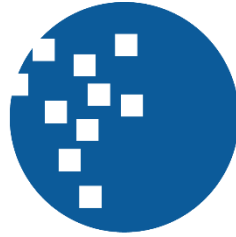


**PERANCANGAN TOKOH KAKAK DALAM FILM PENDEK
“SELAMAT PAGI, IBU” SEBAGAI SEORANG YANG SUKA
MENGEKSPRESIKAN DIRI**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

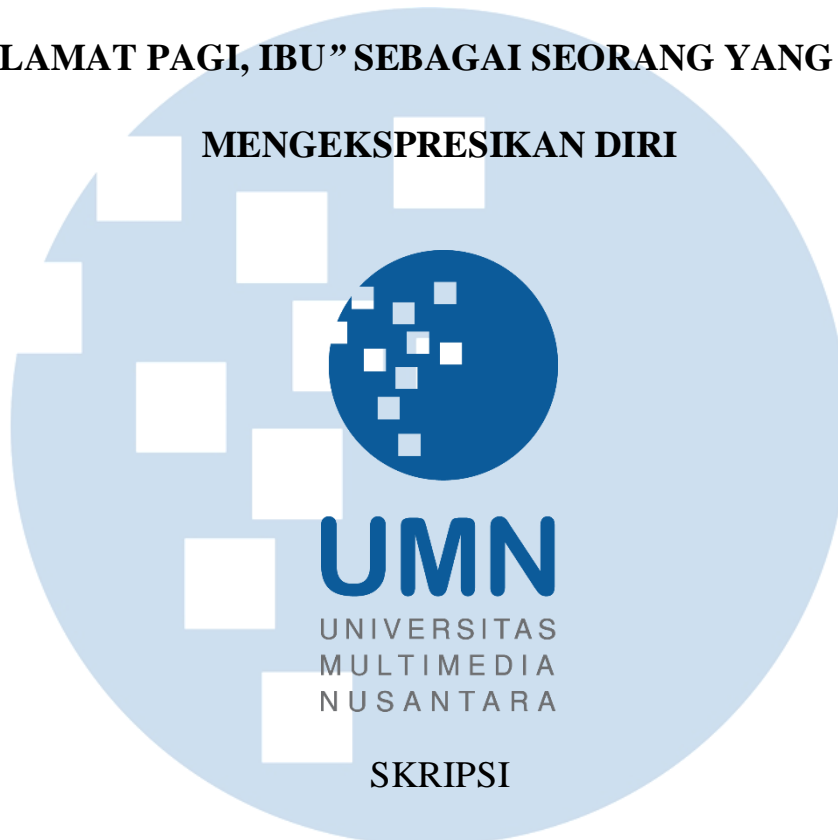
Skripsi Penciptaan

Gandari Lengkana Putri

0000030227

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

**PERANCANGAN TOKOH KAKAK DALAM FILM PENDEK
“SELAMAT PAGI, IBU” SEBAGAI SEORANG YANG SUKA
MENGEKSPRESIKAN DIRI**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

Gandari Lengkana Putri

0000030227

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gandari Lengkana Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000030227

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH KAKAK DALAM FILM PENDEK “SELAMAT PAGI, IBU” SEBAGAI SEORANG YANG SUKA MENGEKSPRESIKAN DIRI merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 03 Januari 2022

UMM



(Gandari Lengkana Putri)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PERANCANGAN TOKOH KAKAK DALAM FILM PENDEK
“SELAMAT PAGI, IBU” SEBAGAI SEORANG YANG SUKA
MENGEKSPRESIKAN DIRI

Oleh
Nama : Gandari Lengkana Putri
NIM : 00000030227
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 18 Januari 2022
Pukul 08.45 s/d 09.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Digitally signed
by Christine M.
Lukmanto
Date: 2022.01.24
18:09:54 +07'00'

Christine M. L., S.Sn., M.Anim.
NIDN: 0311089001

Penguji


Digitally signed
by Christian
Aditya
Date: 2022.01.24
10:18:55 +07'00'

