

**PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK
MEMVISUALISASIKAN IBU KOTA NUSANTARA (IKN)
FUTURISTIK DI FILM ANIMASI 3D *STATE OF THE ART***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Nicola Melodyta Suryodinoto

00000044429

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

**PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK
MEMVISUALISASIKAN IBU KOTA NUSANTARA (IKN)
FUTURISTIK DI FILM ANIMASI 3D *STATE OF THE ART***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Nicola Melodyta Suryodinoto

0000044429

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nicola Melodyta Suryodinoto

Nomor Induk Mahasiswa **00000044429**

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK MEMVISUALISASIKAN IBU KOTA NUSANTARA (IKN) FUTURISTIK DI FILM ANIMASI 3D *STATE OF THE ART*

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, 10 Mei 2024



(Nicola Melodyta Suryodinoto)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK MEMVISUALISASIKAN IBU
KOTA NUSANTARA (IKN) FUTURISTIK DI FILM ANIMASI 3D *STATE OF
THE ART*


Oleh
Nama : Nicola Melodyta Suryodinoto
NIM : 00000044429
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Mei 2024
Pukul 10.00 s/d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Andrew Willis, B.A., M.M.
NIK 039159

Penguji


Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2024.05.17
14:45:43 +07'00'
Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
NIK 078754

Pembimbing


Digitally signed by
Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2024.05.17
11:28:07 +07'00'
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M. Anim.
NIK 023981

Ketua Program Studi Film

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nicola Melodyta Suryodinoto

Nomor Induk Mahasiswa **00000044429**

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK MEMVISUALISASIKAN IBU KOTA NUSANTARA (IKN) FUTURISTIK DI FILM ANIMASI 3D STATE OF THE ART

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, 10 Mei 2024



(Nicola Melodyta Suryodinoto)

* 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 ini dengan judul: “PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK MEMVISUALISASIKAN IBU KOTA NUSANTARA (IKN) FUTURISTIK DI FILM ANIMASI 3D *STATE OF THE ART*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada 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. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., 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. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Orang Tua, keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 10 Mei 2024



(Nicola Melodyta Suryodinoto)

**PERANCANGAN TOKOH UTAMA UNTUK
MEMVISUALISASIKAN IBU KOTA NUSANTARA (IKN)
FUTURISTIK DI FILM ANIMASI 3D *STATE OF THE ART***

(Nicola Melodyta Suryodinoto)

ABSTRAK

Animasi 3D telah menjadi fondasi utama dalam budaya global, mencakup berbagai media mulai dari film hingga iklan, dan mengalami evolusi dari 2 dimensi menjadi 3 dimensi. Dalam proses pembuatan animasi, desain tokoh memiliki peran penting sebagai penghidup cerita dan menciptakan ikatan emosional dengan penonton. Untuk membantu tahap perancangan tokoh yang lebih luas, fondasi konsep *three-dimensional character* digunakan sebagai panduan dalam menciptakan karakter yang hidup dan kompleks. Pada film animasi 3D *State of The Art*, perancangan tokoh menjadi salah satu penentu utama dalam menggambarkan futuristik Ibu Kota Nusantara (IKN) pada tahun 2040. Fokus utama perancangan adalah pada dua tokoh D10 (Dio) dan Hazel, yang merupakan dua tokoh utama pada film animasi 3D *State of The Art*. Penggambaran futuristik dari Ibu Kota Nusantara (IKN) akan tercermin melalui visualisasi karakter, meliputi *shape language*, pilihan warna dan kostum. Melalui perpaduan berbagai elemen desain, setiap tokoh diharapkan dapat menciptakan kesan yang kuat dengan audiens, menjadikan pengalaman menonton lebih mendalam dan memikat. Setelah rancangan akhir terbentuk, maka hasil akhir akan digunakan dalam film animasi 3D *State of The Art*.

Kata kunci: animasi, robot, barista, desain tokoh, tokoh, futuristik, *shape language*, *State of The Art*

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

***DESIGNING THE MAIN CHARACTERS TO VISUALIZE
FUTURISTIC CAPITAL CITY OF NUSANTARA (IKN) IN THE
3D ANIMATED FILM STATE OF THE ART***

(Nicola Melodyta Suryodinoto)

ABSTRACT (English)

3D animation has become a primary foundation in global culture, spanning various media from films to advertisements, and has evolved from 2D to 3D. In the animation production process, character design plays a crucial role in bringing stories to life and creating emotional bonds with the audience. To aid in the broader stage of character design, the concept foundation of a three-dimensional character is used as a guide in creating lifelike and complex characters. In the 3D animated film State of The Art, character design is one of the main determinants in portraying the futuristic Capital City of Nusantara (IKN) in the year 2040. The primary focus of the design is on the two characters, D10 (Dio) and Hazel, who are the main characters in the 3D animated film State of The Art. The futuristic depiction of the Capital City of Nusantara (IKN) will be reflected through character visualization, including shape language, color choices, and costumes. Through the combination of various design elements, each character is expected to create a strong impression on the audience, making the viewing experience more immersive and captivating. Once the final design is formed, it will be used in the 3D animated film State of The Art.

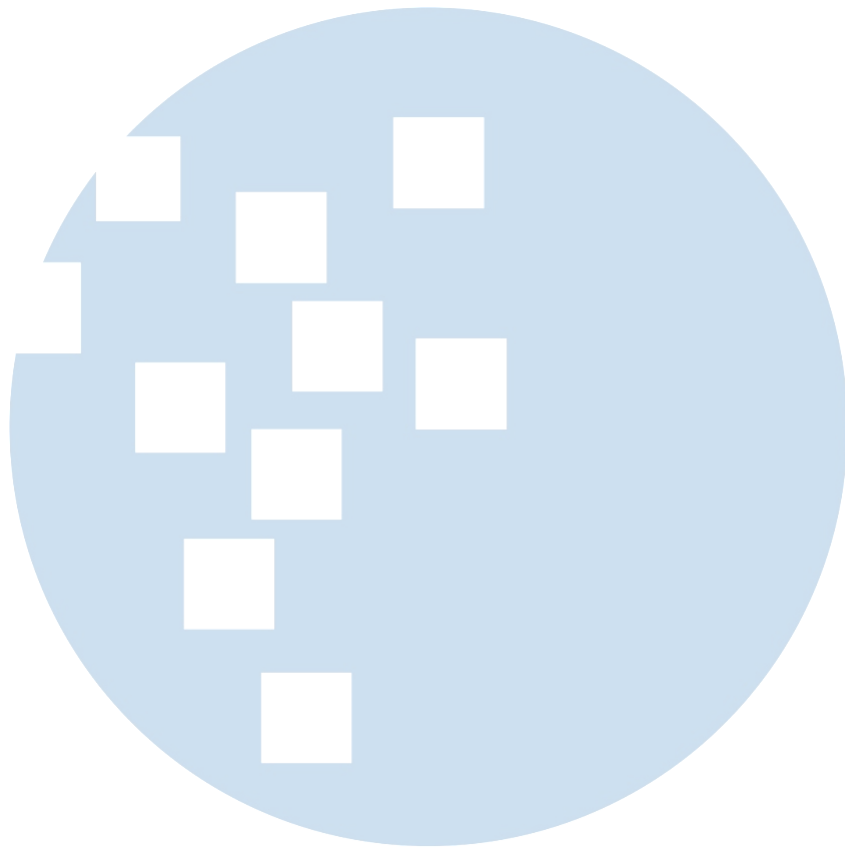
Keywords: *animation, robot, barista, character design, character, futuristic, shape language, State of The Art*

U 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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English).....</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. DESAIN TOKOH.....	3
2.2. <i>THREE-DIMENSIONAL CHARACTER</i>	3
2.3. <i>SHAPE LANGUAGE</i>	4
2.4. WARNA.....	5
2.5. KOSTUM.....	5
2.6. FUTURISTIK.....	5
2.7. IBU KOTA NUSANTARA (IKN).....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya.....	7
Konsep Karya.....	7
Tahapan Kerja.....	9
4. ANALISIS.....	25
4.1. D10 (Dio).....	25
4.2. Hazel.....	31
5. KESIMPULAN.....	36

6. DAFTAR PUSTAKA 38



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Keterikatan Teori	11
Tabel 2. Tabel <i>three-dimensional character</i> tokoh D10 (Dio)	19
Tabel 3. Tabel <i>three-dimensional character</i> tokoh Hazel	21
Tabel 4. Tabel Asosiasi Visual dari <i>three-dimensional character</i> D10 (Dio)	25
Tabel 5. Tabel Asosiasi Visual dari <i>three-dimensional character</i> Hazel	31



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi visual untuk film <i>State of The Art</i>	8
Gambar 2. Bagan Skematika Penelitian	9
Gambar 3. <i>Shape Language</i> Rosie the Robot	12
Gambar 4. Warna Tokoh Eve	13
Gambar 5. Warna Ugo Robot	14
Gambar 6. Foto Dokumentasi Ugo Robot	15
Gambar 7. Fitur Ugo Robot	15
Gambar 8. <i>Shape Language</i> Aunt Cass	16
Gambar 9. Warna Tokoh Illuminata	17
Gambar 10. Kostum Barista Perempuan di Tiga Kafe Berbeda	18
Gambar 11. Eksplorasi Desain Tokoh D10 (Dio) Awal	19
Gambar 12. Eksplorasi Desain Tokoh D10 (Dio) Kedua	20
Gambar 13. Eksplorasi Desain Tokoh D10 (Dio) Ketiga	20
Gambar 14. Eksplorasi Desain Tokoh D10 (Dio) Keempat	21
Gambar 15. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Awal	22
Gambar 16. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Kedua	22
Gambar 17. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Ketiga	23
Gambar 18. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Keempat	24
Gambar 19. Eksplorasi Desain Tokoh Hazel Kelima	24
Gambar 20. Hasil Rancangan Tokoh D10 (Dio)	25
Gambar 21. Penggunaan <i>Shape Language</i> pada Desain Tokoh D10 (Dio)	26
Gambar 22. Diagram Lingkaran Warna Tokoh D10 (Dio)	28
Gambar 23. Fitur-fitur D10 (Dio)	29
Gambar 24. Desain Stiker	30
Gambar 25. Logo Perusahaan <i>Hybot</i>	30
Gambar 26. Hasil Rancangan Tokoh Hazel	31
Gambar 27. Penggunaan <i>Shape Language</i> pada Desain Tokoh Hazel	32
Gambar 28. Diagram Lingkaran Warna Tokoh Hazel	33
Gambar 29. Fitur-fitur Teknologi Masa Depan pada Desain Kostum Hazel	35

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

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS-1.....	40
LAMPIRAN KS-2	41
LAMPIRAN KS-3	42
TRANSKRIP WAWANCARA.....	45
LAMPIRAN KS-4	48



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA