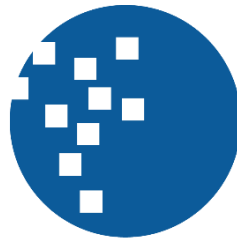


PERANCANGAN TOKOH PADA FILM *LIMITED 2D*

ANIMATION “THE SELENIAN PRINCE”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Adreana Leilani Malaha

00000044950

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

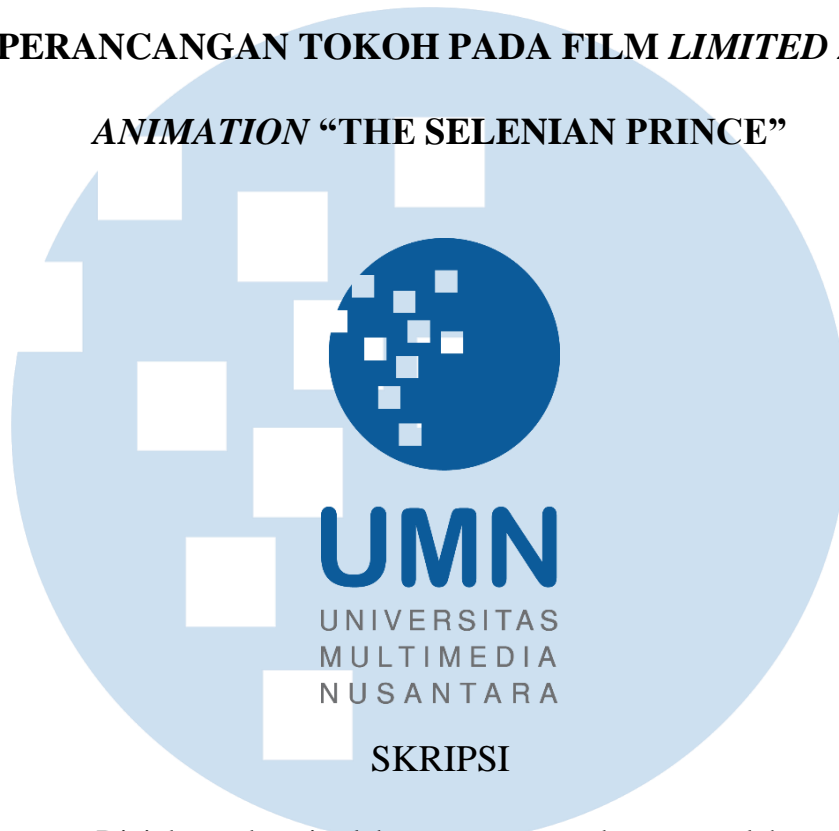
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN TOKOH PADA FILM *LIMITED 2D*

ANIMATION “THE SELENIAN PRINCE”



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Adreana Leilani Malaha

00000044950

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Adreana Leilani Malaha

Nomor Induk Mahasiswa 00000044950

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul: PERANCANGAN TOKOH PADA FILM *LIMITED 2D ANIMATION* “THE SELENIAN PRINCE” merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Mei 2024



Handwritten signature of Adreana Leilani Malaha.

Adreana Leilani Malaha

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 PADA FILM *LIMITED 2D ANIMATION* “THE
SELENIAN PRINCE

Oleh
Nama : Adreana Leilani Malaha
NIM : 00000044950
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Mei 2024
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christine
2024.05.17
13:42:21
+07'00'

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
0311089001

Penguji

Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2024.05.17
09:48:08 +07'00'

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

Pembimbing

Digitally signed by
Firdyanza Pramono
Date: 2024.05.16
07:17:03 +07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.
L00635

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2024.05.17
18:43:55 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adreana Leilani Malaha
NIM : 00000044950
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TOKOH PADA FILM
*LIMITED 2D ANIMATION "THE
SELENIAN PRINCE"*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- o 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.

Tangerang, 20 Mei 2024

UMMN



(Adreana Leilani Malaha)

** 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.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN TOKOH PADA FILM *LIMITED 2D ANIMATION* “THE SELENIAN PRINCE”” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni 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. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing 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.

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

Tangerang, 20 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Adreana Leilani Malaha

PERANCANGAN TOKOH PADA FILM *LIMITED 2D ANIMATION* “THE SELENIAN PRINCE”

Adreana Leilani Malaha

ABSTRAK

Animasi merupakan media penyampaian cerita yang unik dikarenakan kebebasannya dalam proses penyampaian informasi tersebut. Dibandingkan film yang terikat dengan logika dan hukum fisika, animasi tidak memiliki batas tersebut. Andrew Stanton mengatakan bahwa animasi merupakan medium penyampaian cerita terbaik karena animasi tidak terbatas oleh realita, sehingga membiarkan pencerita mengeksplor kemungkinan lebih besar. Karena kebebasan ini, cerita dapat disampaikan dalam bentuk apapun melalui tokoh apapun, seperti halnya dalam film animasi pendek *The Selenian Prince*. Dalam film ini, cerita tidak disampaikan dengan menggunakan manusia, melainkan tokoh-tokoh antropomorfik unik yang dirancang sesuai dengan kebutuhan cerita. Penelitian ini akan berisi tahapan perancangan tokoh melalui pengembangan cerita, studi akan teori-teori warna, bentuk, dan kepribadian. Penulis juga melakukan observasi dari media yang sudah ada untuk meneliti referensi tokoh dengan tema yang mirip, dan akhirnya eksplorasi desain tokoh untuk mendapatkan desain tokoh akhir yang dapat menjadi representasi akan tema yang ingin disampaikan.

Kata kunci: Perancangan Tokoh, *Three-Dimensional Character*, Lepus, Orion, Bulan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING THE CHARACTERS OF THE LIMITED 2D

ANIMATION FILM “THE SELENIAN PRINCE”

Adreana Leilani Malaha

ABSTRACT

Animation is a unique medium for conveying stories because of the freedom in the process of conveying information. Compared to films which are bound by logic and the laws of physics, animation does not have these limits. Andrew Stanton said that animation is the best medium for telling stories because animation is not limited by reality, thus allowing storytellers to explore greater possibilities. Because of this freedom, the story can be told in any form through any character, as is the case in the short animated film The Selenian Prince. In this film, the story is not told using humans, but rather unique anthropomorphic characters designed according to the needs of the story. This research will contain stages of character design through story development, study of theories of color, shape and personality. The author also made observations from existing media to examine character references with similar themes, and finally explored character designs to obtain a final character design that could represent the theme to be conveyed.

Keywords: *Character Designing, Three-Dimensional Character, Lepus, Orion, The Moon*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
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.....	2
2.1. <i>Three-Dimensional Character</i>	2
1. Fisiologis.....	2
2. Sosiologis.....	3
3. Psikologis.....	3
2.2. <i>Shape Language</i>	3
1. Bulat.....	3
2. Kotak.....	3
3. Segitiga	4
2.3. Teori Warna	4
2.4 Karakteristik Unik.....	4
2.5 <i>Zoosemiotics</i>	5
2.6 Antropomorfisme.....	5
2.7. Astroteologi	5
1. Lepus.....	6
2. Orion	6

3. Bulan.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
3.1 Deskripsi Karya.....	6
3.2 Konsep Karya.....	7
3.3 Tahapan Kerja.....	8
3.4 Studi Literatur.....	9
3.5 Sinopsis/Naskah.....	11
3.6 Observasi.....	12
3.7 Eksplorasi Perancangan Tokoh.....	24
4. ANALISIS.....	36
4.1. Lepas.....	36
1. Spesies.....	38
2. <i>Shape Language</i>	39
3. Karakteristik Unik.....	40
4. Warna.....	41
4.2. Orion.....	42
1. Spesies.....	43
2. <i>Shape Language</i>	44
3. Karakteristik Unik.....	44
4. Warna.....	45
4.3. Bulan.....	46
1. Spesies.....	48
2. <i>Shape Language</i>	48
3. Karakteristik Unik.....	49
4. Warna.....	50
5. KESIMPULAN.....	51
6. DAFTAR PUSTAKA.....	53

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Studi Literatur	10
Tabel 2. <i>Three-Dimensional Character</i> Lepus	37
Tabel 3. <i>Three-Dimensional Character</i> Orion.....	42
Tabel 4. <i>Three-Dimensional Character</i> Bulan.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Visual	8
Gambar 2 dan 3. Hazel	13
Gambar 4. Kelinci belang Sumatra	14
Gambar 5. Bahasa bentuk El-Ahrairah	15
Gambar 6. Referensi karakteristik unik Leonardo	16
Gambar 7. Palet warna Mae	17
Gambar 8. Konstelasi	18
Gambar 9. Bentuk tubuh Stoick	19
Gambar 10. Konstelasi Lupus dengan bintang-bintang dalam bulunya	20
Gambar 11. Perbandingan spesies burung hantu dan personifikasi bulan pada film pendek Fox Fires (2021)	21
Gambar 12. Bentuk tubuh Soren	22
Gambar 13. Karakteristik unik Soren	23
Gambar 14. Palet warna Twilight Sparkle	24
Gambar 15. Desain awal Lepus dan catatan desain tokoh	25
Gambar 16. Eksplorasi bentuk Lepus	26
Gambar 17. Draft ketiga Lepus	27
Gambar 18. Eksplorasi belang Lepus	27
Gambar 19. Eksplorasi palet warna	28
Gambar 20. Eksplorasi spesies Orion	29
Gambar 21. Eksplorasi desain Orion	30
Gambar 22. Konsep kasar bintang-bintang Orion	30
Gambar 23. Eksplorasi warna Orion	31
Gambar 24. Sketsa awal Bulan	32
Gambar 25. Eksplorasi bentuk Bulan	33
Gambar 26. Concept Art Bulan	34
Gambar 27. Eksplorasi palet warna Bulan	35
Gambar 28. Character Turn Around Lepus	36
Gambar 29. Perbandingan spesies kelinci belang Sumatra dan Lepus	38
Gambar 30. Perbandingan bentuk Lepus dan El-Ahrairah	39
Gambar 31. Perbandingan karakteristik unik Lepus dan Leonardo	40

Gambar 32. Perbandingan palet warna Lepus dan Mae.....	41
Gambar 33. Character Turn Around Orion	42
Gambar 34. Shape Language Orion	44
Gambar 35. Screenshot Orion dalam film.....	45
Gambar 36. Character Turn Around Bulan.....	46
Gambar 37 & 38. Shape Language siluet Bulan dan tampak Bulan sepenuhnya ..	48
Gambar 39. Color Wheel yang menunjukkan palet warna ketiga tokoh	50



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 (KS-1)	56
LAMPIRAN 2 (KS-2)	57
LAMPIRAN 3 (KS-3)	58
LAMPIRAN 4 (KS-4)	59