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.
NIDN: 0303019102

Pembimbing


Digitally signed
by Yohanes Merci
Widiastomo
Date: 2022.01.23
03:28:57 +07'00'

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
NIDN: 0309059001

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIK: 025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Gandari Lengkana Putri

NIM : 00000030227

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi/Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN TOKOH KAKAK DALAM FILM PENDEK “SELAMAT PAGI, IBU” SEBAGAI SEORANG YANG SUKA MENGEKSPRESIKAN DIRI Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 03 Januari 2022

Yang menyatakan,


(Gandari Lengkana Putri)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: PERANCANGAN TOKOH KAKAK DALAM FILM PENDEK “SELAMAT PAGI, IBU” SEBAGAI SEORANG YANG SUKA MENGEKSPRESIKAN DIRI dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn. M.DS., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Yohanes Merci Widjastomo, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Firman Widyasmara, S.Ip., selaku pendiri dan supervisor magang Lanting Animation Studio.
6. Kepada Arunaya Gondhowiardjo, B.A., selaku ketua animator Lanting Animation.
7. Kepada Zaenal Abidin, S.Sos., selaku pelukis dan perancang audio Lanting Animation Studio.
8. Caroline Amelia Hartanti, Salsabilla Melinia Amanah, selaku anggota magang Lanting Animation yang telah memberi dukungan dalam bentuk material dan moral, supaya penulis dapat menyelesaikan laporan dengan lancar.

9. Sari Pitaloka, Puguh Wirawan, dan Niskala Hapsari Utami, selaku orang tua dan kakak saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
10. Maya Natasha Lukmana, Angela Christy Kurnya Idi, Meri Yanti, Viana The, dan Agnes Amelia Harlim, selaku teman-teman perkuliahan saya yang terdekat yang memberi dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
11. Joanna Clarissa Surjadi, Naura Adriyani Sumohadiwidjojo, Ferald Axel Sjafrudin, Narayana, Nasha Selsabilla, Dimitri Pribadi Avianta, Izzaldin Mahavira Soerono, sebagai teman-teman SMA terdekat yang terus memberi hiburan dan dukungan moral selama penulisan laporan berlangsung.
12. Firyal Fakhira Areshaska, Evelyn Paulina, selaku mantan anggota hayVee yang memberi dukungan moral dan emosional selama pengerjaan laporan.
13. Muhammad Fatih Ronibazali, yang memberi dukungan secara moral dan emosional, sehingga dapat menyelesaikan penulisan laporan dengan lancar.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 03 Januari 2022


(Gandari Lengkana Putri)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN TOKOH KAKAK DALAM FILM PENDEK
“SELAMAT PAGI, IBU” SEBAGAI SEORANG YANG SUKA
MENGEKSPRESIKAN DIRI**

Gandari Lengkana Putri

ABSTRAK

Untuk membuat film animasi pendek ‘Selamat Pagi, Ibu,’ penulis didorong untuk membuat sebuah tokoh yang cocok dengan konsep cerita, yaitu “kemenangan kecil di masa pandemi.” Bagi banyak orang yang merasa hidupnya datar selama pandemi, kegiatan potong rambut memicu sebuah kebaruan dalam hidup mereka. Kegiatan potong rambut juga merupakan salah satu bentuk ekspresi diri, maka itu, penulis ingin mengetahui bagaimana cara merancang seorang tokoh yang suka mengekspresikan diri. Untuk mencapai hal tersebut, penulis harus menggunakan teori tiga dimensi tokoh dan studi mengenai ekspresi diri hingga dapat memvisualisasikan tokoh tersebut. Akhirnya, terbuatlah tokoh Kakak, seorang dewasa muda yang bergaya *edgy* dan digambar secara semi-realistic. Kakak pun melalui perubahan bentuk dari aspek rambutnya untuk menyimbolkan perubahan dari hidup Kakak melalui ekspresi diri. Dengan melakukan penelitian ini, penulis pun dapat merancang seorang tokoh yang menganggap ekspresi diri sebagai salah satu “kemenangan kecil” yang dapat Ia alami selama pandemi.

