

**PERANCANGAN TOKOH DENGAN MENGAMBIL
REFERENSI FANTASI DAN SUKU SASAK DALAM FILM
*ANIMASI CORE CONFLICT***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Elizabeth Althea Larasati

00000044466

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

2024

**PERANCANGAN TOKOH DENGAN MENGAMBIL
REFERENSI FANTASI DAN SUKU SASAK DALAM FILM
ANIMASI *CORE CONFLICT***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Elizabeth Althea Larasati

0000044466

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Elizabeth Althea Larasati

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044466

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH DENGAN MENGAMBIL REFERENSI FANTASI DAN SUKU SASAK DALAM FILM ANIMASI *CORE CONFLICT*

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, 5 Mei 2024



(Elizabeth Althea Larasati)

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 DENGAN MENGAMBIL REFERENSI
FANTASI DAN SUKU SASAK DALAM FILM ANIMASI *CORE
CONFLICT***

Oleh
Nama : Elizabeth Althea Larasati
NIM : 00000044466
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 2 Mei 2024
Pukul 14.00 s/d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang

R.R. Mega Iranti K., M.Ds.
NIK 077739

Penguji

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds
NIK 100007

Pembimbing

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M. Anim.
NIK 023981

Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2024.05.11
11:37:15 +07'00'

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elizabeth Althea Larasati
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044466
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN TOKOH DENGAN MENGAMBIL REFERENSI
FANTASI DAN SUKU SASAK DALAM FILM ANIMASI *CORE*
CONFLICT

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, 2 Mei 2024


(Elizabeth Althea Larasati)

* 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.

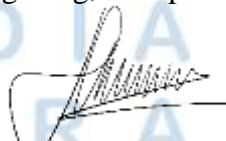
KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN TOKOH DENGAN MENGAMBIL REFERENSI FANTASI DAN SUKU SASAK DALAM FILM ANIMASI *CORE CONFLICT*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana 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. Muhammad Cahya M. 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 P., S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Jesselyn, Gladys, Wanda, dan Gloria, sebagai teman-teman seperjuangan saya dalam Kopi Garam Productions.

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

Tangerang, 23 April 2024



(Elizabeth Althea Larasati)

**PERANCANGAN TOKOH DENGAN MENGAMBIL
REFERENSI FANTASI DAN SUKU SASAK DALAM FILM**

ANIMASI CORE CONFLICT

(Elizabeth Althea Larasati)

ABSTRAK

Desain tokoh merupakan salah satu elemen penting, baik itu di dalam film animasi, film *live-action*, maupun bentuk media lainnya yang berfokus kepada konsep *storytelling*. Penulisan ini akan membahas mengenai perancangan desain kedua tokoh utama dalam film animasi *Core Conflict* menggunakan fantasi dan kultur Suku Sasak sebagai referensi. Teori yang digunakan untuk perancangan tokoh tersebut akan berfokus kepada teori desain tokoh yang dikemukakan oleh Bryan Tillman, dimana terdapat tujuh komponen dalam desain tokoh. Namun, komponen teori yang dikemukakan oleh Bryan Tillman ini akan dibatasi oleh aspek *three-dimensional character*, warna, dan bentuk saja. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif, dan data yang ada diambil berdasarkan *literature review* dan observasi yang dilakukan oleh penulis. Kesimpulan yang didapatkan dari penulisan ini adalah banyak sekali aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah tokoh. Meskipun demikian, aspek-aspek tersebut akan berhubungan satu dengan yang lain, dan dapat memengaruhi pilihan artistik untuk menyampaikan makna tertentu.

Kata kunci: perancangan tokoh, warna, bentuk, kostum



***DESIGNING CHARACTERS USING FANTASY THEMES AND
THE SASAK ETHNIC GROUP AS REFERENCE IN THE
ANIMATED FILM CORE CONFLICT***

(Elizabeth Althea Larasati)

ABSTRACT

Character design is an important element to consider, whether it be for an animated film, a live-action film, or in any other type of media that involves storytelling. This paper will discuss in regards to designing the two main characters of the animated film Core Conflict using fantasy themes and Sasak culture. Theories presented and used to design the characters will focus on the character design theory by Bryan Tillman, where it is stated that there are seven components of character design. That being said, the components from the theory used in this paper will be limited to the aspect of three dimensional character, colors, and shapes only. The research method of this paper is oriented around qualitative research, and the data collected for this purpose is gathered using literative reviews and the author's observations. The result of this paper is finding out that all aspects of character design are interconnected with one another. This highly affects the designs and artistic choices that is made to the character, making it convey a much more deeper meaning to it.

Keywords: *character design, color, shapes, costumes*

UMN
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
ABSTRACT	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.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. DESAIN TOKOH.....	3
2.2. <i>THREE-DIMENSIONAL CHARACTER</i>	4
2.3. <i>SHAPES</i>	5
2.4. WARNA	5
2.5. KOSTUM.....	6
2.6. GENRE FANTASI	6
2.7. SUKU SASAK	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
Deskripsi Karya	8
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	11
4. ANALISIS.....	29
4.1. DESAIN TOKOH RAKSA	29
4.2. DESAIN TOKOH BAIQ KALIYAN.....	33
5. KESIMPULAN.....	36

6. DAFTAR PUSTAKA 38

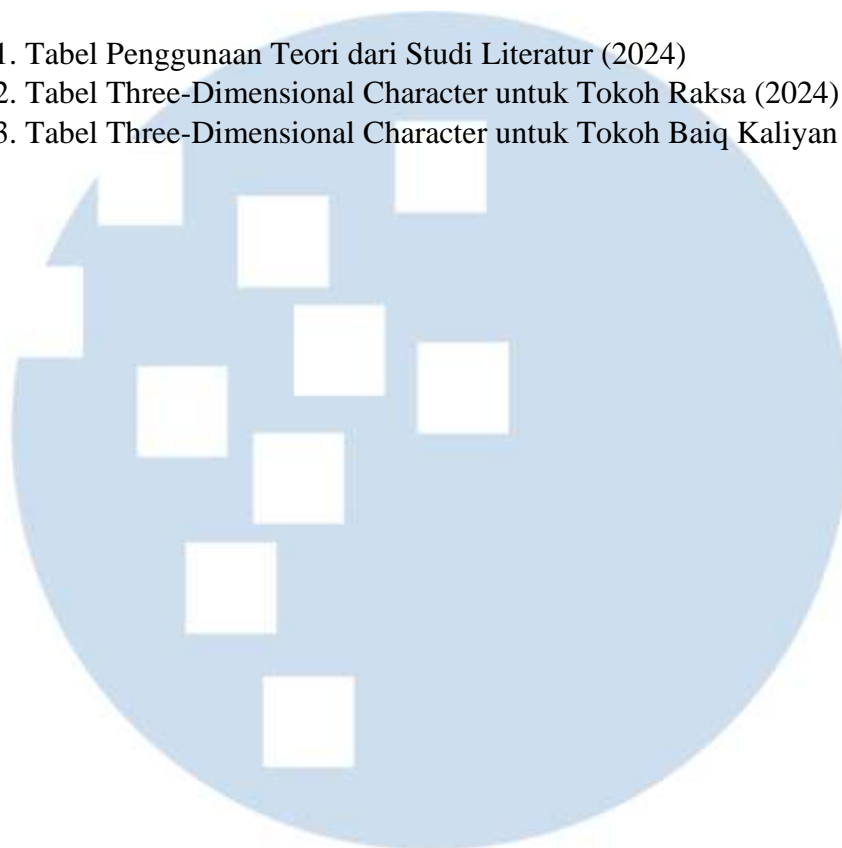


UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Penggunaan Teori dari Studi Literatur (2024)	12
Tabel 2. Tabel Three-Dimensional Character untuk Tokoh Raksa (2024)	22
Tabel 3. Tabel Three-Dimensional Character untuk Tokoh Baiq Kaliyan (2024)	25



UMMN

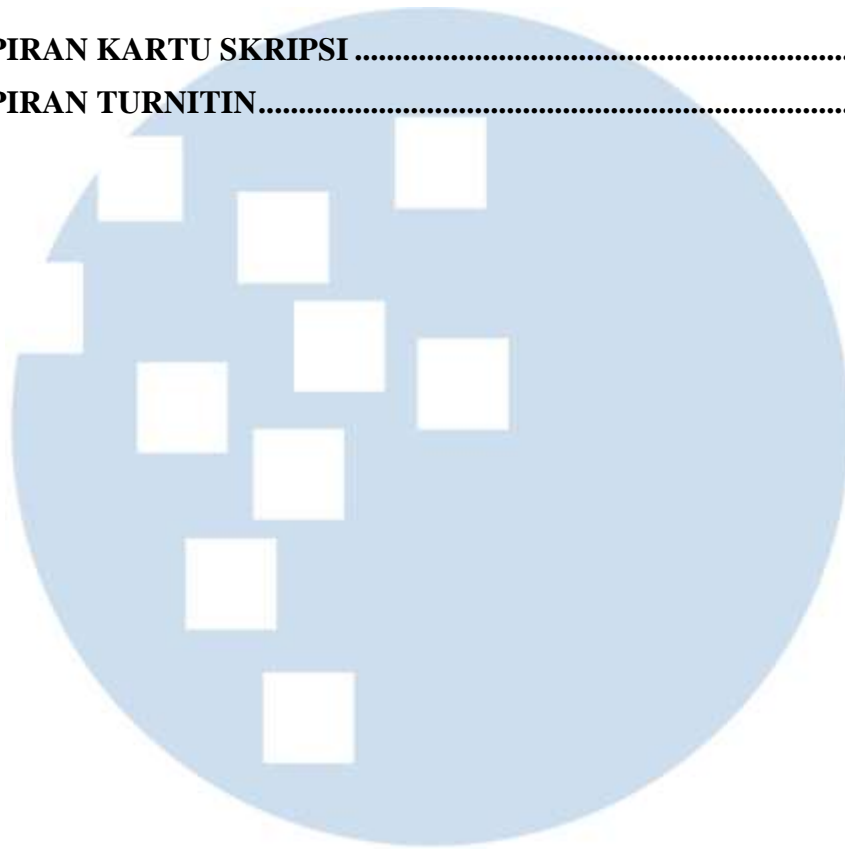
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gaya visual film animasi <i>This Strange Planet</i> (2023) dan <i>Under This Luminous Sky</i> (2022)	10
Gambar 2. Bagan sistematika penelitian	11
Gambar 3. <i>Character shapes</i> dari tokoh Rangi	14
Gambar 4. <i>Sharp shapes and features</i> dari tokoh Namaari	15
Gambar 5. Warna tokoh Dehya	15
Gambar 6. Warna tokoh Rangi	16
Gambar 7. Motif kain ragi genep dan kain selot	17
Gambar 8. <i>Character shapes</i> dari tokoh Yue	18
Gambar 9. <i>Character shapes</i> dari tokoh Lynn	18
Gambar 10. Warna tokoh Lynn	19
Gambar 11. Warna tokoh Yaoyao	20
Gambar 12. Motif kain ragi genep, kain selot, dan salah satu pola pada kain keker	21
Gambar 13. Rancangan awal tokoh Raksa sebelum pitching	21
Gambar 14. Rancangan awal tokoh Baiq Kaliyan sebelum pitching	22
Gambar 15. Eksplorasi desain awal tokoh Raksa	24
Gambar 16. <i>Breakdown</i> desain awal tokoh Raksa 1	24
Gambar 17. <i>Breakdown</i> desain awal tokoh Raksa 2	25
Gambar 18. Tradisi Peresean dari Suku Sasak	25
Gambar 19. Eksplorasi desain awal tokoh Baiq Kaliyan	29
Gambar 20. <i>Breakdown</i> desain awal tokoh Baiq Kaliyan	29
Gambar 21. Hasil rancangan desain tokoh Raksa	30
Gambar 22. Warna tokoh Raksa	31
Gambar 23. <i>Breakdown</i> kostum tokoh Raksa	33
Gambar 24. Hasil rancangan desain tokoh Baiq Kaliyan	34
Gambar 25. Warna tokoh Baiq Kaliyan	35
Gambar 26. <i>Breakdown</i> kostum tokoh Baiq Kaliyan	36

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KARTU SKRIPSI	41
LAMPIRAN TURNITIN.....	46



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA