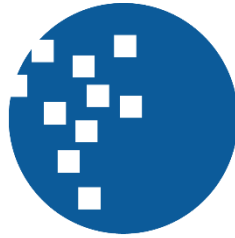


**PERANCANGAN DESAIN TOKOH *STYLIZED* DALAM  
ANIMASI 3D “TAKE AWAY”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

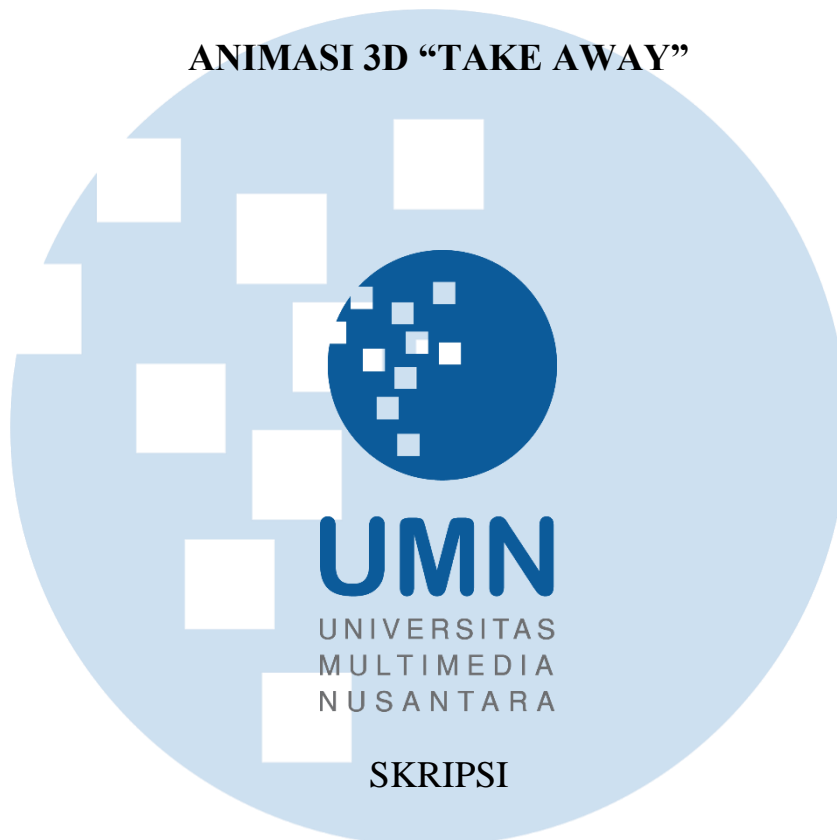
**William Wei**

**00000043169**

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

**2024**

**PERANCANGAN DESAIN TOKOH *STYLIZED* DALAM  
ANIMASI 3D “TAKE AWAY”**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**William Wei**

**0000043169**

UMN

PROGRAM STUDI FILM  
UNIVERSITAS  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : William Wei

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043169

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN DESAIN TOKOH *STYLIZED* DALAM ANIMASI 3D**

**“TAKE AWAY”**

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, 25 April 2024



U M M N  
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

William Wei

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PERANCANGAN DESAIN TOKOH *STYLIZED* DALAM ANIMASI 3D  
“TAKE AWAY”

Oleh  
Nama : William Wei  
NIM : 00000043169  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Mei 2024  
Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

**Andrew  
Willis**

Digitally signed by  
Andrew Willis  
Date: 2024.05.17  
15:35:25 +07'00'

Andrew Willis, B.A. **[M.M.]**  
0306068907

Penguji

Digitally signed  
by Fachrul Fadly  
Date: 2024.05.17  
14:54:05 +07'00'

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.

0311097401

Pembimbing



Christine  
2024.05.17  
14:09:47  
+07'00'

Christine Mersiana Lukmanto, S.sn., M. Anim.  
0311089001

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by  
Kus Sudarsono  
Date: 2024.05.17  
18:30:31 +07'00'

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : William Wei

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043169

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN DESAIN TOKOH *STYLIZED* DALAM ANIMASI 3D  
“TAKE AWAY”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*.

Tangerang, 3 Juni 2024



William Wei

\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: **PERANCANGAN DESAIN TOKOH *STYLIZED* DALAM ANIMASI 3D “TAKE AWAY”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 Jurusan Film 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, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christine Mersiana Lukmanto, S.sn., M. Anim. sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua 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, 3 Juni 2024



William Wei

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 DESAIN TOKOH *STYLIZED* DALAM

## ANIMASI 3D “TAKE AWAY”

(William Wei)

### ABSTRAK

Gaya visual dalam perkembangan industri animasi mengalami banyak perubahan dan eksperimen. Salah satu gaya visual modern pada industri animasi adalah gaya *stylized*, yang bertolak belakang dengan animasi pada umumnya yang berusaha untuk nampak realis dalam media animasi. Gaya *stylized* memberikan kebebasan bagi animator untuk menunjukkan ketidaksempurnaan, mengutamakan esensi seni dan tidak terpaku pada realisme. Melalui laporan ini, penulis bertujuan untuk merancang desain tokoh *stylized*, yaitu Samuel dan The Owner, melalui desain tokoh, fitur wajah, kostum, properti yang dipengaruhi sifat dan kondisi psikologis. Studi literatur, observasi langsung hingga observasi film dan animasi dilakukan untuk dapat diimplementasikan dalam perancangan tokoh. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sifat dan kondisi psikologis mempengaruhi desain perancangan tokoh, yang dapat ditampilkan dengan lebih baik melalui gaya visual *stylized*.

**Kata kunci:** 3D animasi, desain tokoh, *stylized*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ***DESIGNING PROCESS OF STYLIZED CHARACTERS IN 3D***

## ***ANIMATION “TAKE AWAY”***

(William Wei)

### ***ABSTRACT (English)***

*Visual styles in the evolution of the animation industry had gone through many changes and experiments. One of the modern visual styles in the animation industry is the stylized visual style, a visual style that contradicts the common ideology of trying to bring realism within the animation medium. Stylized visual style gives animators freedom to showcase imperfection, prioritizing the essence of art and not fixated on realism. Through this report, the writer aims to design stylized characters, namely Samuel and The Owner, through character design, facial features, costumes, and properties that are affected by behavior and psychological condition. Literature study, on-site observation up to films and animations observation were done to be implemented in the character designs. The result of this report shows that behavior and psychological condition affects the design of a character, which can be displayed better through stylized visual style.*

***Keywords:*** 3D animation, character design, stylized

UMMN

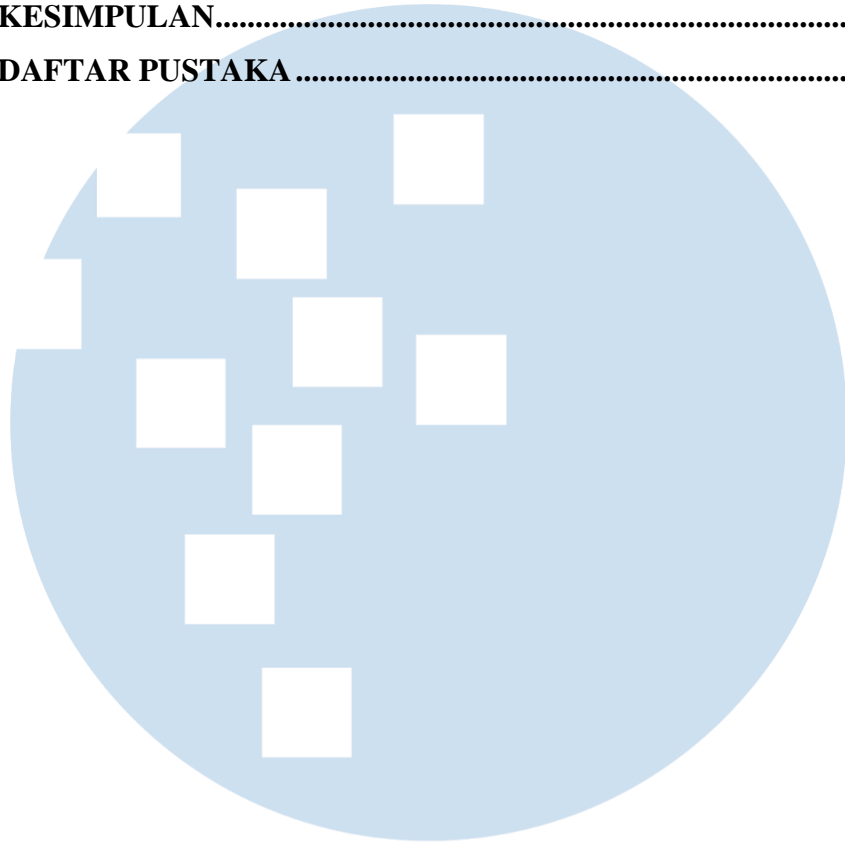
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT (English).....</i></b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG .....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. ANIMASI 3D .....	3
2.2. DESAIN TOKOH.....	3
2.3. <i>STYLIZED ANIMATION.....</i>	3
2.4. <i>3-DIMENSIONAL CHARACTER .....</i>	4
2.5. FITUR WAJAH.....	5
2.6. KOSTUM.....	5
2.7. PROPERTI.....	5
2.8. SIFAT DAN KONDISI PSIKOLOGIS .....	6
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>7</b>
Deskripsi Karya .....	7
Konsep Karya .....	7
Tahapan Kerja.....	8
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>18</b>
4.1. HASIL KARYA .....	18

