



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 DALAM
FILM ANIMASI PENDEK 2D “DANADIPA”**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Pujawati Bedihardjo
NIM : 13120210207
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 : Pujawati Bedihardjo

NIM : 13120210207

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN TOKOH DALAM

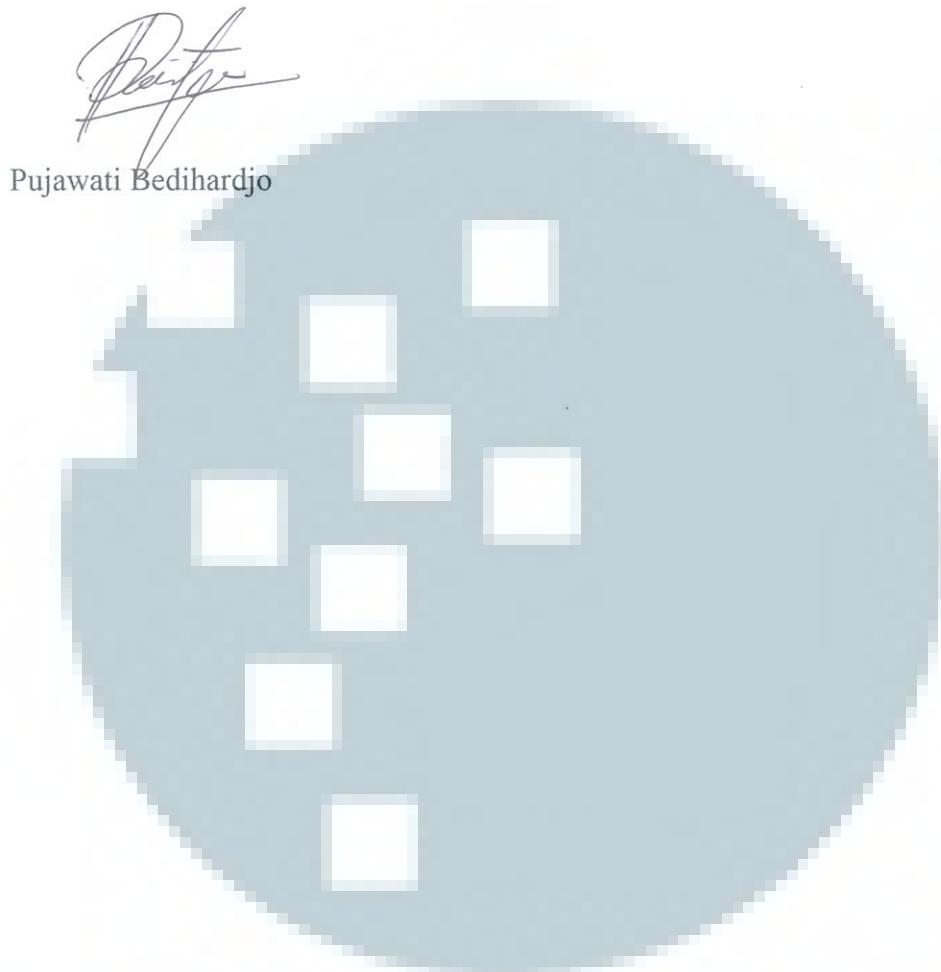
FILM ANIMASI PENDEK 2D “DANADIPA”

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, 19 Desember 2016



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Tokoh Dalam

Animasi Pendek 2D “Danadipa”

Oleh
Nama : Pujawati Bedihardjo

NIM : 13120210207

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2017

Pembimbing



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

Pengaji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Pembahasan yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah **Perancangan Tokoh Dalam Film Animasi Pemdek 2D “Danadipa”.**

Penulis memilih topik tersebut karena adanya keinginan untuk mengembangkan cerita rakyat asli Indonesia yang akhir-akhir ini dianggap sebagai cerita kuno dan membosankan menjadi lebih menarik untuk ditonton. Penulis menargetkan pembaca untuk karya tulis ini adalah para mahasiswa yang ingin menjadi seorang *character designer* dan *animator*.

Dalam proses pembuatan tugas akhir ini penulis mempelajari banyak hal yang lebih rinci mengenai proses perancangan desain karakter bahwa karakter tidak akan berkarakter jika tidak ada latar belakang kisah yang membangun karakter tersebut dan juga karakter adalah kunci utama dalam menyampaikan sebuah cerita kepada orang lain.

Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberi wawasan yang lebih banyak mengenai desain karakter dan menghargai cerita rakyat asli Indonesia.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempura dan tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan saran dan masukan kepada kelompok maupun kepada penulis.
2. Ibu Dominika Anggreni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing penulis yang telah menyempatkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam projek maupun penulisan dari awal hingga akhir.
3. Kepada dosen pengaji yang telah memebri masukan pada karya tulis ini.
4. Ibu saya Emerensia Fidelia yang selalu memberikan dukungan pada saya.
5. Rekan kerja saya dalam Red Mood production Sienny yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan karya ini.

Tangerang, 19 Desember 2016

Pujawati Bedihardjo

ABSTRAKSI

Desain tokoh merupakan salah satu tahap penting yang harus dilakukan ketika akan membuat sebuah cerita yang bagus karena tokohlah yang akan membawakan cerita tersebut. Tugas akhir ini didasari oleh keinginan untuk membuat film animasi pendek mengenai salah satu sejarah kerajaan Indonesia yang akan menjadi lebih menarik untuk ditonton dengan merancang tokoh yang lebih ekspresif dan desain yang mendekati masanya. Penulis memilih untuk membawakan tema sejarah karena sedikitnya muda-mudi Indonesia yang menghargai kisah sejarah negara mereka sendiri. Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis berperan sebagai *character designer* yang bertanggung jawab dalam proses perancangan tokoh utama protagonis dan antagonis yang berfokus pada desain pakaianya.

Dalam film animasi pendek 2D “Danadipa” ini mengisahkan tentang keinginan untuk membalas dendam dan perebutan tahta kerajaan antara Anusapati dan Tohjaya. Dikarenakan menggunakan dasar dari sejarah, penulis melakukan studi literatur, existing dan observasi dalam pengumpulan data.

Hasil analisis menjadi acuan penulis untuk mendesain karakter Anusapati dan Tohjaya dalam “Danadipa” dan didapatkan bahwa tokoh Anusapati dan Tohjaya menggunakan pakaian bertaraf lengkap yang menandakan bahwa mereka adalah kaum bangsawan karena semakin lengkap pakaian mereka, maka semakin tinggi kasta mereka.

Kata kunci : *character designer*, sejarah kerajaan Indonesia ,animasi.



ABSTRACT

Character design is one of the important step that must be done when it comes to make a great story because the character is the one who will bring the story. This final task based on the will to make a short animated film about an Indonesian kingdom history that will be more exciting to watch by designing the more expressive characters and the design is closer to their time. Writer chose to bringing up this topic because so many youths don't appreciate their own country's history. In the making of this final task, writer take a role as character designer that have responsibility on making protagonist and antagonist characters that focused on their outfits design.

In this short 2D animated film "Danadipa" narrate about the will to revenge and throne foreclosure between Anusapati and Tohjaya. Because of this story based on the real history, the writer do study literature and existing and observation for data collecting.

The result will be used as reference in the making of Anusapati and Tohjaya in "Danadipa" and found that Anusapati and Tohjaya will use full extended outfit to show them as noblesse because the more complete their outfit, the higher caste they are.

Keywords: character design, Indonesian kingdom history, animated.



