



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 FILM ANIMASI DUA

DIMENSI “SMOKIN’!!!”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Mediva Erviani
NIM : 13120210397
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mediva Erviani

NIM : 13120210397

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN TOKOH PADA FILM ANIMASI DUA DIMENSI

“SMOKIN’!!!”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir 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 Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 11 Juni 2017



Mediva Erviani

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Tokoh pada Film Animasi Dua Dimensi “SMOKIN’!!!”

Oleh

Nama : Mediva Erviani
NIM : 13120210397
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juli 2017

Pembimbing



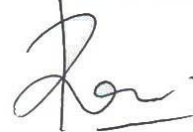
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Penguji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Dalam perkembangan animasi yang begitu pesatnya seperti sekarang, kualitas dari hasil pun dituntut lebih. Tokoh sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi animasi menjadi topik pilihan penulis. Penulis menganggap bahwa dengan mengenal lebih jauh tentang tokoh maka juga akan berdampak besar dengan kualitas dari animasi yang dibuat dan bagaimana suatu tujuan atau pesan dapat tersampaikan.

Tokoh merupakan salah satu elemen utama dalam sebuah animasi karena perannya yang berhubungan dengan jalannya cerita. Dengan adanya tokoh, cerita dapat terus berjalan, hingga cerita berakhir dan pesan dari animator tercapai.

Pemilihan topik mengenai tokoh ini dikarenakan atas dasar ketertarikan penulis terhadap proses perancangan tokoh. Sedikit perbedaan pada desain tokoh, dapat mempengaruhi keseluruhan jalannya cerita sebuah animasi. Hal inilah juga yang membuat penulis tertarik membahas topik tersebut.

Penulis berharap dengan adanya Laporan Tugas Akhir ini pembaca dapat mengetahui langkah-langkah dalam perancangan tokoh. Desain tokoh yang dirancang akan mendukung jalannya cerita.

Dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Dosen Pembimbing.

3. Alessandra Rhea dan Patricia Dwi Kartika selaku rekan Tim Animasi.
4. Kedua orang tua.
5. Rekan sejawat dan pihak lain yang membantu kelancaran proses Tugas Akhir.

Tangerang, 11 Juni 2017



Mediva Erviani

ABSTRAKSI

Tokoh memegang peran penting dalam pembuatan animasi. Tokoh sendiri diartikan oleh seseorang yang dapat membuat audiens bersimpati dengannya. Demi tercapainya hal tersebut tokoh harus bisa terlihat *believable* dan memiliki karakterisasi yang matang.

Femme fatale adalah tokoh yang memiliki karakteristik tidak pernah menunjukkan sosoknya yang sebenarnya. *Femme fatale* juga dikenal dengan istilah '*desirable but dangerous*'. Istilah ini kemudian akan dikaitkan dengan karakteristik seorang tokoh perokok apatis.

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah studi kepustakaan dan proses eksplorasi dalam melakukan perancangan tokoh.

Perancangan tokoh perokok dan asap rokok yang penulis lakukan akan digunakan sebagai aset pada proyek animasi Tugas Akhir. Tokoh-tokoh ini nantinya digunakan untuk membantu audiens mengerti pesan dan tujuan yang ingin dicapai penulis lewat animasi.

Kata kunci : animasi, perancangan, tokoh, *femme*, *fatale*, apatis.

ABSTRACT

Characters play an important role in the art of animation-making. Character itself is defined by someone who can make the audience feel sympathize with him. In order to achieve this, characters should be seen as believable.

Femme fatale is a female character type whom her most striking characteristic is the fact that she never really is what she seems to be. Femme fatale also has desireable but dangerous keywords, which will be used to describe an apathetic smoker character.

The research method used by writer is literature study and exploration process in designing the characters.

Design of smokers and smoke character will be used as an asset in the animation of Final Project. These characters will be used to help the audience to understand the message and goals of the animation.

Keywords: animation, design, character, femme, fatale, apathetic.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.1.1. Animasi Dua Dimensi	4

2.2.	Tokoh	5
2.2.1.	<i>Three-Dimensional Character</i>	5
2.2.2.	Bentuk dan Proporsi	6
2.2.2.1.	Bentuk Tubuh	8
2.2.2.2.	Proporsi	9
2.2.3.	Pose	10
2.2.4.	Warna	11
2.2.5.	<i>Visual Style</i>	12
2.2.6.	<i>Femme Fatale</i>	13
2.2.7.	Kostum	14
2.2.8.	Tokoh Simbolis	14
2.3.	Perokok Aktif di Indonesia	15
2.3.1.	Kondisi Fisik pada Perokok Aktif	15
2.3.2.	Sikap Apatis Perokok Aktif	17
BAB III METODOLOGI		19
3.1.	Gambaran Umum	19
3.1.1.	Sinopsis	19
3.1.2.	Posisi Penulis	20
3.2.	Tahapan Kerja	20
3.3.	<i>Three-Dimensional Character</i>	24
3.3.1.	<i>Three-Dimensional Character Owen</i>	24
3.3.2.	<i>Three-Dimensional Character Olga</i>	27
3.4.	Acuan	29

3.4.1.	<i>Visual Style</i>	29
3.4.2.	Bentuk Dasar	31
3.4.3.	<i>Femme Fatale</i>	33
3.4.3.1.	Kostum Tokoh <i>Femme Fatale</i>	34
3.4.4.	Tokoh Simbolis	36
3.4.5.	Tokoh Apatis	38
3.4.5.1.	Kostum Tokoh Apatis - <i>Introvert</i>	39
3.5.	Eksplorasi Tokoh Owen	41
3.6.	Eksplorasi Tokoh Olga	46
3.7.	<i>Character Lineup</i>	54
BAB IV	ANALISIS	56
4.1.	Analisis	56
4.2.	Analisis Tokoh Owen	56
4.2.1.	<i>Three-Dimensional Character</i>	57
4.2.2.	Bentuk dan Proporsi	59
4.2.3.	Kostum	61
4.3.	Analisis Tokoh Olga	62
4.3.1.	<i>Three-Dimensional Character</i>	63
4.3.2.	Bentuk dan Proporsi	64
4.3.3.	Kostum	67
BAB V	PENUTUP	69
5.1.	Kesimpulan	69

5.2. Saran.....	70
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
----------------------------	-------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tokoh berdasarkan <i>Shape</i>	7
Gambar 2.2. Penggunaan Siluet dalam Mendesain Tokoh	8
Gambar 2.3. <i>Somatotype</i> William Sheldon	9
Gambar 2.4. Proporsi Tubuh	10
Gambar 2.5. <i>Femme Fatale</i>	13
Gambar 2.6. Visualisasi <i>Femme Fatale</i> dari Novel <i>Dangerous Illusions</i>	14
Gambar 2.7. Dampak Fisik pada Perokok Aktif	16
Gambar 2.8. Tampilan Wajah pada Perokok Aktif	17
Gambar 3.1. Skematika Perancangan	23
Gambar 3.2. Desain Tokoh pada Film <i>The Little Prince</i>	30
Gambar 3.3. Desain Tokoh pada Film <i>Mune Guardian of The Moon</i>	31
Gambar 3.4. Carl Fredricksen	32
Gambar 3.5. Alpha	33
Gambar 3.6. Tamara	33
Gambar 3.7. Jessica Rabbit	34
Gambar 3.8. Kostum <i>Femme Fatale</i> secara General	35
Gambar 3.9. Kostum Jessica Rabbit	35
Gambar 3.10. Kostum Severine	36
Gambar 3.11. <i>Screenshot</i> Animasi <i>Gravity</i>	37
Gambar 3.12. <i>Screenshot</i> Animasi <i>In-Between</i>	37
Gambar 3.13. <i>Screenshot</i> Animasi <i>Coda</i>	38
Gambar 3.14. Squidward	38

Gambar 3.15. Georg	39
Gambar 3.16. Bob	40
Gambar 3.17. Alternatif <i>Visual Style</i> Owen (Kiri); <i>Visual Style</i> Tokoh Owen yang Dipilih (Kanan)	41
Gambar 3.18. Siluet Tokoh Owen berdasarkan Bentuk Dasar	42
Gambar 3.19. Siluet Tokoh Owen yang Terpilih	42
Gambar 3.20. Alternatif Kostum Owen	43
Gambar 3.21. Tokoh Sementara Owen	44
Gambar 3.22. Hasil Akhir Owen	45
Gambar 3.23. <i>T-pose</i> Owen	45
Gambar 3.24. Alternatif <i>Visual Style</i> Olga	46
Gambar 3.25. <i>Visual Style</i> Tokoh Olga yang Terpilih	46
Gambar 3.26. Siluet Tokoh Olga saat Berbentuk Wanita berdasarkan Bentuk Dasar	47
Gambar 3.27. Siluet Tokoh Olga saat Berbentuk Monster berdasarkan Bentuk Dasar	47
Gambar 3.28. Siluet Tokoh Olga saat Berbentuk Wanita yang Terpilih	48
Gambar 3.29. Siluet Tokoh Olga saat Berbentuk Monster yang Terpilih	49
Gambar 3.30. Alternatif Kostum Olga saat Berbentuk Wanita	49
Gambar 3.31. Desain Sementara Olga saat Berbentuk Wanita	50
Gambar 3.32. Desain Sementara Olga saat Berbentuk Monster	51
Gambar 3.33. Hasil Akhir Tokoh Olga saat Berbentuk Wanita	52
Gambar 3.34. Hasil Akhir Tokoh Olga saat Berbentuk Monster	52

Gambar 3.35. Palet Perubahan Warna	53
Gambar 3.36. <i>T-pose</i> Olga Berwujud Wanita.....	53
Gambar 3.37. <i>T-pose</i> Olga Berwujud Monster	54
Gambar 3.38. <i>Character Lineup</i>	55
Gambar 4.1. Hasil Akhir Owen	57
Gambar 4.2. Penggunaan Bentuk Dasar Kotak pada Owen.....	60
Gambar 4.3. Proporsi Owen dengan Rasio 1:8.....	61
Gambar 4.4. Hasil Akhir Tokoh Olga saat Berbentuk Wanita	62
Gambar 4.5. Hasil Akhir Tokoh Olga saat Berbentuk Monster.....	63
Gambar 4.6. Penggunaan Bentuk Dasar Segitiga pada Tokoh Olga.....	65
Gambar 4.7. Proporsi Olga dengan Rasio 1:8.....	66

UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Three-Dimensional</i> Tokoh Perokok.....	26
Tabel 3.2. <i>Three-Dimensional</i> Tokoh Asap.....	29



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: T-POSE LAIN DAN SKALA UKURAN SEMUA TOKOH_{xx}

LAMPIRAN B: DESAIN ROKOK, KOTAK ROKOK, DAN PEMANTIK

..... **xxii**

LAMPIRAN C: *TIMELINE* **xxiii**

LAMPIRAN D: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN AKHIR **xxiv**

UMN