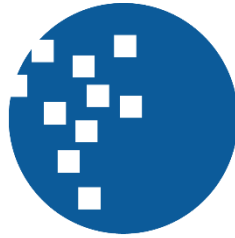


**PERANCANGAN TOKOH FILM ANIMASI PENDEK  
BERTEMAKAN SUKU BATAK TOBA BERJUDUL “TOBA”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

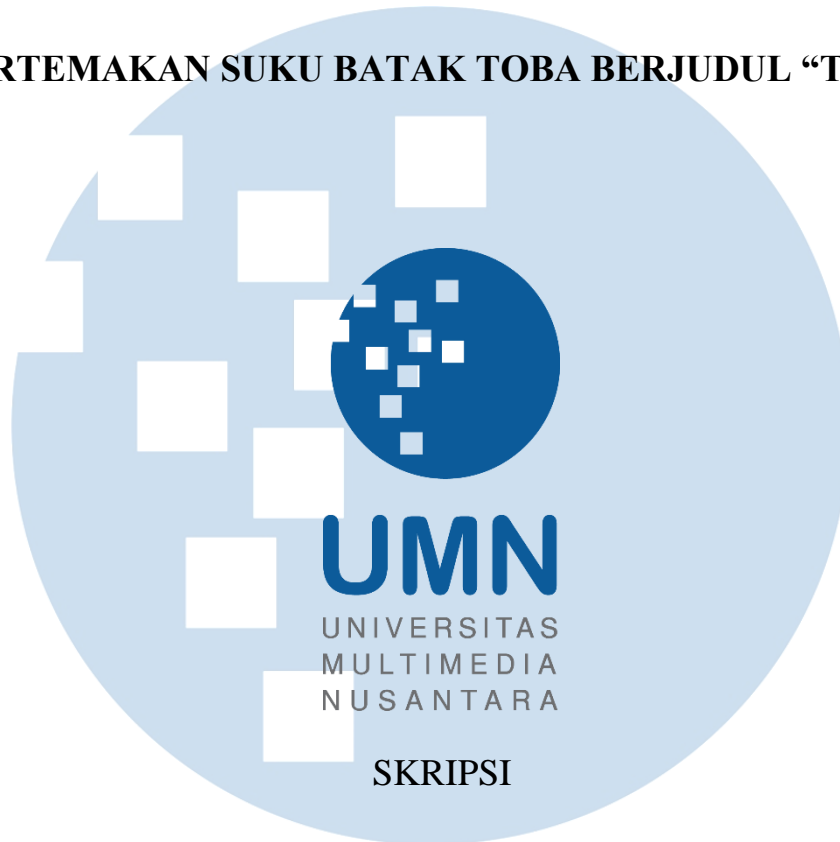
**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Mhikha Putri Efendi**

**00000043990**

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

**PERANCANGAN TOKOH FILM ANIMASI PENDEK  
BERTEMAKAN SUKU BATAK TOBA BERJUDUL “TOBA”**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Mhikha Putri Efendi**

**00000043990**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mhikha Putri Efendi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043990

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan/Pengkajian dengan judul:

**PERANCANGAN TOKOH FILM ANIMASI PENDEK BERTEMAKAN  
SUKU BATAK TOBA BERJUDUL “TOBA”**

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, 20 Mei 2024



(Mhikha Putri Efendi)

UMM  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

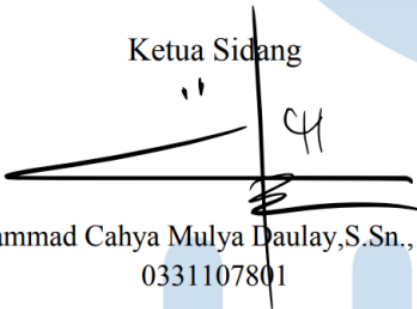
Skripsi Penciptaan/Pengkajian dengan judul

# PERANCANGAN TOKOH FILM ANIMASI PENDEK BERTEMAKAN SUKU BATAK TOBA BERJUDUL “TOBA”

Oleh  
Nama : Mhikha Putri Efendi  
NIM : 00000043990  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Mei 2024  
Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.  
0331107801

Penguji

Andrew  
Willis

Digitally signed by  
Andrew Willis  
Date: 2024.05.27  
11:58:25 +07'00'

Andrew Willis, B.A., M.M.  
0306068907

Pembimbing



Digitally signed by  
Firdyanza Pramono  
Date: 2024.05.27  
08:39:33 +07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.  
0323088802

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by Kus  
Sudarsono  
Date: 2024.05.29  
13:25:55 +07'00'

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

# LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

## KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mhikha Putri Efendi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043990

Program Studi : Film

Jenjang : S2 / S1 / D3

Judul Karya Ilmiah :

### PERANCANGAN TOKOH FILM ANIMASI PENDEK

### BERTEMAKAN SUKU BATAK TOBA BERJUDUL “TOBA”


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, 6 Mei 2024

  
(Mhikha Putri Efendi)

\* 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 Tokoh Film Animasi Pendek Bertemakan Suku Batak Toba Berjudul Toba” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Animasi 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, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Keluarga dan teman-teman 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, 20 Mei 2024



(Mhikha Putri Efendi)

**PERANCANGAN TOKOH FILM ANIMASI PENDEK  
BERTEMAKAN SUKU BATAK TOBA BERJUDUL “TOBA”**

Mhikha Putri Efendi

**ABSTRAK**

Animasi merupakan sebuah gambar bergerak, dalam animasi ada sebuah proses untuk mendesain tokoh. Desain tokoh merupakan acuan yang digunakan untuk menganimasikan tokoh dalam sebuah film animasi. Untuk mendesain sebuah tokoh, Ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan, seperti tridimensional tokoh, bentuk dasar, proporsi, kostum dan warna yang akan diimplementasikan pada tokoh. Bentuk dasar sendiri dapat memperlihatkan bagaimana fisik dan personalitas tokoh, proporsi dapat memperlihatkan usia dari tokoh, fitur wajah dapat memperlihatkan ras dari tokoh, warna juga dapat membangun personalitas dari tokoh. Kisah ini sendiri mengisahkan seorang petani bernama Toba yang menemukan seekor ikan mas yang berubah menjadi seorang manusia, bernama Putri. Mereka menikah hingga memiliki seorang anak yang dinamakan Samosir. Ketiga tokoh yang ada pada film ini memiliki latar belakang sebagai orang batak toba, oleh karena itu penulis juga mendesain ketiga tokoh ini menggunakan fitur wajah etnis Batak, warna yang berkaitan serta bentuk dan proporsi yang sesuai dengan tokoh.

**Kata kunci:** Desain Tokoh, Danau Toba, Batak Toba

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

***PROCESS OF MAKING CHARACTER DESIGN WITH  
BATAK TOBA THEME FOR “TOBA” 2D ANIMATION  
FILM***

Mhikha Putri Efendi

***ABSTRACT (English)***

*Animation is a moving picture, and in animation there is a process for designing characters. Character design is a reference used to animate characters in an animated film. To design a character, there are several aspects that must be considered, such as the three-dimensional character, shape, proportions, costume and colors that will be implemented in the character. The basic shape itself can show character's physique and personality, proportions can show the character's age, facial features can show the character's race, color can also build the character's personality. This story itself tells of a farmer named Toba who found a goldfish that turned into a human, named Putri. They married and had a child named Samosir. The three characters in this film have a background as Batak Toba people, therefore, writer will also design these three characters using Batak ethnic facial features, related colors and shapes and proportions that suit the characters.*

