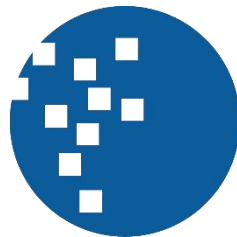


**PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK
MENVISUALISASIKAN *CHARACTER DEVELOPMENT* PADA
ARTBOOK GAME “*PAST LIFE*”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Penciptaan

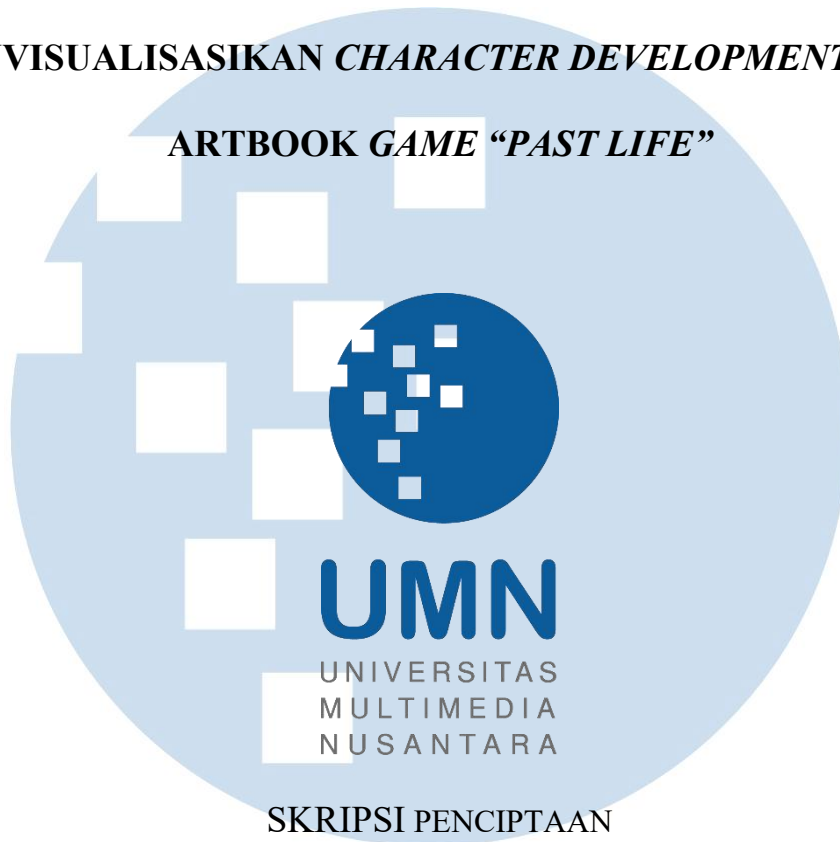
Victoria Octaviani Putri Tanaga

00000034636

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2023

**PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK
MENVISUALISASIKAN *CHARACTER DEVELOPMENT* PADA
ARTBOOK GAME “PAST LIFE”**



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Victoria Octaviani Putri Tanaga

00000034636

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Victoria Octaviani Putri Tanaga

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034636

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK MENVISUALISASIKAN CHARACTER DEVELOPMENT PADA ARTBOOK GAME “PAST LIFE” 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, 15 Mei 2023

UMNI

Victoria Octaviani Putri Tanaga

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK MENVISUALISASIKAN
CHARACTER DEVELOPMENT PADA ARTBOOK GAME “PAST LIFE”**

Oleh

Nama : Victoria Octaviani Putri Tanaga
NIM : 00000034636
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 2 Juni 2023

Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

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

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
078754

Pembimbing

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
0308089101

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Victoria Octaviani Putri Tanaga

NIM : 00000034636

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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK MENVISUALISASIKAN
CHARACTER DEVELOPMENT PADA ARTBOOK GAME “*PAST LIFE*”

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, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Victoria Octaviani Putri Tanaga

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 Tokog Utama untuk Menvisualisasikan Character Development pada artbook game “Past Live” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada 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, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, teman, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 15 Mei 2023



Victoria Octaviani Putri tanaga

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

PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK MENVISUALISASIKAN CHARACTER DEVELOPMENT PADA ARTBOOK GAME “PAST LIFE”

Victoria Octaviani Putri Tanaga

ABSTRAK

Dalam media game, visual menjadi sarana kedua yang digunakan untuk menyampaikan kepribadian tokoh, dan latar belakang tokoh. Salah satu cara menjelaskan kepribadian, dan latar belakang tokoh secara tersirat adalah penggunaan desain tokoh. Banyak hal mempengaruhi bagaimana audiens menangkap kepribadian seorang tokoh seperti melalui penggunaan kostum dan gaya rambut, siluet, *shape language*, dan warna. Aspek-aspek tersebut diterapkan ke dalam pembuatan rancangan pemeran utama dalam *artbook* “Past Life”, spesifiknya dalam perubahan tokoh Lynn selama dalam masa berkabung. Dalam perancangan ini, pembuatan rancangan tokoh Lynn memperhatikan aspek kostum, gaya rambut, siluet, *shape language*, dan warna dan menghubungkannya dengan fungsionalitas desain, latar belakang budaya, serta perubahan *3 dimensional character* dari 3 dari 5 *stages of grief* yang muncul di dalam game “Past Life”.

Kata kunci: *Character design, 3 dimensional character, 5 stages of grief*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

CHARACTER DESIGN PLANNING TO VISUALIZE CHARACTER DEVELOPMENT IN “PAST LIFE” ARTBOOK

Victoria Octaviani Putri Tanaga

ABSTRACT (English)

In a game, visual are the secondary aspect that help to show character's personality, and societal background. One way to show it indirectly are by using character design. Many aspects of design help shape how a character's personality is being perceived by the audience like the usage of costume, hairstyle, silhouette, shape language, and color. Those aspects are then being used in the process of designing the main character in “Past Life” artbook. Specifically on how the design explains how Lynn's change during her mourning period, paying attention on costuming, hairstyle, silhouette, shape language, and color, and connecting those aspects with functionality, societal background, as well as the change in 3 dimensional character based on 3 out of 5 stages of grief shown in the game.

Keywords: *Character design, 3 dimensional character, 5 stages of grief*

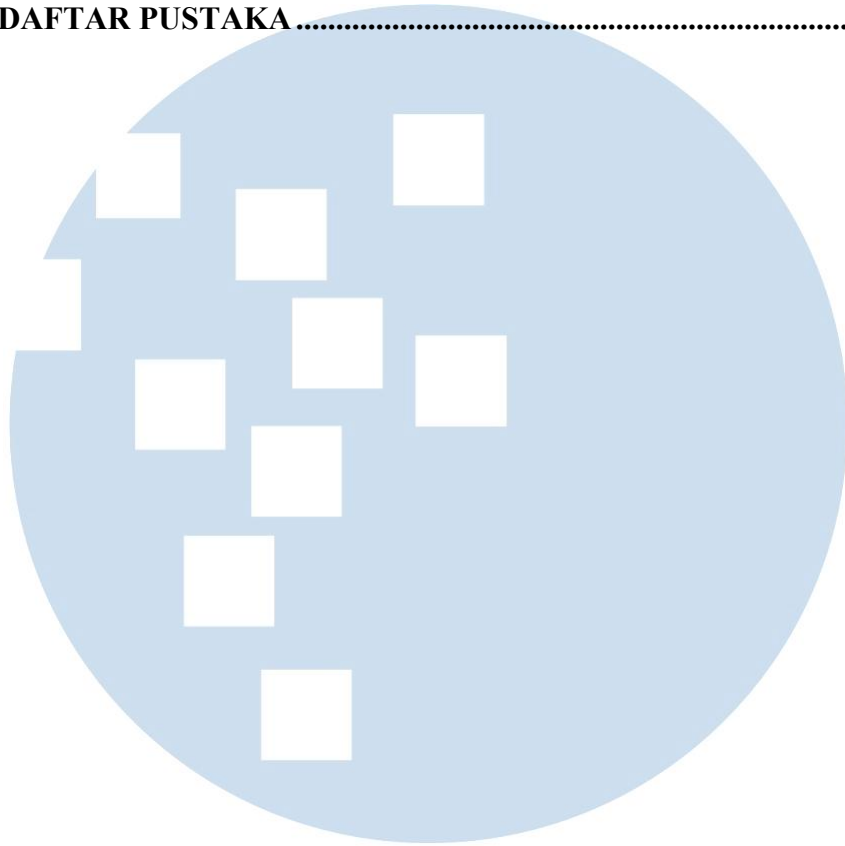
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN	3
2. STUDI LITERATUR	3
2.1. <i>CHARACTER DESIGN</i>	3
2.2. <i>THREE-DIMENSIONAL CHARACTER</i>	3
2.3. <i>SHAPE AND SILHOUETTE</i>	4
2.4. <i>COSTUME AND HAIRSTYLE</i>	5
2.5. <i>TEORI WARNA</i>	5
2.6. <i>5 STAGES OF GRIEF</i>	7
3. METODE PENCIPTAAN	9
Deskripsi Karya	9
Konsep Karya	9
Tahapan Kerja	10
4. ANALISIS	26
4.1. Analisis perubahan 3 dimensional character	26
4.2. Denial Lynn	27
4.3. Depression Lynn	32
4.2. Acceptance Lynn	35

5. KESIMPULAN.....	38
6. DAFTAR PUSTAKA.....	40

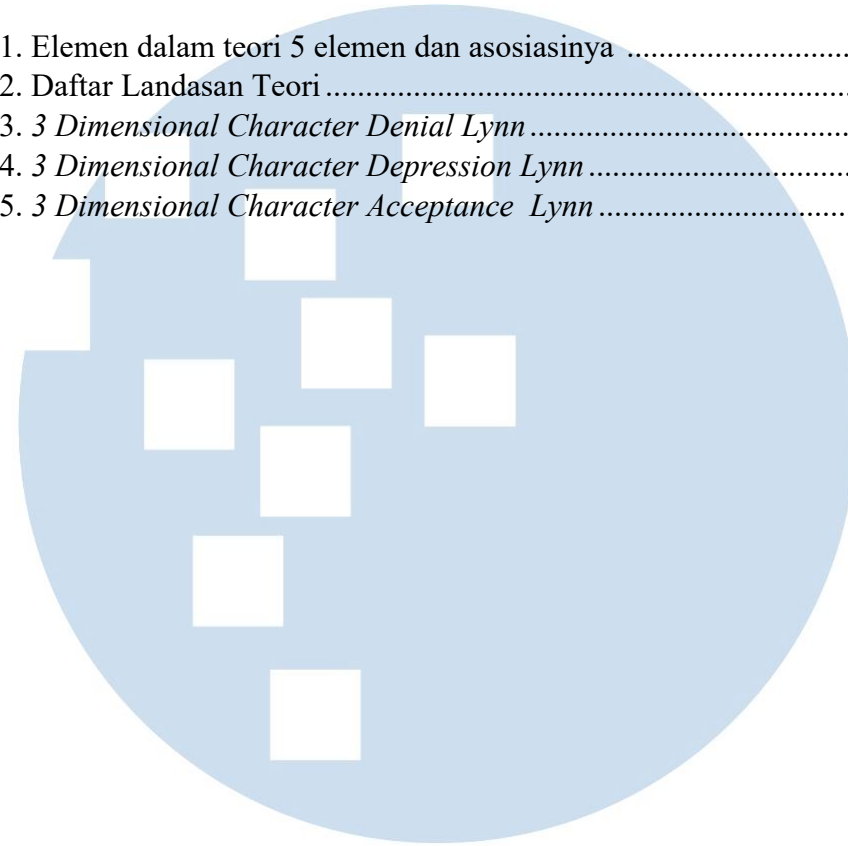


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Elemen dalam teori 5 elemen dan asosiasinya	7
Tabel 2. Daftar Landasan Teori	12
Tabel 3. <i>3 Dimensional Character Denial Lynn</i>	18
Tabel 4. <i>3 Dimensional Character Depression Lynn</i>	7
Tabel 5. <i>3 Dimensional Character Acceptance Lynn</i>	12



UMMN

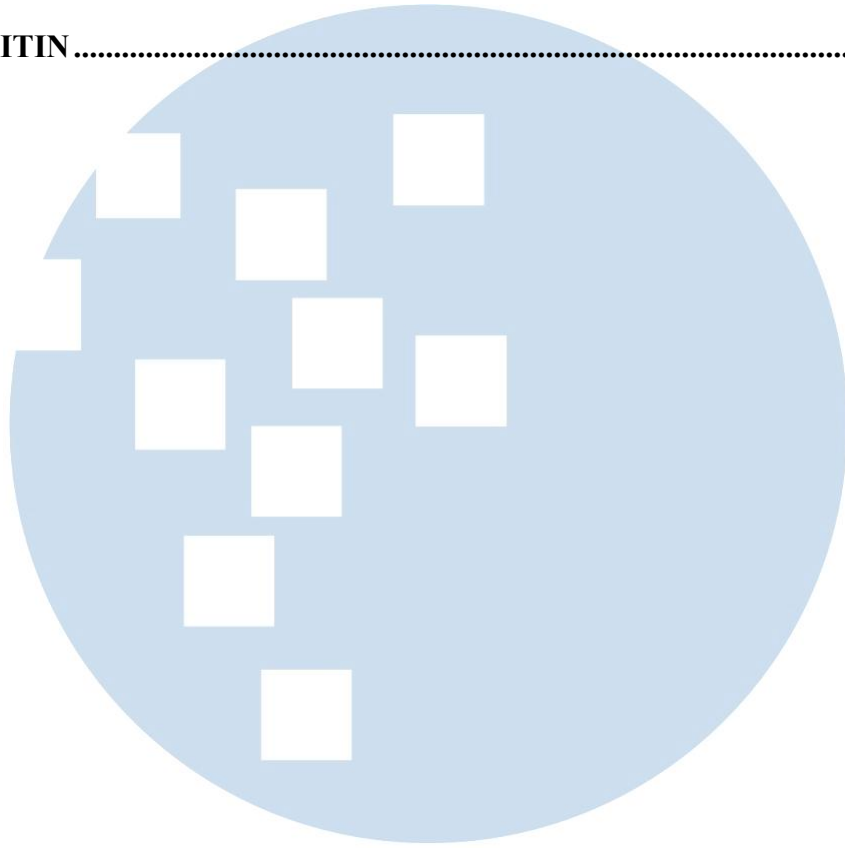
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Efek dari warna	6
Gambar 2. IB	9
Gambar 3. The Gray Garden	9
Gambar 4. The Witch's House	9
Gambar 5. Skematika Perancangan Desain Lynn	6
Gambar 6. Contoh pakaian berkabung keluarga tionghua dalam kremasi Alm. Sri M	13
Gambar 7. Mourning Eda, When the Past was Around	14
Gambar 8. Eliza Schyuler, Stay Alive Reprise, Burn	14
Gambar 9. Shintarou, Mekaku City Actors	15
Gambar 10. Garnet Til Alexandros XVII <i>important haircut</i>	15
Gambar 11. Tiana, gaun pernikahan, dan ending	16
Gambar 12. Green Dress Eda, When the Past was Around	16
Gambar 13. High Queen Garnet	17
Gambar 14. Sketsa eksplorasi karakter, Denial Lynn	20
Gambar 15. Sketsa eksplorasi karakter, Depression Lynn	22
Gambar 16. Sketsa eksplorasi karakter, Acceptance Lynn	24
Gambar 17. <i>Denial Lynn; dialogue portrait and Concept Art</i>	26
Gambar 18. <i>Dialogue Portrait University Lynn dan Denial Lynn</i>	27
Gambar 19. Siluet, dan aspek persegi rancangan Lynn	28
Gambar 20. Aplikasi dialogue portrait Denial Lynn dalam game	29
Gambar 21. <i>Depression Lynn; dialogue portrait and Concept Art</i>	30
Gambar 22. Siluet, dan aspek Segitiga rancangan Depression Lynn	31
Gambar 23. Aplikasi <i>dialogue portrait Depression Lynn</i> dalam game	32
Gambar 24. <i>Acceptance Lynn; dialogue portrait and Concept Art</i>	33
Gambar 25. Siluet, dan aspek Segitiga, persegi, dan lingkaran rancangan Lynn ..	34
Gambar 26. <i>Dialogue Portrait University Lynn dan Acceptance Lynn</i>	35
Gambar 27. Aplikasi <i>dialogue portrait Acceptance Lynn</i> dalam game	35

DAFTAR LAMPIRAN

TURNITIN..... 40



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**