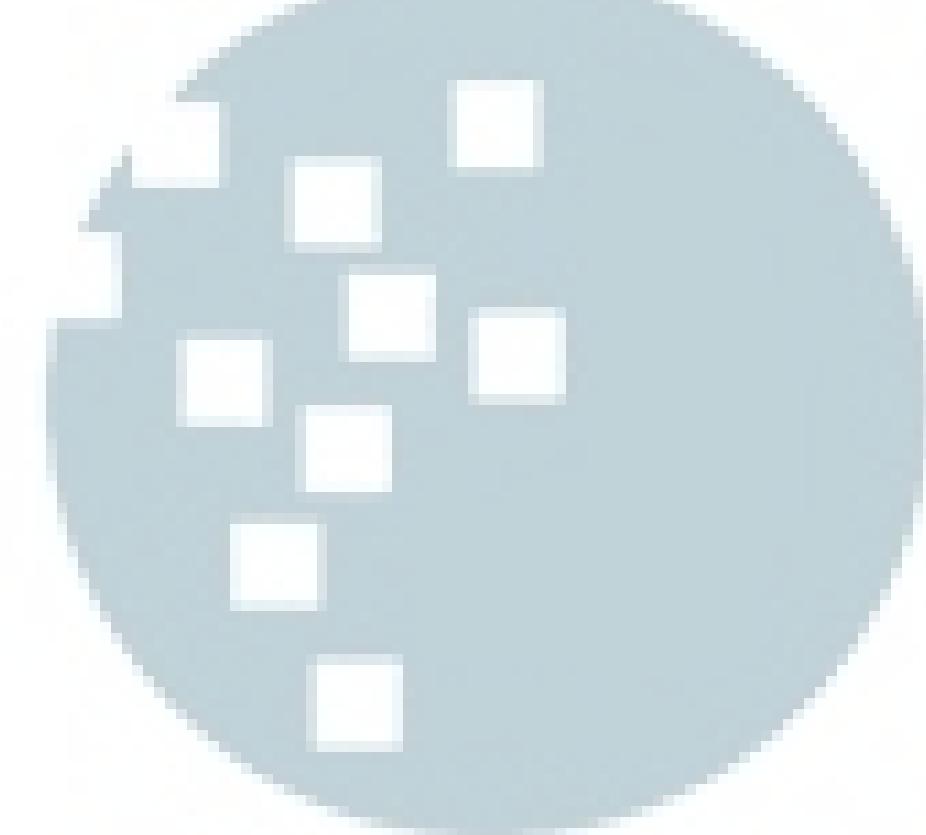
DAFTAR ISI

LEMBAR TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	ivii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Metodologi Pengumpulan Data	4
1.6. Metode Perancangan	4
1.7. Manfaat Tugas Akhir	4
1.8. Timeline	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi	6
2.1.1. Animasi 2D	6
2.2. Tokoh	7
2.2.1. Archetype	7
2.3. Bentuk	7
2.4. Hierarki Tokoh	10
2.4.1. Gaya Gambar	15
2.5. Desain Tokoh	16
2.5.1. Three Dimensional Character	16
2.6. Hubungan Desain dengan Target Penonton.....	17
2.7. Warna	17
2.7.1. Colour Harmony	17
2.7.2. Psikologi Warna.....	21
2.8. Teori Ras	23
2.8.1. Ras Mongoloid	23
2.9. Kasta.....	25
2.10. Pakaian	26
2.10.1. Tarat Sederhana	26
2.10.2. Tarat Menengah	28
2.10.3. Tarat Lengkap	29
2.11. Batik	30
2.11.1. Batik Kawung	31

2.12. Sejarah Kerajaan Singasari	33
BAB III METODOLOGI	35
3.1. Gambaran umum.....	35
3.1.1. Posisi Penulis	35
3.1.2. Tahapan Kerja	36
3.1.3. Sinopsis	37
3.2. Acuan	37
3.2.1. Anusapati	38
3.2.2. Tohjaya.....	38
3.2.3. Observasi.....	38
3.3. Temuan.....	48
3.4. Penerapan Konsep	49
3.4.1. 3Dimensional	48
3.4.2. Sketsa	51
3.4.3. Facial Expression	55
3.4.4. Coloring	56
BAB IV ANALISIS	61
4.1. Analisis Perancangan	61
4.2. Penerapan 3Dimensional Character	61
4.3. Penerapan Busana	66
4.4. Penerapan Warna pada Busana	69
4.5. Penerapan Batik Kawung Dalam Busana Tokoh	70

BAB V KESIMPULAN	73
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN : COPY LEMBAR BIMBINGAN.....	xix



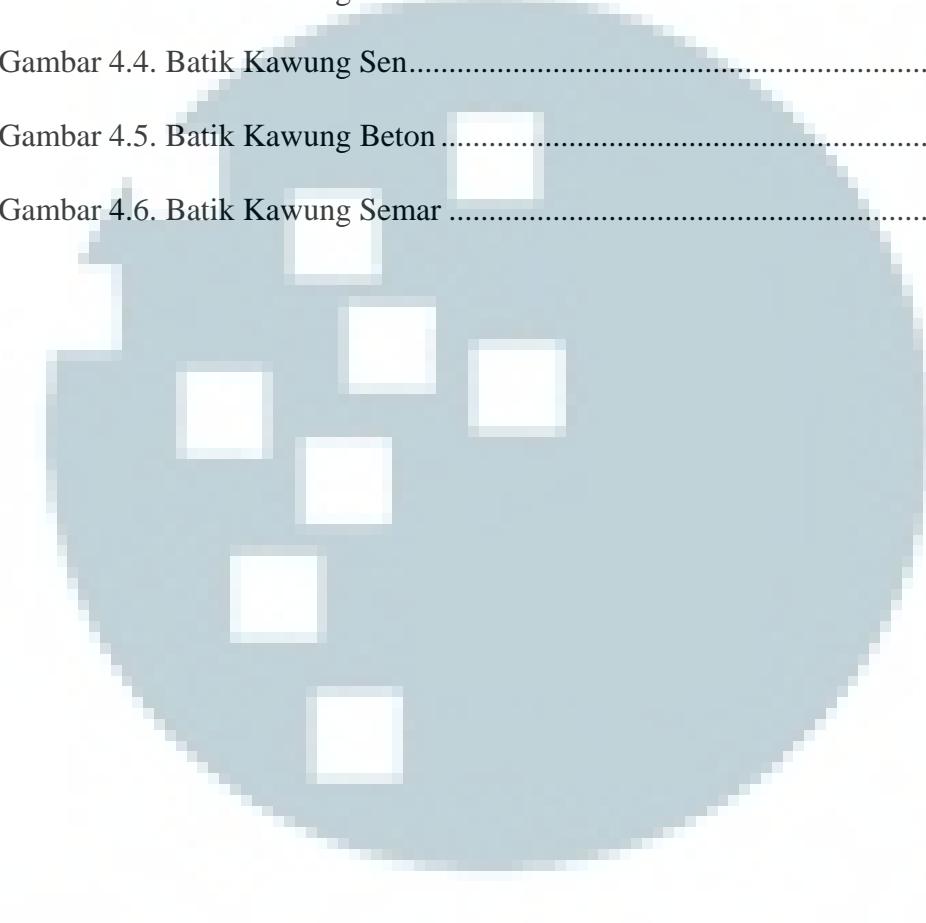
UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Batman	9
Gambar 2.2. Joker	9
Gambar 2.3. Moana.....	10
Gambar 2.4. Mickey Mouse.....	11
Gambar 2.5. Fred Flinstone.....	12
Gambar 2.6. The Wolf.	12
Gambar 2.7. Mushu.....	13
Gambar 2.8. Snow White	14
Gambar 2.9. Avengers.....	14
Gambar 2.10. <i>Monochrome Scheme</i>	18
Gambar 2.11. <i>Analogus Scheme</i>	18
Gambar 2.12. <i>Complimentary Scheme</i>	19
Gambar 2.13. <i>Split Complimentary Scheme</i>	20
Gambar 2.14. <i>Double Complimentary Scheme</i>	20
Gambar 2.15. <i>Triad Scheme</i>	21
Gambar 2.16. <i>Asiatic Mongoloid</i>	24
Gambar 2.17. <i>Malayan Mongoloid</i>	24
Gambar 2.18. <i>American Mongoloid</i>	24
Gambar 2.19. Taraf Sederhana Wanita.....	26
Gambar 2.20. Taraf Sederhana Pria	27
Gambar 2.21. Taraf Menengah Wanita.....	27
Gambar 2.22. Taraf Menengah Pria.....	28

Gambar 2.23. Taraf Lengkap Wanita.....	29
Gambar 2.24. Taraf Lengkap Pria.....	30
Gambar 2.25. Batik Kawung.....	30
Gambar 2.26. Batik Kawung Sen.....	31
Gambar 2.27. Batik Kawung Beton	32
Gambar 2.28. Batik Kawung Semar	32
Gambar 3.1. Skema Perancangan.....	33
Gambar 3.2. Skema Kerja Kelompok	34
Gambar 3.3. Sang Raja.....	38
Gambar 3.4. Arca di Museum Nasional.....	47
Gambar 3.5. Anusapati.....	51
Gambar 3.6. Tohjaya.....	51
Gambar 3.7. Pengembangan Sketsa Wajah Anusapati dan Tohjaya	52
Gambar 3.7. Pengembangan Bentuk Tubuh Anusapati	53
Gambar 3.9. Pengembangan Bentuk Tubuh Tohjaya	53
Gambar 3.10. <i>Silhouette</i> Anusapati.....	54
Gambar 3.11. <i>Silhouette</i> Tohjaya.....	54
Gambar 3.12. Sketsa Akhir Anusapati dan Tohjaya	55
Gambar 3.13. Ekspresi Wajah Anusapati dan Tohjaya	56
Gambar 3.14. Variasi Warna Anusapati	57
Gambar 3.15. Pilihan Warna Anusapati.....	58
Gambar 3.16. Variasi Warna Tohjaya.....	59
Gambar 3.18. Pilihan Warna Tohjaya.....	60

Gambar 4.1. Anusapati.....	62
Gambar 4.2. Tohjaya.....	63
Gambar 4.3. Batik Kawung.....	70
Gambar 4.4. Batik Kawung Sen.....	71
Gambar 4.5. Batik Kawung Beton	71
Gambar 4.6. Batik Kawung Semar	72



UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. <i>Timeline</i> Kelompok	5
Tabel 3.1. Mahkota	39
Tabel 3.2. subang	40
Tabel 3.3. kalung	41
Tabel 3.2. kelat bahu	42
Tabel 3.2. upavita	43
Tabel 3.2. gelang tangan	43
Tabel 3.2. kain dan sabuk	44
Tabel 3.2. gelang kaki	45
Tabel 4.1. mahkota	65
Tabel 4.2. subang	65
Tabel 4.3. kalung	66
Tabel 4.4. kelat bahu	66
Tabel 4.5. gelang tangan	66
Tabel 4.6. upavita	67
Tabel 4.7. sabuk dan selendang	67
Tabel 4.8. gelang kaki	68

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: COPY LAMPIRAN BIMBINGAN **xiii**

