



Hak cipta dan penggunaan kembali:

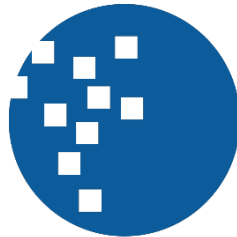
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

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 NIA DAN ANGSA DALAM FILM

ANIMASI 2D ADIWARNA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Penciptaan

Denisa Tarranandita

0000035049

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN TOKOH NIA DAN ANGSA DALAM FILM

ANIMASI 2D ADIWARNA



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Denisa Tarranandita

0000035049

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Denisa Tarranandita

Nomor Induk Mahasiswa **00000035049**

Program studi : Film

Skripsi penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH NIA DAN ANGSA DALAM FILM ANIMASI 2D ADIWARNA

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, 4 Juni 2023



(Denisa Tarranandita)

UMMA
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
Perancangan Tokoh Nia dan Angsa dalam Film Animasi 2D Adiwarna

Oleh
Nama : Denisa Tarranandita
NIM : 00000035049
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Juni 2023
Pukul 12.30 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.
0303018005

Penguji

**Andre
w Willis** Digitally signed
by Andrew Willis
Date: 2023.06.16
10:10:54 +07'00'

Andrew Willis, B.A., M.M.
039159

Pembimbing



Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2023.06.14
22:10:12 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
0323099203

Ketua Program Studi Film

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

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 : Denisa Tarranandita

NIM : 00000035049

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 Nia dan Ansa dalam Film Animasi 2D Adiwarna”

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, 4 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Denisa Tarranandita)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan film animasi pendek ini dengan judul: “Perancangan Tokoh Nia dan Angsa dalam Film Animasi 2D Adiwarna” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 Jurusan Film dan Animasi 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 Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Reka Delvi Sari dan Maria Dita Hwanggara, selaku rekan kerja kelompok Monochromatic Moon Production yang telah bekerja bersama dalam pembuatan proyek akhir film animasi “Adiwarna” sebagai tugas akhir
6. Shinta Dewi Mardjojo dan Witono Boediarto selaku orang tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini
7. Deandra dan Davina selaku saudara penulis yang telah mendukung dan membantu dalam mengerjakan laporan tugas akhir.
8. Dan seluruh keluarga dan sahabat penulis yang juga memberi bantuan moral dan dukungan selama penulis melakukan proyek akhir dan laporan ini.

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

Tangerang, 4 Juni 2023



Denisa
Tarranandita

Denisa Tarranandita



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN TOKOH NIA DAN ANGSA DALAM FILM

ANIMASI 2D ADIWARNA

(Denisa Tarranandita)

ABSTRAK

Film animasi merupakan sebuah media visual, salah satu elemen utamanya adalah tokoh. Maka dari itu, perancangan tokoh harus bisa menjadi media yang unik, disukai, mudah diingat dan sesuai dengan tema yang dibuat. Pembuatan sebuah tokoh, dapat dimulai dengan pemilihan bentuk tubuh, proporsi tubuh, warna, hingga pakaian yang dapat menceritakan latar belakang tokoh itu sendiri. Kemudian pencarian teori-teori dari buku dan jurnal yang berhubungan dengan perancangan tokoh. Dari teori dapat dibuat sketsa dan eksplorasi seperti proporsi tubuh, pakaian yang digunakan dan bentuk tokoh. Dan hasil yang didapat dari penelitian ini adalah bagaimana pembuatan tokoh tidak hanya membuat apa yang diinginkan namun juga melalui proses pembuatan hingga sampai menjadi hasil akhir yang cocok dengan film. Dalam film animasi Adiwarna, tokoh Nia dibuat serius, professional, dan digambarkan dari bentuk dan pilihan pakaian yang digunakan. Sedangkan tokoh angsa melambangkan peringatan sehingga dibuat mengintimidasi dengan bentuk tubuh yang sesuai.

Kata kunci: film animasi, perancangan tokoh, tokoh, Adiwarna

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

NIA AND SWAN'S CHARACTER DESIGN FOR 2D

ANIMATION FILM ADIWARNA

(Denisa Tarranandita)

ABSTRACT (English)

Animated film is a visual medium, one of the main elements is the character. Therefore, character design must be media that is unique, likable, easy to remember, and in accordance with the theme being made. The creation of a character can be started by selecting body shape, body proportions, color, and clothing that can tell the character's background. Then look for theories from books and journals related to character design. From theory, sketches and explorations can be made such as body proportions, clothes used, and character shapes. And the results obtained from this research are how to make characters not only make what is desired but also go through the manufacturing process until it becomes a result that matches the film. In the animated film Adiwarna, the character of Nia is made serious, and professional, and depicted by the shape and choice of clothes used. Meanwhile, the swan figure symbolizes warning so it is made to be intimidating with the appropriate body shape.

Keywords: *animation film, character design, character, Adiwarna*

UMN

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 | vii |
| ABSTRACT (English) | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| 1. LATAR BELAKANG | 1 |
| 1.1. RUMUSAN MASALAH | 1 |
| 1.2. TUJUAN PENELITIAN | 2 |
| 2. STUDI LITERATUR | 2 |
| 2.1. Desain Tokoh | 2 |
| 2.1.1. Proporsi Tubuh..... | 2 |
| 2.1.2. Bentuk Tubuh..... | 3 |
| 2.2. Warna..... | 3 |
| 2.3. Pakaian | 4 |
| 2.3.1. Pakaian Formal..... | 4 |
| 2.3.2. Pakaian Batik..... | 4 |
| 3. METODE PENCIPTAAN | 5 |
| Deskripsi Karya..... | 5 |
| Konsep Karya..... | 6 |
| Tahapan Kerja | 6 |
| 4. ANALISIS | 13 |
| 4.1. HASIL KARYA..... | 13 |
| 4.2. ANALISIS KARYA | 15 |
| 5. KESIMPULAN | 16 |
| 6. DAFTAR PUSTAKA | 17 |

DAFTAR GAMBAR

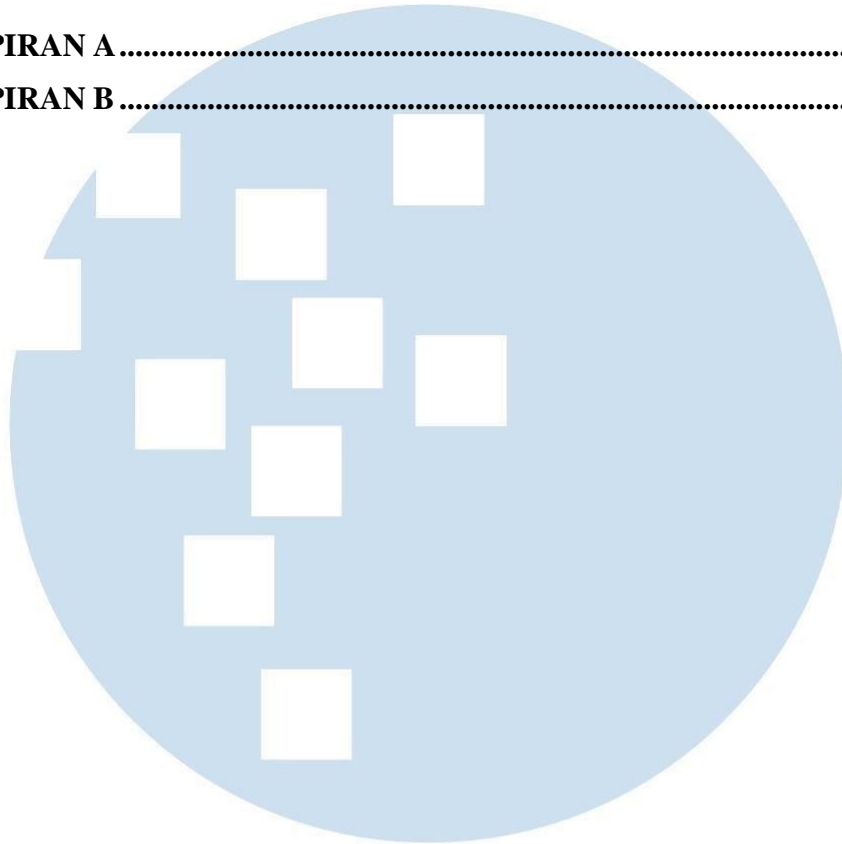
| | |
|---|----|
| Gambar 1. <i>Moodboard</i> desain tokoh Nia | 7 |
| Gambar 2. <i>Moodboard</i> desain tokoh Angsa..... | 7 |
| Gambar 3. Sketsa bentuk tubuh Nia..... | 8 |
| Gambar 4. Sketsa tubuh dan proporsi Nia..... | 8 |
| Gambar 5. Sketsa tubuh dan proporsi Angsa | 9 |
| Gambar 6. <i>Moodboard</i> pakaian Nia | 9 |
| Gambar 7. Sketsa pakaian formal..... | 10 |
| Gambar 8. Sketsa pakaian batik | 10 |
| Gambar 9. Sketsa <i>character sheet</i> tokoh Nia | 11 |
| Gambar 10. Sketsa <i>character sheet</i> tokoh Angsa..... | 11 |
| Gambar 11. <i>Line art</i> desain tokoh Nia | 12 |
| Gambar 12. <i>Line art</i> desain tokoh Angsa..... | 12 |
| Gambar 13. <i>Coloring</i> tokoh Nia..... | 13 |
| Gambar 14. <i>Coloring</i> tokoh Angsa | 13 |
| Gambar 15. Perbandingan perancangan Nia dan hasil akhir..... | 14 |
| Gambar 16. Perbandingan perancangan Angsa dan hasil akhir | 14 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....19
LAMPIRAN B.....22



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**