***Keywords:*** *Character Design, Lake Toba, Batak Toba*

UMN

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>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</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>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. Animasi.....	3
2.3. Desain Tokoh.....	4
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>19</b>
3.1. Deskripsi Karya .....	19
3.2. Konsep Karya .....	19
3.3. Tahapan Kerja.....	21
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>56</b>
4.1. ANALISIS KARYA.....	56
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>69</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisa wajah pria Batak .....	24
Tabel 2. Analisa wajah wanita Batak .....	29
Tabel 3. Analisa wajah anak laki-laki Batak.....	33
Tabel 4. Tridimensional tokoh Toba.....	56
Tabel 5. Tridimensional tokoh Putri.....	60
Tabel 6. Tridimensional tokoh Samosir.....	64

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Shape .....	7
Gambar 2. Roda Warna.....	8
Gambar 3. Hidung Mesorrhine .....	13
Gambar 4. Orang Batak.....	13
Gambar 5. Ulos Sibolang .....	15
Gambar 6. Ulos Ragihotang .....	16
Gambar 7. Ulos Ragihidup.....	16
Gambar 8. Ulos Manggiring .....	17
Gambar 9. Ulos Ragihuting.....	17
Gambar 10. Gaya Visual dari film animasi “Loving Vincent” (2017) .....	20
Gambar 11. Diagram sistematis.....	21
Gambar 12. Benja.....	23
Gambar 13. Geppetto Guillermo del Toro’s Pinocchio .....	25
Gambar 14. Petani Indonesia .....	26
Gambar 15. Analisis Ulos Sibolang .....	27
Gambar 16. Julieta Madrigal.....	28
Gambar 17. Sina.....	30
Gambar 18. Pakaian orang Batak.....	31
Gambar 19. Analisis Ulos Manggiring dan Sibolang .....	31
Gambar 20. Antonio Madrigal .....	32
Gambar 21. Miguel .....	35
Gambar 22. Analisis Ulos Sibolang dan Manggiring .....	35
Gambar 23. Eksplorasi bentuk dasar Toba .....	37
Gambar 24. Proporsi Toba .....	38
Gambar 25. Eksplorasi fitur wajah Toba .....	39
Gambar 26. Eksplorasi fitur wajah Toba .....	39
Gambar 27. Eksplorasi kostum Toba .....	40
Gambar 28. Eksplorasi warna Toba .....	41
Gambar 32. Eksplorasi bentuk dasar Putri.....	43
Gambar 33. Eksplorasi bentuk dasar Putri.....	44
Gambar 34. Eksplorasi proporsi Putri.....	44
Gambar 35. Eksplorasi fitur wajah Putri.....	45
Gambar 36. Eksplorasi fitur wajah Putri.....	45
Gambar 37. Eksplorasi fitur wajah Putri.....	46
Gambar 38. Eksplorasi fitur wajah Putri.....	46
Gambar 39. Eksplorasi kostum Putri .....	47
Gambar 40. Eksplorasi kostum Putri .....	48
Gambar 41. Eksplorasi warna Putri .....	49
Gambar 42. Eksplorasi bentuk dasar Samosir.....	51

Gambar 43. Eksplorasi proporsi Samosir.....	52
Gambar 44. Eksplorasi fitur wajah Samosir .....	52
Gambar 45. Eksplorasi fitur wajah Samosir .....	53
Gambar 46. Eksplorasi kostum Samosir .....	54
Gambar 47. Eksplorasi warna Samosir .....	55
Gambar 48. Bentuk dan proporsi Toba.....	58
Gambar 49. Kostum tokoh Toba.....	59
Gambar 50. Warna tokoh Toba.....	60
Gambar 51. Bentuk dasar Putri .....	61
Gambar 52. Ekspresi wajah Putri.....	62
Gambar 53. Kostum Putri .....	63
Gambar 54. Warnah tokoh Putri .....	64
Gambar 55. Bentuk dan proporsi Samosir .....	65
Gambar 56. Ekspresi wajah Samosir .....	66
Gambar 57. Warna tokoh Samosir .....	67
Gambar 58. Perbandingan tokoh Toba, Putri dan Samosir.....	68

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 (KS-1).....	72
LAMPIRAN 2 (KS-2).....	73
LAMPIRAN 3 (KS-3).....	74
LAMPIRAN 4 (KS-4).....	75



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA