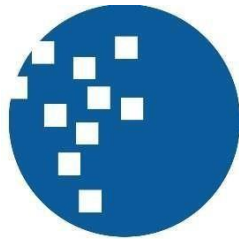


**PERANCANGAN TOKOH ARKETIPE *HERO* DAN *MENTOR*
PADA FILM ANIMASI PENDEK “NIMM” BERDASARKAN
UNSUR KESENIAN SUKU JAWA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Alexandra Celeste Sutandar

00000045105

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

2024

**PERANCANGAN TOKOH ARKETIPE *HERO* DAN *MENTOR*
PADA FILM ANIMASI PENDEK “NIMM” BERDASARKAN
UNSUR KESENIAN SUKU JAWA**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Alexandra Celeste Sutandar

0000045105

PROGRAM STUDI FILM

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Alexandra Celeste Sutandar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045105

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH ARKETIPE *HERO* DAN *MENTOR* PADA FILM ANIMASI PENDEK “NIMM” BERDASARKAN UNSUR KESENIAN SUKU JAWA

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, 22 Mei 2024



Alexandra Celeste Sutandar

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TOKOH ARKETIPE *HERO* DAN *MENTOR* PADA FILM
ANIMASI PENDEK “NIMM” BERDASARKAN UNSUR KESENIAN SUKU

JAWA

Oleh
Nama : Alexandra Celeste Sutandar
NIM : 00000045105
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Mei 2024
Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Yohanes Merci
Widiastomo
2024505.16
08:13;01
+07'00'

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn, M.M.
0309059001

Penguji

R. R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.
0303018005

Pembimbing

Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2024.05.14
17:22:16 +07'00'

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

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2024.05.17
09:47:39 +07'00'

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

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alexandra Celeste Sutandar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045105

Program Studi : Film

Jenjang : S2 / ~~S1~~ / D3

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN TOKOH ARKETIPE *HERO* DAN *MENTOR* PADA
FILM ANIMASI PENDEK “NIMM” BERDASARKAN UNSUR
KESENIAN SUKU JAWA**

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, 22 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


Alexandra Celeste Sutandar

* 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 Arketipe *Hero* dan *Mentor* pada Film Animasi Pendek “Nimm” berdasarkan Unsur Kesenian Suku Jawa” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu 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 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. R. R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Orang Tua, keluarga, dan 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, 22 Mei 2024


Alexandra Celeste Sutandar

**PERANCANGAN TOKOH ARKETIPE *HERO* DAN *MENTOR*
PADA FILM ANIMASI PENDEK “*NIMM*” BERDASARKAN
UNSUR KESENIAN SUKU JAWA**

Alexandra Celeste Sutandar

ABSTRAK

Film dan animasi, yang telah berkembang pesat sebagai media bercerita, tentunya memiliki tokoh-tokoh yang beragam. Tokoh-tokoh tersebut berperan untuk membawakan kisah, dan menjadi cukup *memorable* sehingga audiens yang menonton lebih tertarik untuk menyelesaikan jalan cerita dari media animasi tersebut. *Nimm* merupakan proyek tugas akhir penulis yang bertema fantasi dan terinspirasi dari budaya serta adat Jawa. Dalam film pendek ini, terdapat dua tokoh utama yang memiliki kepribadian dan arketipe yang berbeda. *Nimm*, seorang anak perempuan yang menjadi protagonis cerita, dan *Mama Oza*, seorang wanita tua yang berperan sebagai figur parental bagi *Nimm*. Maka dari itu, bagaimana perancangan tokoh arketipe *hero* dan *mentor* pada film animasi pendek “*Nimm*”? Penelitian ini akan membahas bagaimana tokoh *Nimm* dan *Mama Oza* dirancang berdasarkan teori *3-dimensional character* dari Lajos Egri dan teori arketipe, siluet, serta palet warna menurut Bryan Tillman, dilengkapi oleh berbagai teori mengenai unsur kesenian dari Suku Jawa. Penelitian hanya akan difokuskan pada tokoh *Nimm* dan *Mama Oza*, sebagai dua tokoh utama dari film pendek *Nimm*.

Kata kunci: animasi, desain tokoh, arketipe, kesenian Jawa, *Nimm*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGNING HERO AND MENTOR ARCHETYPED CHARACTERS
IN THE SHORT ANIMATED MOVIE “NIMM” ACCORDING TO
JAVANESE ARTS**

Alexandra Celeste Sutandar

ABSTRACT (English)

Films and animations, which have been evolving as storytelling medium, has a wide variety of characters. Those characters have a role to tell the story, and to be so memorable that the audience becomes more invested to the story told by the media itself. ‘Nimm’, the writer’s final project, is a fantasy-themed narrative animation which takes inspiration from Javanese Culture. This short movie consists of two main characters with different personalities and traits. Nimm, a girl who is also the protagonist of the story, and Mama Oza, an old lady who is also a parental figure to Nimm. With that been said, how are the Hero and Mentor archetyped characters in the short animated film “Nimm” designed? This research paper will discuss how the characters Nimm and Mama Oza are designed based on Lajos Egri’s theory on 3-dimensional character, Bryan Tillman’s theory on character archetypes, silhouette and color palette, along with various theories about Javanese Arts. This research will focus on the characters Nimm and Mama Oza, as they are the two main characters of the short movie, Nimm.

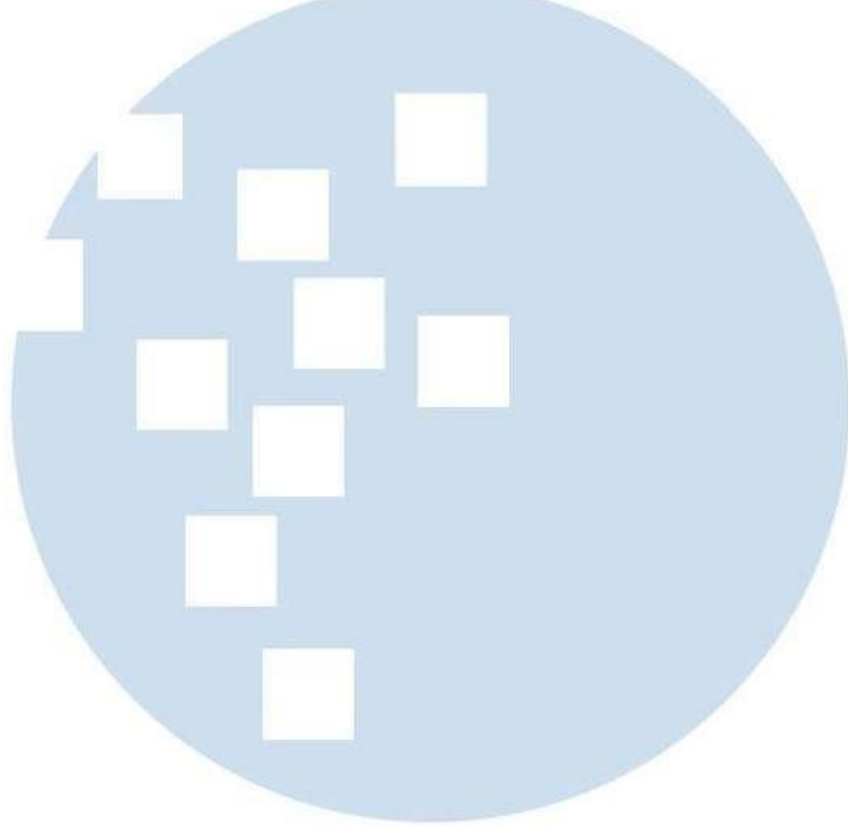
Keywords: *animation, character design, archetype, Javanese arts, Nimm*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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. FILM ANIMASI.....	3
2.2. DESAIN TOKOH.....	3
2.3. 3-DIMENSIONAL CHARACTER	4
2.4. ARKETIPE	5
2.5. PERAN KOSTUM DALAM FILM	5
2.6. <i>SILHOUETTE</i> DAN BENTUK DASAR.....	6
2.7. WARNA (<i>COLOR PALETTE</i>)	7
2.8. UNSUR KESENIAN SUKU JAWA	8
3. METODE PENCIPTAAN	9
Deskripsi Karya	9
Konsep Karya	10
Tahapan Kerja.....	13
4. ANALISIS	35
4.1. Nimm Dewasa (<i>The Hero</i>)	35
4.2. Mama Oza (<i>The Mentor</i>).....	42
5. KESIMPULAN	50

6. DAFTAR PUSTAKA.....52



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterkaitan antar teori.....	15
Tabel 2. Keterangan <i>3-dimensional character</i> Nimm.....	27
Tabel 3. Keterangan <i>3-dimensional character</i> Mama Oza	31
Tabel 4. Tabel asosiasi visual tokoh Nimm dewasa.....	36
Tabel 5. Tabel asosiasi visual tokoh Mama Oza.....	43



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Beberapa referensi gaya visual untuk film Nimm	12
Gambar 2. Bagan skematika penelitian.....	13
Gambar 3. Siluet tokoh Yoimiya	16
Gambar 4. Bentuk wajah tokoh Raya (1) dan Moana (2).....	17
Gambar 5. Bentuk wajah tokoh Raya (kiri) dan Moana (kanan).....	17
Gambar 6. Siluet tokoh Moana, Mulan, Pocahontas, dan Raya	18
Gambar 7. Palet warna pada desain tokoh Moana.....	18
Gambar 8. Palet warna pada desain tokoh Yoimiya.....	19
Gambar 9. Mahabhusana Wilwatiktapura.....	19
Gambar 10. Pakaian adat Basahan	20
Gambar 11. Bunga Kantil	20
Gambar 12. Batik kawung	21
Gambar 13. Pakaian tokoh Moana	21
Gambar 14. Pakaian tokoh Raya	22
Gambar 15. Siluet tokoh Grandmother Fa (kiri) dan Gramma Tala (kanan)	23
Gambar 16. Bentuk wajah Grandmother Willow.....	23
Gambar 17. Edelweiss Jawa.....	24
Gambar 18. Bentuk pakaian Sinto gendeng	25
Gambar 19. Bentuk pakaian Gramma Tala.....	25
Gambar 20. Batik Parang	26
Gambar 21. Batik Ukir Jepara.....	26
Gambar 22. Eksplorasi bentuk pakaian untuk tokoh Nimm	28
Gambar 23. Eksplorasi bentuk rambut untuk tokoh Nimm.....	28
Gambar 24. Eksplorasi warna pakaian pada tokoh Nimm dengan warna <i>muted</i> ... 29	
Gambar 25. Eksplorasi warna pakaian pada tokoh Nimm dengan warna <i>vibrant</i> .30	
Gambar 26. Eksplorasi desain final tokoh Nimm	30
Gambar 27. Eksplorasi bentuk tubuh Mama Oza.....	32
Gambar 28. Eksplorasi bentuk pakaian dan rambut Mama Oza	33
Gambar 29. Eksplorasi desain final tokoh Mama Oza.....	34

Gambar 30. Desain final tokoh Nimm	35
Gambar 31. Siluet tokoh Nimm	37
Gambar 32. Bentuk wajah tokoh Nimm.....	38
Gambar 33. Palet warna tokoh Nimm	39
Gambar 34. Desain kostum tokoh Nimm.....	40
Gambar 35. Desain final tokoh Mama Oza.....	42
Gambar 36. Siluet tokoh Mama Oza.....	44
Gambar 37. Bentuk wajah tokoh Mama Oza	45
Gambar 38. Palet warna tokoh Mama Oza	46
Gambar 39. Desain kostum tokoh Mama Oza	47
Gambar 40. Desain tongkat Mama Oza	50



DAFTAR LAMPIRAN

FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....	54
FORMULIR PERJANJIAN.....	55
FORM BIMBINGAN SKRIPSI	56
TURNITIN.....	61

