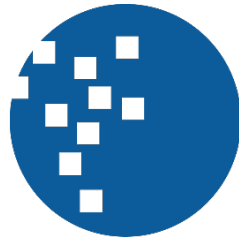


**PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENGGAMBARKAN
KEDEKATAN HUBUNGAN ANTARA CUCU DAN NENEK
DALAM FILM ANIMASI 2D *LOST STEPS***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Angie Audelia Effendy

0000044449

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

**PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENGGAMBARKAN
KEDEKATAN HUBUNGAN ANTARA CUCU DAN NENEK
DALAM FILM ANIMASI 2D *LOST STEPS***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Angie Audelia Effendy

0000004444

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

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angie Audelia Effendy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044449

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENGGAMBARAKAN KEDEKATAN HUBUNGAN ANTARA CUCU DAN NENEK DALAM FILM ANIMASI 2D *LOST STEPS*

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, 16 Mei 2024



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
(Angie Audelia Effendy)

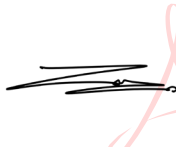
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENGGAMBARKAN KEDEKATAN
HUBUNGAN ANTARA CUCU DAN NENEK DALAM FILM ANIMASI 2D
LOST STEPS

Oleh
Nama : Angie Audelia Effendy
NIM : 00000044449
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Mei 2024
Pukul 17.00 s/d 18.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Digitally signed by
Levinthius Herlyanto,
M.Sn
Date: 2024.05.24
10:59:32 +07'00'
Adobe Acrobat Reader
version: 2024.002.20759


Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Penguji


Digitally signed by Ahmad
Arief Adiwijaya
Date: 2024.05.24 18:36:13
+07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
0323099203

Pembimbing


Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2024.05.22
17:23:28 +07'00'

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
0308089101

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by Kus Sudarsono
Date: 2024.05.24 19:55:58 +07'00'

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
032809750

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angie Audelia Effendy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044449

Program Studi : FILM

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENGGAMBARAKAN KEDEKATAN
HUBUNGAN ANTARA CUCU DAN NENEK DALAM FILM ANIMASI 2D
*LOST STEPS***

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, 03 Mei 2024



Angie Audelia Effendy

* 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 UNTUK MENGGAMBARKAN KEDEKATAN HUBUNGAN ANTARA CUCU DAN NENEK DALAM FILM ANIMASI 2D *LOST STEPS*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film & Animasi pada Fakultas Seni & 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, 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 tesis ini.
5. Anggota Anisoptera, teman dan kerabat yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Orang Tua dan keluarga 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, 1 April 2024


(Angie Audella Effendy)

**PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENGGAMBARKAN
KEDEKATAN HUBUNGAN ANTARA CUCU DAN NENEK
DALAM FILM ANIMASI 2D *LOST STEPS***

Angie Audelia Effendy

ABSTRAK

Perancangan tokoh atau karakter desain adalah proses pembuatan visual sebuah tokoh yang akan digunakan dalam penciptaan karya seni animasi yang memenuhi kebutuhan cerita. Karakter desain memiliki tujuan bukan hanya untuk membuat sebuah tokoh, tetapi untuk membuat tokoh yang dapat dimengerti dan diingat oleh penonton dalam bentuknya, sifatnya dan juga latar belakangnya. Penelitian ini menghasilkan penjelasan proses perancangan kedua tokoh utama dalam film animasi 2D dengan judul 'Lost Steps' dengan dasar teori *three-dimensional character* dan juga teori warna dalam bentuk dan busana sang tokoh.

Kata kunci: Animasi 2D, Perancangan Tokoh, Three-Dimensional-Character, Teori Warna, Busana

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

CHARACTER DESIGN TO DEPICT THE CLOSE RELATIONSHIP BETWEEN GRANDCHILDREN AND GRANDMOTHER IN THE 2D ANIMATED FILM *LOST STEPS*

Angie Audelia Effendy

ABSTRACT (English)

Character design is the process of creating visuals for a character that will be used in creating animated works of art that meet the needs of the story. Character design aims not only to create a character but to create a character that the audience can understand and will be memorable for them, visually and emotionally. This research will produce an explanation of the design process of the two main characters in the 2D animated film titled 'Lost Steps' with three-dimensional character theory and color theory based on the characters' shapes and way of clothing.

Keywords: *2D Animation, Character Design, Three-Dimensional-Character, Colour Theory, clothing*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
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. ANIMASI DUA DIMENSI	3
2.2. DESAIN TOKOH.....	3
2.3. THREE DIMENSIONAL CHARACTER.....	4
3. METODE PENCIPTAAN	8
Deskripsi Karya.....	8
Konsep Karya.....	8
Tahapan Kerja	10
4. ANALISIS	31
4.1. Rahel Tanuwijaya.....	31
4.2. Wang Yuming (popo)	34
4.3 Kedekatan antara Nenek dan Cucu	37
5. KESIMPULAN.....	38
6. DAFTAR PUSTAKA	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Keterkaitan Teori	12
Tabel 2. Tabel Three-Dimensional Character Rahel Tanuwijaya.....	26
Tabel 3. Tabel Three-Dimensional Character Wang Yuming	28
Tabel 4. Tabel Asosiasi Visual dari Three-Dimensional Character Tokoh Rahel	31
Tabel 5. Tabel Asosiasi Visual dari Three-Dimensional Character Tokoh Wang Yuming.....	34
Tabel 6. Tabel Kedekatan Hubungan antara Tokoh Nenek dan Cucu.....	37



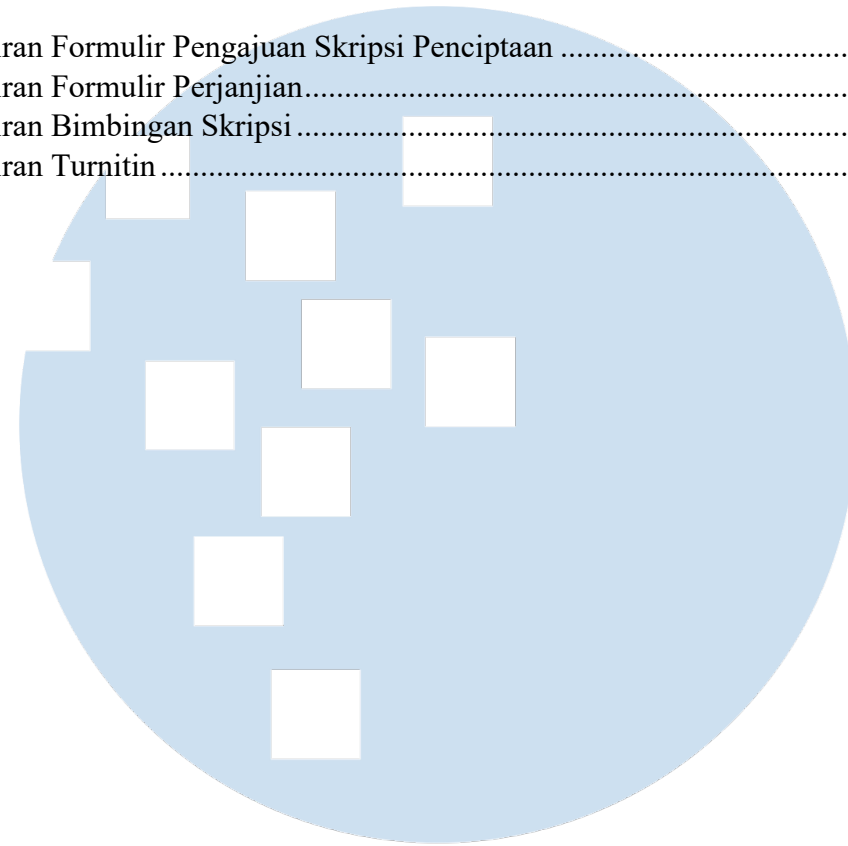
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Penjelasan Bentuk Tokoh	6
Gambar 2. Referensi Gaya visual film animasi	9
Gambar 3. Bagan Skematika Penelitian.....	10
Gambar 4. Scene dari Film Animasi Mulan (1998).....	13
Gambar 5. Analisis Bentuk Pada Tokoh Mulan dari ‘Mulan’ (1998).....	14
Gambar 6. Analisa Fitur Wajah Tokoh Lara Jean dari	15
Gambar 7. Analisa Fitur Wajah Tokoh Fei Fei dari ‘Over The Moon’	15
Gambar 8. Analisa Perubahan Warna tokoh Luna dari ‘One Small Step’	17
Gambar 9. Analisa Warna tokoh Mulan dari ‘Mulan’	18
Gambar 10. Analisa Busana Aktis Malaysia Lisa Surihani dan Aktris Indonesia Asmirandah	19
Gambar 11. Analisa Busana Tokoh Lara Jean dari ‘To All The Boys I’ve Loved Before’	19
Gambar 12. Analisa Busana Narasumber	20
Gambar 13. Analisis Bentuk Pada Tokoh Ibu dari ‘Bao’ (2018).....	22
Gambar 14. Analisis Fitur Wajah Narasumber	23
Gambar 15. Analisis Fitur Wajah Nai Nai dari ‘Over The Moon’ (2022).....	23
Gambar 16. Analisis Warna Tokoh Grandma Huang dari Serial TV ‘Fresh Off the Boat’ (2015)	24
Gambar 17. Foto Busana Narasumber	25
Gambar 18. Konsep Awal Busana Tokoh Ibu dari ‘Bao’ (2018)	25
Gambar 19. Eksplorasi Perancangan Tokoh Rahel.....	27
Gambar 20. Eksplorasi Perancangan Tokoh Wang Yuming	29
Gambar 21. Perancangan Awal Tokoh Wang Yuming.....	30
Gambar 22. Revisi Desain Tokoh Wang Yuming	30
Gambar 23. Hasil Rancangan Tokoh Rahel Tanuwijaya.....	31
Gambar 24. Bentuk Dasar Tokoh Rahel	32
Gambar 25. Fitur Wajah Tokoh Rahel.....	32
Gambar 26. Warna Tokoh Rahel	33
Gambar 27. Hasil Rancangan Tokoh Wang Yuming Setelah Revisi.....	34
Gambar 28. Bentuk Dasar Tokoh Wang Yuming.....	35
Gambar 29. Fitur Wajah Tokoh Wang Yuming	36
Gambar 30. Warna Tokoh Wang Yuming	36

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan	41
Lampiran Formulir Perjanjian.....	42
Lampiran Bimbingan Skripsi	43
Lampiran Turnitin.....	45



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA