in a film especially an animation film. Because a good figure was a character who can made the audience felt the character's feeling in a film. The design of character itself help the character to be more lively and real in the animation film. This final project report discussed about the figure design with ignorant character in 2D animation, along with the process from beginning until the figure created.

The movie titled Re:Late was about how a teenager who will grow up looking for his identity by having a bad experience. In the past, he was grateful to make Regra be able to find his identity and his desired a long ago.

Keyword : Character, Animation 2D, Character Design

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVI
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
2.2. Tokoh	6
2.3. Tiga Dimensi Tokoh	7

2.3.1.	Fisiologi	7
2.3.2.	Sosiologi.....	15
2.3.3.	Psikologi.....	15
2.4.	Warna	15
2.4.1.	Color Wheel	16
2.4.2.	Harmoni Warna.....	16
2.4.3.	Psikologi Warna.....	20
BAB III METODOLOGI		23
3.1.	Gambaran Umum	23
3.1.1.	Sinopsis	23
3.1.2.	Posisi Penulis	24
3.2.	Tahapan Kerja	24
3.3.	Acuan	26
3.3.1.	Film	26
3.3.2.	Kostum	40
3.4.	Proses Perancangan Tokoh	43
3.4.1.	Perancangan Tokoh Regra	43
3.4.2.	Perancangan Tokoh Ega.....	52
BAB IV ANALISIS		59
4.1.	Regra Lie.....	59
4.1.1.	Tiga Dimensional Regra	59
4.1.2.	Analisa Tokoh Regra berdasarkan Bentuk Tubuh dan Proporsi.....	61

4.1.3.	Analisa warna pada karakter	63
4.2.	Ega.....	64
4.2.1.	Tiga Dimensional Ega.....	64
4.2.2.	Analisa Tokoh Ega berdasarkan Bentuk Tubuh dan Proporsi ..	65
4.2.3.	Analisa Warna pada Tokoh Ega.....	66
4.3.	Tabel <i>tridimensional</i> Tokoh.....	67
BAB V PENUTUP		68
5.1.	Kesimpulan	68
5.2.	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA		XIV
DAFTAR PUSTAKA ONLINE		XV

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk Persegi.....	8
Gambar 2.2 Bentuk Segitiga	9
Gambar 2.3 Bentuk Lingkaran.....	9
Gambar 2.4 Anatomi Tubuh Laki - Laki	10
Gambar 2.5 Proporsi Tubuh Perempuan.....	11
Gambar 2.6. <i>Iconic</i>	12
Gambar 2.7 <i>Simple</i>	12
Gambar 2.8. <i>Broad</i>	13
Gambar 2.9. <i>Comedy Relied</i>	13
Gambar 2.10. <i>Lead Character</i>	14
Gambar 2.11. <i>Realistic</i>	14
Gambar 2.12 Color Wheel	16
Gambar 2.13 <i>Monochrome</i>	16
Gambar 2.14. <i>Complementary</i>	17
Gambar 2.15 <i>Split Complementary</i>	17
Gambar 2.16 <i>Thriads</i>	18
Gambar 2.17 <i>Analogus</i>	18
Gambar 2.18 <i>Mutual Concept</i>	19
Gambar 2.19 <i>Near Complements</i>	19
Gambar 2.20 <i>Double Complement</i>	20
Gambar 2.21 Merah	20
Gambar 2.22 Biru.....	21

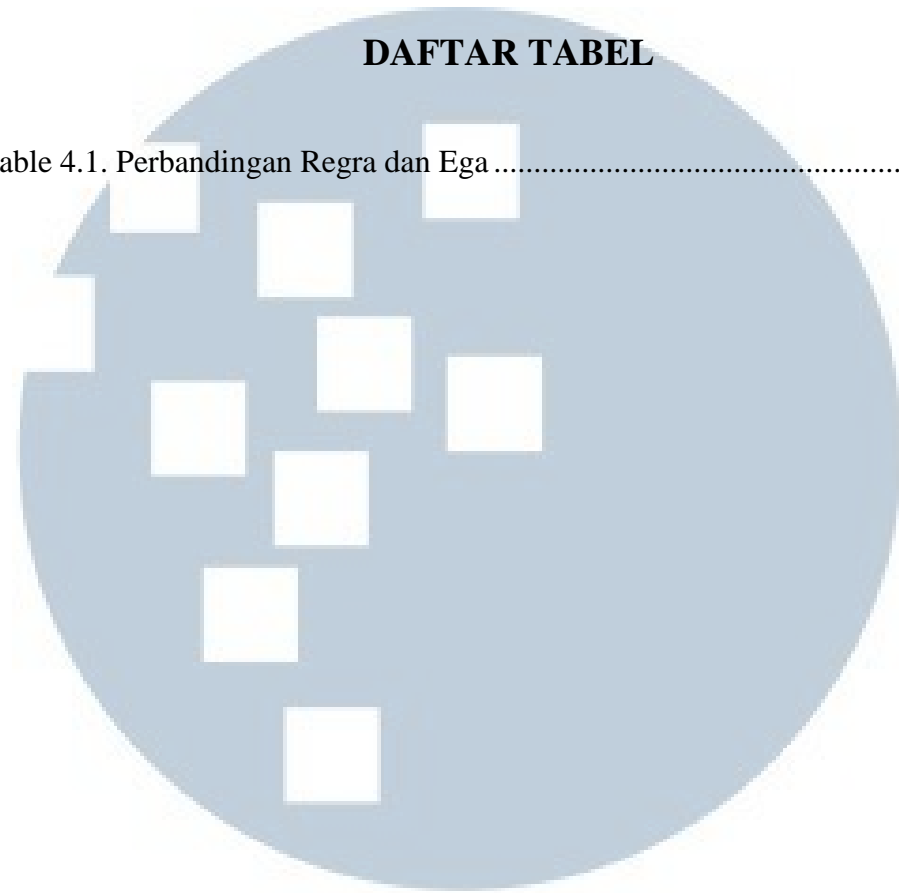
Gambar 2.23 Abu -Abu.....	21
Gambar 2.24 Hitam.....	22
Gambar 2.25 Putih.....	22
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Kerja.....	25
Gambar 3.2 Tokoh Oreki dalam film Hyouka.....	26
Gambar 3.3 Oreki dengan rambut yang berantakan.....	27
Gambar 3.4 Tokoh Tanaka ketika memikirkan kemalasannya.....	28
Gambar 3.5 Tanaka-kun malas.....	29
Gambar 3.6 Riley.....	30
Gambar 3.7 Aqil.....	32
Gambar 3.8 Aqil dan Amelia.....	33
Gambar 3.9 My Heart Series.....	34
Gambar 3.10 Senyum Maisie.....	35
Gambar 3.11 Maisie Sedih.....	36
Gambar 3.12 Cover dan screenshot film.....	38
Gambar 3.13 Adegan perdebatan dengan masa lalu.....	39
Gambar 3.14 Refrensi Pakaian Bryan Arfiandy.....	41
Gambar 3.15 Refrensi Pakaian Glenn Michael.....	41
Gambar 3.16 Seragam anak SD.....	42
Gambar 3.17 Farel menggunakan Piyama.....	42
Gambar 3.18 Sketsa kasar karakter.....	43
Gambar 3.19 Desain awal tokoh Regra.....	46
Gambar 3.20 Desain Regra.....	47

Gambar 3.21 Sketsa Regra di dalam Rumah	48
Gambar 3.22 Alternatif Warna pakaian jalan Regra.....	49
Gambar 3.23 Alternatif warna Pakaian di dalam kos	50
Gambar 3.24 Warna Akhir dan Ekspresi	51
Gambar 3.25 Desain Akhir Regra.....	52
Gambar 3.26 Desain Awal Ega.....	54
Gambar 3.27 Desain awal Ega	55
Gambar 3.28 Sketsa Akhir	56
Gambar 3.29 Alternatif warna Ega	57
Gambar 3.30 Ega berseragam sekolah.....	57
Gambar 3.31 Ekspresi dan Desain Akhir Ega.....	58
Gambar 4.1 Bentuk dasar dan proporsi tokoh Regra	62
Gambar 4.2 Analisa Bentuk pada Wajah Regra.....	62
Gambar 4.3 Warna karakter	63
Gambar 4.4 Bentuk dasar dan proporsi tokoh Ega	65
Gambar 4.5 Analisa Bentuk Pada Wajah Ega.....	66
Gambar 4.6 Analisa Warna Ega.....	66

U M N
 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

Table 4.1. Perbandingan Regra dan Ega 67



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....XVII

LAMPIRAN B : TIMELINE KERJA.....XIV

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA