



### **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.

# **STUDI VISUAL KARAKTER NON HUMAN DALAM**

## **ANIMASI BINEKON**

### **Laporan Skripsi**

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



Nama : Novita

NIM : 12120210074

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 : Novita

NIM : 12120210074

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

### STUDI VISUAL KARAKTER NON HUMAN DALAM ANIMASI BINEKON

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 narasumber. Demikian surat Pernyataan

Originalitas 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 (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016



Novita



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### Studi Visual Karakter Non Human dalam Animasi Binekon

Oleh

Nama : Novita

NIM : 12120210074

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2017

Pembimbing

Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

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

Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat serta karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “STUDI VISUAL KARAKTER NON HUMAN DALAM ANIMASI BINEKON”. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan ujian guna memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Jurusan Animasi pada Fakultas Seni & Design Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, guna penelitian ini juga sebagai bahan pembelajaran mengenai animasi yang menggunakan bentuk *non human* kedalam perancangan karakter dan properti. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dan masih banyak kekurangan, baik dalam metode penulisan maupun dalam pembahasan materi. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan Penulis, sehingga Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun agar dikemudian hari dapat diperbaiki segala kekurangannya.

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis selalu mendapatkan bimbingan, dorongan, serta semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing yang terhormat, yakni Yth. Ibu Mega Irandi Kusumawardani., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing Penulis dalam penulisan skripsi ini, selain pembimbing Penulis juga ingin mengucapkan banyak rasa terima kasih kepada :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku ketua prodi DKV.
2. Oktodia Mardoko, selaku narasumber dari Binekon.

3. Ayah dan ibu yang telah memberikan dukungan material dan moral agar penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan lancar.

Tangerang, 19 Desember 2017



Novita



## ABSTRAKSI

Kecanggihan teknologi merupakan salah satu kesempatan besar bagi animator Indonesia untuk menyalurkan karyanya ke masyarakat luas. Animasi lokal pun semakin banyak mencuat ditengah tontonan masyarakat. Dari berbagai jajaran animasi lokal populer seperti “Adit & Sopo Jarwo” dan “Kuku Rock You”, ada sebuah animasi lokal yang tidak kalah kualitasnya yaitu “Binekon”. Animasi ini menggunakan konten nusantara yang kental dan memiliki keunikan pada karakternya. Sebagian besar animasi lokal masih menggunakan bentuk *human* dan hewan sebagai karakternya, berbeda dengan animasi “Binekon” yang menggunakan benda *non human* dalam pembuatan karakternya. Selain itu benda yang digunakan berasal dari budaya Indonesia seperti rumah adat, ukiran, dan makanan khas daerah. Dalam tulisan ini, Penulis membahas visual dari karakter animasi “Binekon”.

Kata kunci: (Binekon, Karakter, Non Human, Budaya Indonesia)

UMMN



## **ABSTRACT**

*The sophistication of the technology is one great opportunity for animators Indonesia to distribute his work to a broader public. Local animation even more and more well known to Indonesian public. From a broad range of popular local animation like "Adit & Sopo Jarwo" and "Kuku Rock You", there is a local animation that also popular beside these 2 animations, that is called "Binekon". This animation using a thick Indonesian content and uniqueness in character design. Most of the local animation still using human and animal forms as a character, while on the other side "Binekon" that using non-human object in making it's character. Also, they used the objects from Indonesian art and culture such as traditional houses, carving, and regional culinary specialties. In this paper, the author discusses the visual of the animated character "Binekon".*

*Keyword: (Binekon, Character, Non Human, Indonesian Culture)*

U M N

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Skripsi.....	4
1.5. Manfaat Skripsi.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7. Bagan Penelitian.....	6
1.8. Timeline Penelitian.....	6

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1. Karakter <i>Non Human</i> .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2. Penerapan Bentuk Non Human kedalam Karakter Animasi Lain.....</b>	<b>10</b>
<b>2.2. Desain Karakter .....</b>	<b>13</b>
2.2.1 Jenis Karakter.....	14
2.2.3. Style Karakter .....	18
2.2.4. Visual Karakter Animasi.....	22
2.2.4. Dimensi Karakter .....	28
<b>2.3. Properti pada Karakter Animasi.....</b>	<b>29</b>
2.3.1. Properti dalam Animasi Binekon.....	31
<b>2.4. Penerapan Seni dan Budaya Indonesia pada Desain Karakter Binekon</b>	<b>31</b>
2.4.1 Pulau Sumatera .....	31
2.4.2 Pulau Jawa .....	33
2.4.3 Pulau Kalimantan.....	35
2.4.4 Pulau Sulawesi .....	36
2.4.5 Pulau Papua.....	38
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>	<b>40</b>
<b>3.1. Gambaran Umum .....</b>	<b>40</b>

3.2. Sinopsis.....	41
3.4. Data yang Diperoleh .....	47
3.4.1. Hasil Wawancara dari Kreator Binekon .....	47
3.4.2. Desain Karakter Binekon.....	48
3.4.3. Desain Properti.....	53
3.4.4. Acuan .....	56
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>58</b>
<b>4.1. Penerapan Budaya Indonesia kedalam Desain Karakter dan Properti animasi Binekon .....</b>	<b>58</b>
4.1.1. Karakter Sumi dan Rumah Gadang .....	59
4.1.2. Karakter Jabo dan Rumah Joglo .....	64
4.1.3. Karakter Kale dan Rumah Betang .....	67
4.1.4. Karakter Sula dan Rumah Tongkonan .....	72
4.1.5. Karakter Papu dan Rumah Honai .....	76
<b>4.2. Tabel Perbandingan Data Literatur, Hasil Wawancara, dan Analisa...</b>	<b>80</b>
<b>4.3. Penggunaan <i>Archetype</i> dalam Animasi Binekon.....</b>	<b>82</b>
<b>4.4. Aspek Three Dimensional pada karakter Animasi Binekon .....</b>	<b>83</b>
<b>4.5. Karakter Binekon sebagai <i>Intellectual Property</i>.....</b>	<b>84</b>
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>85</b>

5.1. Kesimpulan .....	85
5.2. Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	xvii
LAMPIRAN A .....	xxi
LAMPIRAN B .....	xxii
LAMPIRAN C .....	xxiii
LAMPIRAN D .....	xxiv
LAMPIRAN E .....	xxv
LAMPIRAN F .....	xxvi
LAMPIRAN G .....	xxvii
LAMPIRAN H .....	xxviii
LAMPIRAN I .....	xxix
LAMPIRAN J .....	xxx
LAMPIRAN K .....	xxxi
LAMPIRAN L .....	xxxii
LAMPIRAN M .....	xxxiii

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Penelitian.....	6
Gambar 2.1. Karakter Sumi.....	8
Gambar 2.2. Karakter Jabo.....	8
Gambar 2.3. Karakter Kale.....	9
Gambar 2.4. Karakter Sula.....	9
Gambar 2.5. Karakter Papu.....	10
Gambar 2.6. Toys Story.....	11
Gambar 2.7. Karakter Dumbo dari Animasi Dumbo.....	12
Gambar 2.8. Karakter Dug dari Animasi UP.....	15
Gambar 2.9 Karakter Blu dari Animasi Rio.....	16
Gambar 2.10. Karakter Nemo dari Animasi Finding Nemo.....	17
Gambar 2.11. Karakter Wall E dari Animasi Wall E.....	17
Gambar 2.12. Karakter Lumiere dari Animasi Beauty and the Beast.....	18
Gambar 2.13. Hello kitty.....	19
Gambar 2.14. Flintstone.....	19

Gambar 2.15. Roger Rabbit .....	20
Gambar 2.16. Kronk .....	20
Gambar 2.17. Aurora .....	21
Gambar 2.18. Karakter Rapunzel.....	22
Gambar 2.19. Karakter Toboe dari Animasi Wolfs Rain .....	23
Gambar 2.20. Karakter Kiba dari Animasi Wolfs Rain.....	23
Gambar 2.21. Karakter Darcia dari Animasi Wolfs Rain.....	24
Gambar 2.22. <i>Abstraction of Shape</i> .....	25
Gambar 2.23. Velma dari Scooby Doo.....	29
Gambar 2.24. Pempek Palembang.....	32
Gambar 2.25. Rumah Gadang.....	33
Gambar 2.26. Blangkon .....	34
Gambar 2.27. Lurik.....	34
Gambar 2.28. Jenis-jenis Talawang.....	35
Gambar 2.29. Rumah Betang.....	36
Gambar 2.30. Tarsius.....	37
Gambar 2.31. Rumah Tongkonan.....	38

Gambar 2.32. Rumah Honai .....	39
Gambar 3.1. Perebutan Buah Kelapa.....	41
Gambar 3.2. Perdebatan Keempat Karakter .....	42
Gambar 3.3. Kelima Karakter Saling Berbagi Kelapa.....	42
Gambar 3.4. Kelima Karakter di Garis Start.....	43
Gambar 3.5. Kale, Sula, dan Papu Kecelakaan.....	44
Gambar 3.6. Kelima Karakter Tertawa.....	44
Gambar 3.7. Desain Karakter Sumi .....	49
Gambar 3.8. Desain Karakter Jabo .....	50
Gambar 3.9. Desain karakter Kale .....	51
Gambar 3.10. Desain karakter Sula .....	52
Gambar 3.11. Desain Karakter Papu.....	53
Gambar 3.12. Rumah Gadang milik Sumi.....	54
Gambar 3.13. Rumah Joglo milik Jabo.....	54
Gambar 3.14. Rumah Betang milik Kale.....	55
Gambar 3.15. Rumah Tongkonan milik Sula .....	55
Gambar 3.16. Rumah Honai milik Papu.....	56



Gambar 3.17. “Fuwa” maskot Olimpiade Beijing 2008 .....	57
Gambar 4.1. <i>Color Palette</i> karakter Sumi .....	59
Gambar 4.2. Diagram karakter Sumi .....	61
Gambar 4.3. Perbandingan rumah Gadang asli dengan animasi .....	62
Gambar 4.4. Karakter Sumi sedang mengendarai mobilnya .....	63
Gambar 4.5. <i>Color palette</i> karakter Jabo .....	64
Gambar 4.6. Diagram karakter Jabo .....	65
Gambar 4.7. Perbandingan rumah Joglo asli dengan animasi .....	66
Gambar 4.8. Perbandingan Kempul asli dengan animasi .....	67
Gambar 4.9. <i>Color Palette</i> karakter Kale .....	67
Gambar 4.10. Diagram karakter Kale .....	69
Gambar 4.11. Perbandingan rumah Betang asli dengan animasi.....	70
Gambar 4.12. Kale, Papu, dan Sula saling serobot.....	71
Gambar 4.13. Perbandingan bentuk roda tank asli dengan animasi .....	71
Gambar 4.14. <i>Color Palette</i> karakter Sula.....	72
Gambar 4.15. Diagram karakter Sula .....	73
Gambar 4.16. Perbandingan rumah Tongkonan asli dengan animasi.....	75

Gambar 4.17. Sula sedang mengendarai mobilnya.....	75
Gambar 4.18. <i>Color palette</i> karakter Papu .....	76
Gambar 4.19. Diagram karakter Papu.....	77
Gambar 4.20. Perbandingan patung suku Asmat dengan karakteristik wajah masyarakat Papua.....	78
Gambar 4.21. Perbandingan rumah Honai asli dengan animasi .....	79
Gambar 4.22. Karakter Papu sedang mengendarai mobilnya.....	79

UMMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel Timeline Penelitian.....	6
Tabel 4.1. Tabel perbandingan bagian 1.....	80
Tabel 4.2. Tabel perbandingan bagian 2.....	81
Tabel 4.3. Tabel perbandingan bagian 3.....	81
Tabel 4.4. Tabel Perbandingan bagian 4.....	82

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	xxi
Lampiran 2. Screenshot Wawancara Asli Bagian 1.....	xxii
Lampiran 3. Screenshot Wawancara Asli Bagian 2.....	xxiii
Lampiran 4. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 1 .....	xxiv
Lampiran 5. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 2 .....	xxv
Lampiran 6. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 3 .....	xxvi
Lampiran 7. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 4 .....	xxvii
Lampiran 8. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 5 .....	xxviii
Lampiran 9. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 6 .....	xxix
Lampiran 10. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 7 .....	xxx
Lampiran 11. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 8 .....	xxxi
Lampiran 12. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 9 .....	xxxii
Lampiran 13. Hasil Wawancara Bentuk Dokumen 10 .....	xxxiii