4.2. ANALISIS KARYA.....	19
5. KESIMPULAN.....	28
6. DAFTAR PUSTAKA .....	30



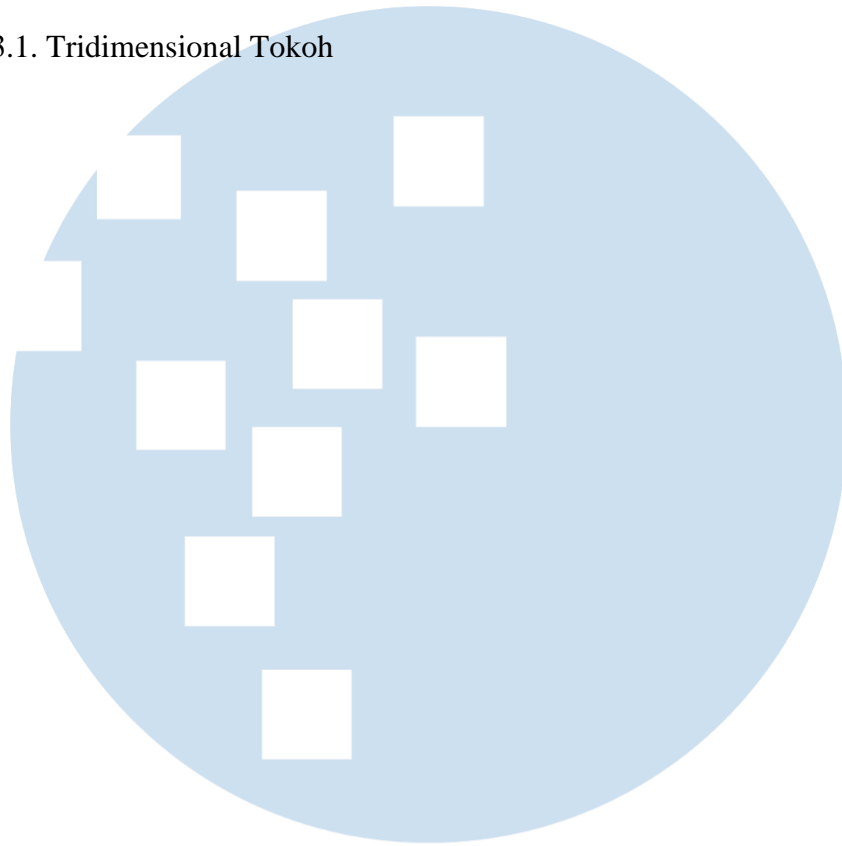
UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tridimensional Tokoh

10



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Hierarki Sifat Manusia	6
Gambar 3.1. Bagan Tahapan Kerja	8
Gambar 3.2. Referensi Style	9
Gambar 3.3. Moodboard Samuel	10
Gambar 3.4. Moodboard The Owner	10
Gambar 3.5. Moodboard Properti Samuel	11
Gambar 3.6. Moodboard Properti The Owner	11
Gambar 3.7. Eksplorasi Wajah Samuel	13
Gambar 3.8. Perancangan Fitur Wajah Samuel dalam 3D	13
Gambar 3.9. Eksplorasi Wajah The Owner	14
Gambar 3.10. Perancangan Fitur Wajah The Owner dalam 3D	15
Gambar 3.11. Eksplorasi Kostum Samuel	15
Gambar 3.12. Eksplorasi Kostum The Owner	16
Gambar 3.13. Eksplorasi Properti Samuel	16
Gambar 4.1 Character Sheet Samuel	18
Gambar 4.2 Character Sheet The Owner	18
Gambar 4.3. Close Up Fitur Wajah Samuel	19
Gambar 4.4. Referensi Tokoh Utama The Man	20
Gambar 4.5. Variasi Wajah Samuel	21
Gambar 4.6. Referensi Tokoh Peter B. Parker	21
Gambar 4.7. Close Up Fitur Wajah The Owner	22
Gambar 4.8. Close Up Mata The Owner	23
Gambar 4.9. Referensi Tokoh Uncle Aaron	23
Gambar 4.10. Hasil Kostum Samuel	24
Gambar 4.11. Hasil Kostum The Owner	25
Gambar 4.12. Properti Switchblade Samuel	26
Gambar 4.13. Properti Tas Samuel	26
Gambar 4.14. Properti Payung The Owner	27
Gambar 4.15. Properti Lengan Prostetik The Owner	27

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/ PENGKAJIAN</b>	<b>32</b>
<b>FORMULIR PERJANJIAN</b>	<b>33</b>
<b>FORMULIR BIMBINGAN</b>	<b>35</b>
<b>TURNITIN</b>	<b>37</b>