Kata kunci: ekspresi diri, merancang, pandemi, potong rambut, tokoh

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGNING THE CHARACTER KAKAK IN THE SHORT FILM
“SELAMAT PAGI, IBU” AS SOMEONE WHO LIKES TO
EXPRESS THEMSELF***

Gandari Lengkana Putri

ABSTRACT (English)

To create a character for the short film ‘Selamat Pagi, Ibu,’ the writer was urged to create a character that suits the concept of “small victories during the pandemic.” To many people who feel their lives have been monotonous during the pandemic, the act of cutting their hair sparks a little change in their lives. The act of cutting hair can also be considered a form of self-expression, which is why the writer wanted to know how to design a character who likes to express herself. To achieve this, the writer must use the three-dimensional character theory, as well as a study of self-expression to visualize the character. At last, the character Kakak, a young adult who dresses edgy and is drawn in a semi-realistic artstyle, is created. Kakak also goes through a change in shape in the form of her hair to symbolize the change in her life by self-expression. By doing this research, the writer is then able to design a character who sees self-expression as a “small victory” that she is able to experience during the pandemic.

(Meliputi dari Latar Belakang penelitian, Metode / Teori yang digunakan, Hasil Penelitian, Kesimpulan dari penelitian)

Keywords: *character, design, haircut, pandemic, self-expression*

UMN

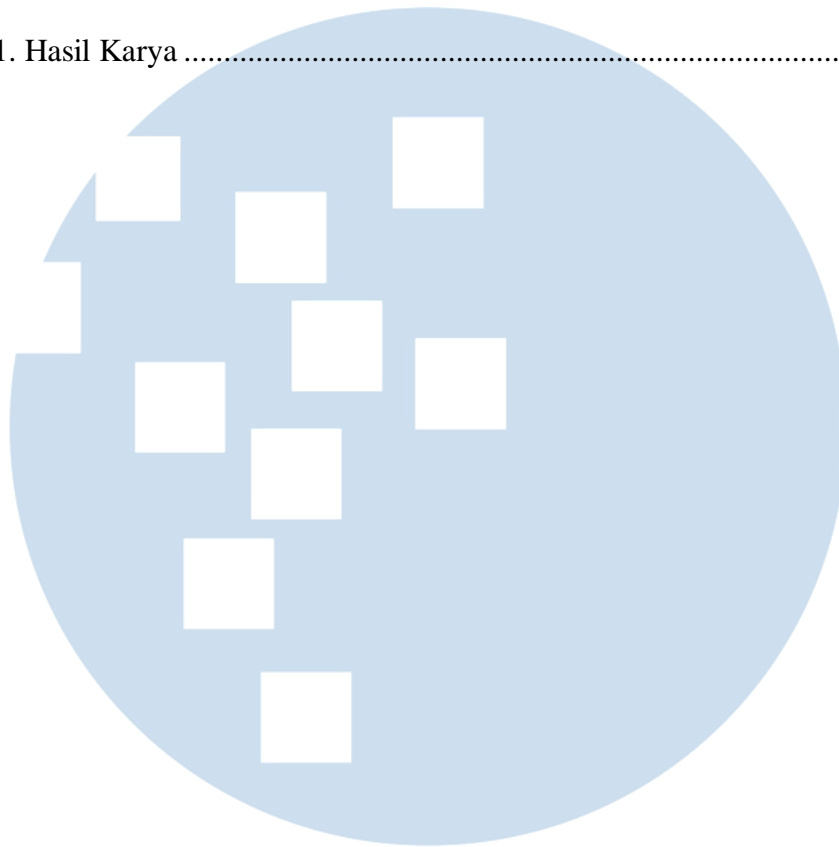
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iiiv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG	1
2. STUDI LITERATUR.....	3
Perancangan Tokoh (<i>Character Design</i>).....	3
Gaya Penggambaran	3
Kostum.....	4
Bentuk.....	4
Tiga Dimensi Tokoh (Fisiologi, Psikologi, Sosiologi).....	4
Ekspresi Diri	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
Deskripsi Karya	6
Konsep Karya	7
Tahapan Kerja.....	8
4. HASIL KARYA.....	17
5. ANALISIS	19
6. KESIMPULAN.....	23
7. DAFTAR PUSTAKA	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Karya	17
----------------------------	----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

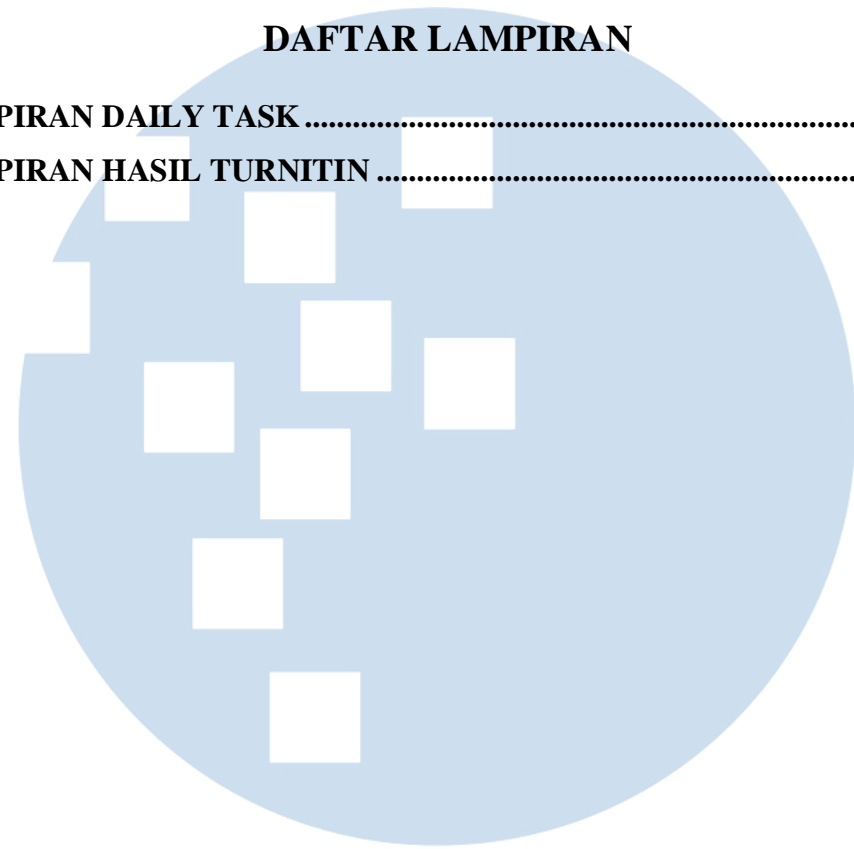
Gambar 1. <i>Screenshot</i> dari anime “ <i>Kill la Kill</i> ”.....	9
Gambar 2. Rambut Ramona Flowers dari Film “ <i>Scott Pilgrim vs The World</i> ”	10
Gambar 3. Referensi Pakaian Tokoh Kakak.....	11
Gambar 4. <i>Expression Sheet</i> Tokoh Kakak.....	12
Gambar 5. Konsep Awal Tokoh Kakak.....	13
Gambar 6. Sketsa Awal Desain Tokoh Kakak.....	14
Gambar 7. Kakak Sedang Memotong Poninya.....	15
Gambar 8. Kakak Terlihat Senang dengan Poni Barunya.....	15
Gambar 9. <i>Full Body Character Sheet</i> Tokoh Kakak.....	17
Gambar 10. Bentuk Dasar Figur Kakak.....	20
Gambar 11. Proporsi Tinggi Figur Kakak.....	21

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN DAILY TASK26
LAMPIRAN HASIL TURNITIN45



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**