

PERANCANGAN DESAIN TOKOH DALAM FILM ANIMASI

BUBUR FIGHT



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

AIMEE JEANE JOEFA CHENDRAWAN

00000044685

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

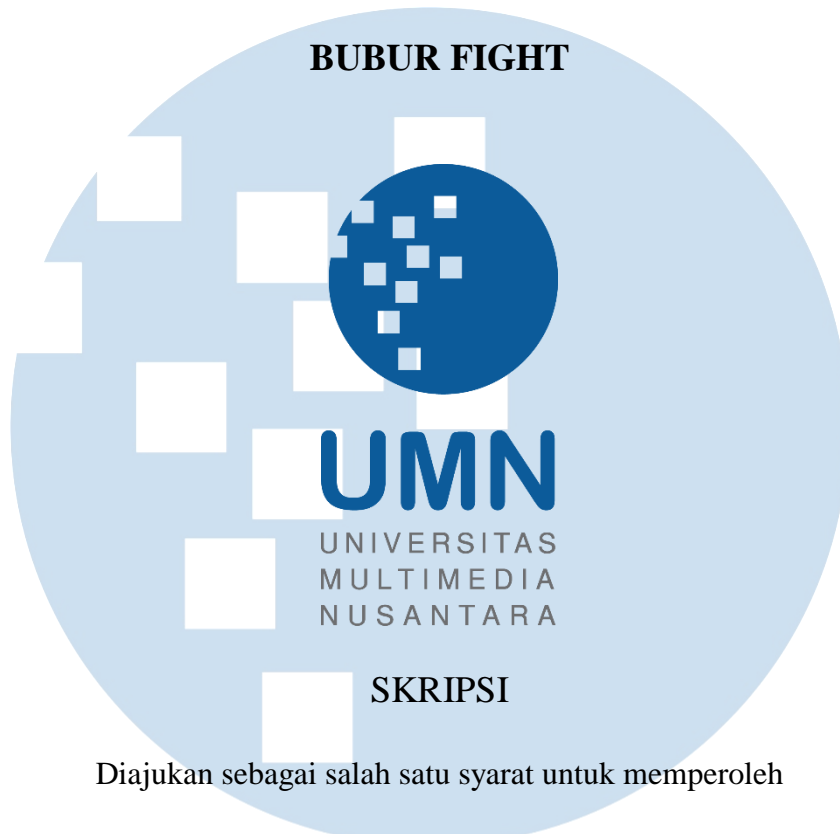
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN DESAIN TOKOH DALAM FILM ANIMASI

BUBUR FIGHT



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

AIMEE JEANE JOEFA CHENDRAWAN

00000044684

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aimee Jeane Joefa Chendrawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044685

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN TOKOH DALAM FILM ANIMASI BUBUR FIGHT

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, 29 April 2024



(Aimee Jeane Joefa Chendrawan)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN DESAIN TOKOH DALAM FILM ANIMASI BUBUR
FIGHT

Oleh
Nama : Aimee Jeane Joefa Chendrawan
NIM : 00000044685
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Mei 2024
Pukul 14.00 s/d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc
078754

Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Pembimbing


Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
081872

Ketua Program Studi Film

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aimee Jeane Joefa Chendrawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044685

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN DESAIN TOKOH DALAM FILM ANIMASI BUBUR FIGHT

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, 7 Mei 2024



(Aimee Jeane Joefa Chendrawan)

* 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 DESAIN TOKOH DALAM FILM ANIMASI BUBUR FIGHT dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film 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, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya 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. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Ssn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Teman-teman kelompok tim “Bubur Diaduk” yang telah membantu dalam mengerjakan proyek film animasi *Bubur Fight*.

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

Tangerang, 29 April 2024



(Aimee Jeane Joefa Chendrawan)

PERANCANGAN DESAIN TOKOH DALAM FILM ANIMASI

BUBUR FIGHT

(Aimee Jeane Joefa Chendrawan)

ABSTRAK

Film animasi *Bubur Fight* merupakan karya animasi 3D yang dibuat serupa dengan animasi *stop-motion* tradisional. Dalam karya tersebut, terdapat struktur visual yang mengandung berbagai konsep pertarung. Bentuk visual konsep tersebut terlihat dari desain para tokoh. Oleh karena itu, diperlukannya eksplorasi dan perancangan tokoh untuk merepresentasikan visual pertarung dalam film animasi *Bubur Fight*. Metode penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan mengumpulkan data dari hasil perancangan langsung dari proyek produksi film animasi *Bubur Fight*. Hasil penelitian ini berupa gambaran proses teknis yang dilakukan dengan mengaplikasikan teori warna dan bentuk dalam mencapai visual tokoh yang digunakan dalam film animasi *Bubur Fight*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil implementasi teori warna dan bentuk dalam bentuk 2D yang kemudian dibuat menjadi bentuk 3D tokoh-tokoh film animasi *Bubur Fight*.

Kata kunci: *Animasi, Desain tokoh, Petarung, Visual*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING CHARACTER DESIGNS IN FILM ANIMATION

BUBUR FIGHT

(Aimee Jeane Joefa Chendrawan)

ABSTRACT (English)

Film animation Bubur Fight is a 3D animation work made similar to traditional stop-motion animation. In this work, there is a visual structure that contains various fighter concepts. The visual form of this concept can be seen from the designs of the characters. Therefore, it is necessary to explore and design characters to represent the visuals of the fighters in the animated film Bubur Fight. This research method was carried out qualitatively by collecting data from the direct design results of the animated film production project Bubur Fight. The results of this research are in the form of a description of the technical process carried out by applying color and shape theory to achieve the visuals of the characters used in the animated film Bubur Fight. The conclusion of this research is the result of implementing color and shape theory in 2D form which was then made into 3D forms of the characters from the animated film Bubur Fight.

Keywords: Animation, Character design, Fighters, Visual

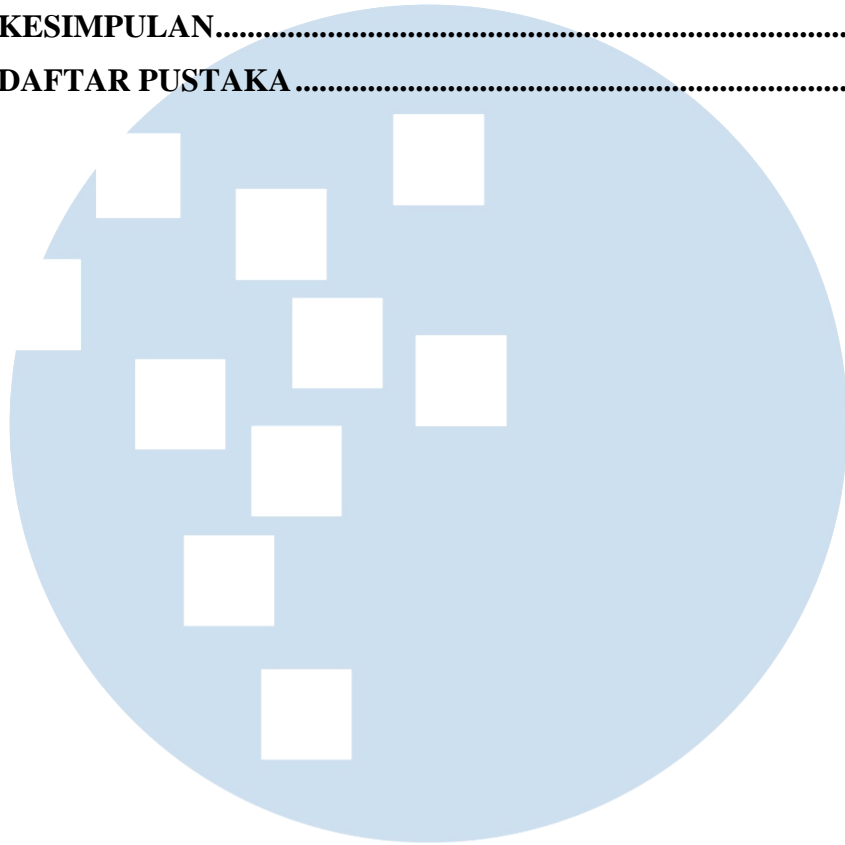
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English)	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. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. TEORI WARNA	3
2.3. TEORI BENTUK	5
2.4. THREE DIMENSIONAL CHARACTER	6
2.5. KARAKTER TOKOH	6
3. METODE PENCIPTAAN	7
Deskripsi Karya	7
Konsep Karya	7
Tahapan Kerja.....	7
4. ANALISIS	20
4.1. HASIL KARYA	20
4.2. ANALISIS KARYA.....	22
4.2.1. JAKA	22
4.2.2. BAMBANG	24

4.2.3. ALUNG	26
5. KESIMPULAN.....	28
6. DAFTAR PUSTAKA.....	29

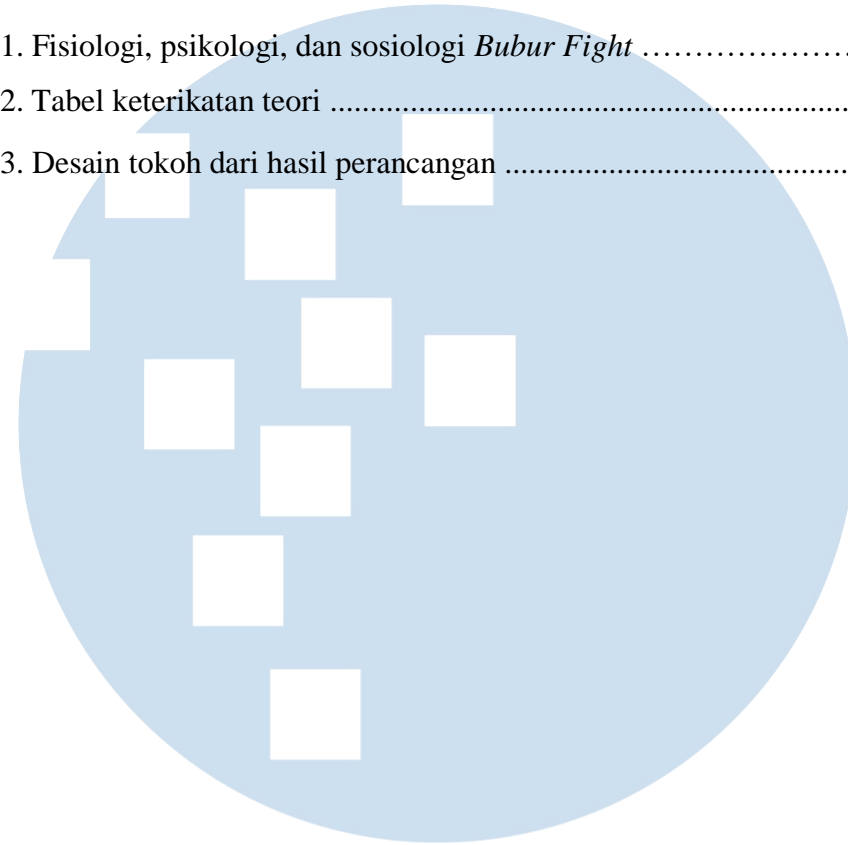


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fisiologi, psikologi, dan sosiologi <i>Bubur Fight</i>	8
Tabel 2. Tabel keterikatan teori	15
Tabel 3. Desain tokoh dari hasil perancangan	20



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Referensi tokoh dari film <i>Wiro Sableng</i>	12
Gambar 3.2 Referensi tokoh dari film <i>Hidari</i>	14
Gambar 3.2 Sketsa awal model puppet Bambang, Jaka, dan Alung.....	16
Gambar 3.3 Sketsa awal pose Jaka.....	16
Gambar 3.4 Perancangan desain tokoh menggunakan aplikasi Medibang.....	17
Gambar 3.5 Tahapan kerja proyek <i>Bubur Fight</i>	19
Gambar 4.1 <i>Complementary color</i> pada pakaian Jaka.....	22
Gambar 4.2 <i>Monochromatic color</i> pada pakaian Bambang.....	24
Gambar 4.2 <i>Monochromatic color</i> pada pakaian Alung.....	26

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....	30
FORMULIR PERJANJIAN	31
FORM BIMBINGAN SKRIPSI	32
TURNITIN	33



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA