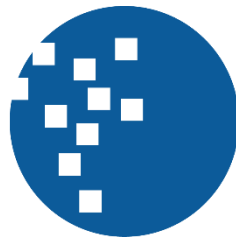


**PENERAPAN KONSEP NOSTALGIA PADA PERANCANGAN
TOKOH MANUSIA DAN HANTU DI FILM ANIMASI
PENDEK 2D “LINE OF MEMORIES”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENGKAJIAN/PENCIPTAAN

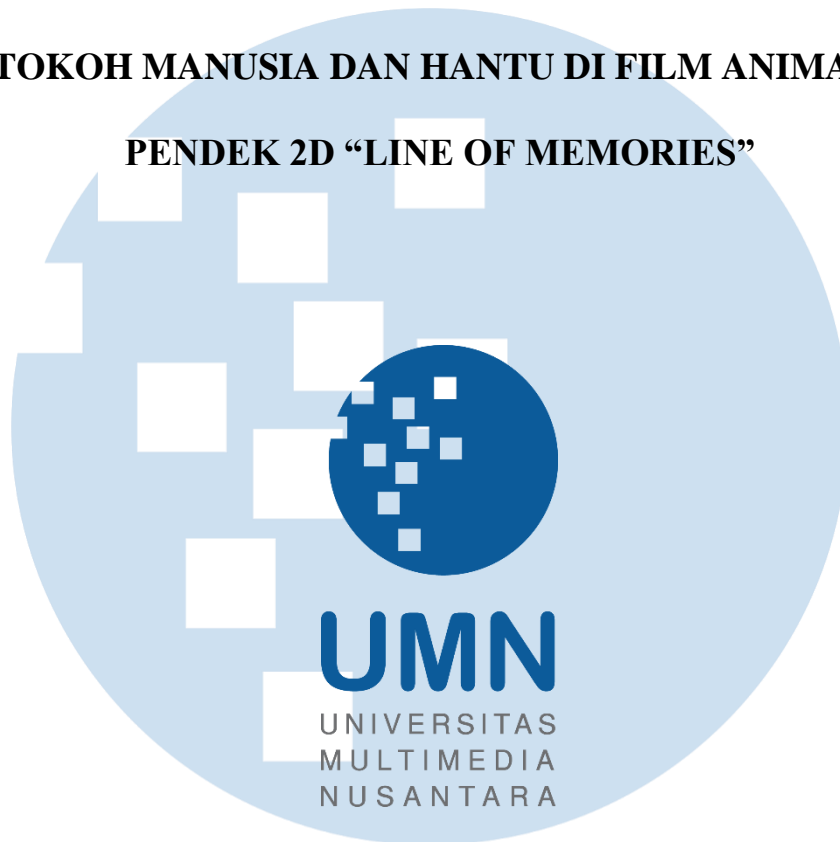
Nicolas Juara Mutiha

0000045912

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

2024

**PENERAPAN KONSEP NOSTALGIA PADA PERANCANGAN
TOKOH MANUSIA DAN HANTU DI FILM ANIMASI
PENDEK 2D “LINE OF MEMORIES”**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Nicolas Juara Mutiha

00000045912

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

II

Penerapan Konsep Nostalgia...,Nicolas Juara Mutiha, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nicolas Juara Mutiha

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045912

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PENERAPAN KONSEP NOSTALGIA PADA PERANCANGAN TOKOH MANUSIA DAN HANTU DI FILM ANIMASI PENDEK 2D LINES OF MEMORIES

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, 24-Mei-2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nicolas Juara Mutiha', is written over the 'UMN' watermark.

Nicolas Juara Mutiha

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
PENERAPAN KONSEP NOSTALGIA PADA PERANCANGAN TOKOH
MANUSIA DAN HANTU DI FILM ANIMASI PENDEK 2D “LINE OF
MEMORIES”

Oleh
Nama : Nicolas Juara Mutiha
NIM : 00000045912
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 10-Mei-2024
Pukul 17.00 s/d 18.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Digitally signed



by Fachrul Fadly
Date: 2024.05.27

16:01:37 +07'00'

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
0311097401

Penguji

Christine

2024.05.27

12:03:55 +07'00'

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

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nicolas Juara Mutiha

NIM : 00000045912

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah ::

PENERAPAN KONSEP NOSTALGIA PADA PERANCANGAN TOKOH MANUSIA DAN HANTU DI FILM ANIMASI PENDEK 2D “LINE OF MEMORIES”

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, 10 Mei 2024


(Nicolas Juara Mutiha)

* 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 <<Jenis Karya>> ini dengan judul: “PENERAPAN KONSEP NOSTALGIA PADA PERANCANGAN TOKOH MANUSIA DAN HANTU DI FILM ANIMASI PENDEK 2D “LINE OF MEMORIES” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada 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. Dr, Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, Istri dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 24 Mei 2024



Nicolas Juara Mutiha

PENERAPAN KONSEP NOSTALGIA PADA PERANCANGAN TOKOH MANUSIA DAN HANTU DI FILM ANIMASI PENDEK 2D “LINE OF MEMORIES”

Nicolas Juara Mutiha

ABSTRAK

Nostalgia merupakan perasaan terikat kepada suatu kejadian yang dilihat melalui lensa emosional yang dapat mengubah kenangan terhadap kejadian tersebut. Maka itu penulis memilih animasi 2d sebagai media untuk menjelajahi konsep nostalgia. Cerita dari film “Lines of Memories” memiliki dua tokoh utama yaitu Chandra seorang pekerja kantoran yang sudah hilang harapan dan juga Gilang teman SMA yang telah menjadi hantu. Kedua tokoh tersebut dirancang dengan hasil observasi yang akan didasarkan dengan teori *three-dimensional character*, bentuk, postur, kostum dan warna dan di akan diterapkan melalui uji coba dengan menerapkan konsep nostalgia kepada desain tokoh tersebut. Ditemukan bahwa penerapan konsep nostalgia *reflective* dan *personal* dapat dilakukan secara visual

Kata kunci: Perancangan tokoh, Gilang, Chandra, Nostalgia

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***THE IMPLIMENTATION OF THE CONCEPT OF NOSTALGIA
IN THE CHARACTER DESIGN OF THE GHOST AND THE
HUMAN IN THE 2D ANIMATED SHORT FILM "LINES OF
MEMORIES"***

Nicolas Juara Mutiha

ABSTRACT (English)

Nostalgia is a feeling of attachment to an event seen through an emotional lens that can alter memories of the event. Therefore, the author chose 2d animation as a medium to explore the concept of nostalgia. The story of the film "Lines of Memories" has two main characters, Chandra, an office worker who has lost hope and Gilang, a high school friend who has become a ghost. The two characters are designed with observation results that will be based on the theory of three-dimensional character, shape, posture, costume and colour and will be applied through experimentation by applying the concept of nostalgia to the character design. It was found that the application of reflective and personalised nostalgia concept can be done visually.

Keywords: *Gilang, Chandra, Design, , Nostalgia*

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	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	1
1.1 RUMUSAN MASALAH	1
1.2 BATAS MASALAH	2
1.3 TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR	3
2.1 <i>THREE DIMENSIONAL CHARACTERS</i>	3
2.1.1 Fisiologi	3
2.1.2 Sosiologi	3
2.1.3 Psikologis	3
2.2 <i>SHAPE THEORY</i>	3
2.2.1 Kotak	3
2.2.2 Bulat	3
2.2.3 Segita	3
2.3 <i>COLOR THEORY</i>	4
2.4 <i>POSTURE THEORY</i>	4
2.5 <i>COSTUME THEORY</i>	4

2.5.1	Warna	4
2.5.2	Tekstur	5
2.5.3	Watak	5
2.6	NOSTALGIA	5
3.	METODE PENCIPTAAN	7
	Deskripsi Karya	7
	Konsep Karya	7
	Tahapan Kerja	9
4.	ANALISIS	61
4.1	Hasil Karya	61
4.2	Analisis Karya	63
4.2.1	Chandra	63
4.2.1	Gilang	66
5.	KESIMPULAN	70
6.	DAFTAR PUSTAKA	72

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Makna Warna Menurut Kandinsky.....	4
Tabel 3.1 Three-Dimensional Character Tatsuhiko Satou.....	10
Tabel 3.2 Three-Dimensional Character Kuruto Nakano	11
Tabel 3.3 Three-Dimensional Character Hirotaka Nifuji	13
Tabel 3.4 Three-Dimensional Character Daniel Drieberg	14
Tabel 3.5. Three-Dimensional Character Robert Parr	16
Tabel 3.6. Tabel Three-Dimensional Character Larry	18
Tabel 3.7 Three-Dimensional Character Anca.....	19
Tabel 3.8. Three-Dimensional Character Hendra Setiawan.....	22
Tabel 3.9. Three-Dimensional Character Sayuti.....	23
Tabel 3.10 Three-Dimensional Character Meiko Honma.....	25
Tabel 3.11.Three-Dimensional Character Casper.....	26
Tabel 3.12. Three-Dimensional Character Geoff.....	28
Tabel 3.13. Three-Dimensional Character Mamet.....	31
Tabel 3.14.Three-Dimensional Character Emily	33
Tabel 3.15. Three-Dimensional Character Polly Geist	34
Tabel 3.16. Studi Pustaka.....	36
Tabel 4.1.Three-Dimensional Character Chandra	59
Tabel 4.2. Three-Dimensional Character Gilang	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Perbandingan Style Adventure Time dengan Lines of Memories	8
Gambar 3.2. Perbandingan Charon dari mitologi Yunani dan Gilang Line of Memories	9
Gambar 3.3. Tatsuhiro Satou	11
Gambar 3.4. Kuruto Nakado	12
Gambar 3.5. Bentuk dasar Hirotaka Nifuji dari Wotakoi Wotaku ni Koi wa Mizukashi (2018)	14
Gambar 3.6. Bentuk dasar dari Daneil Drieberg (Watchmen,1986).....	16
Gambar 3.7. Postur dari Robert “Parr” Bob (The Incredibles, 2004)	17
Gambar 3.8 Postur dari Larry (Pokemon Scarlet and Violet, 2022).....	19
Gambar 3.9. Kostum-Kostum dari Anca (Uang Panai, 2016)	20
Gambar 3.10. Kostum dari Robert “Bob” Parr (The Incredibles, 2004).....	21
Gambar 3.11. Palet Warna Hendra	23
Gambar 3.12Palet Warna Sayuti	23
Gambar 3.13. Meiko Honma.....	25
Gambar 3.14. Casper.....	26
Gambar 3.15. Bentuk dasar Casper (The Spooktacular Adventures of Casper,1996)	28
Gambar 3.16. Bentuk tubuh Geoff.....	29
Gambar 3.17 Postur Tubuh Casper (The Spooktacular Adventures of Casper,1996)	30
Gambar 3.18. Postur Tubuh Geoff.....	30
Gambar 3.19. Kostum Mamet.....	31
Gambar 3.20. Kostum Emilly (Corpse Birde, 2005)	33
Gambar 3.21. Palet Warna Polly Geist	35
Gambar 3.22. Palet Warna Emily (Corpse Birde, 2005).....	36
Gambar 3.23. Eksperimen bentuk tubuh Chandra dengan bentuk segitiga	37
Gambar 3.24. Eksperimen bentuk tubuh Chandra dengan bentuk Bulat	38

Gambar 3.25. Eksperimen bentuk tubuh Chandra dengan bentuk Persegi panjang	39
Gambar 3.26. Eksperimen postur tubuh tegak	40
Gambar 3.27. Eksperimen postur tubuh membidangkan dada	40
Gambar 3.28. Eksperimen postur tubuh membungkuk.....	41
Gambar 3.29. Eksperimen dengan kemeja lengan panjang	42
Gambar 3.30. Eksperimen dengan kemeja lengan pendek dan tas pundak	42
Gambar 3.31. Eksperimentasi dengan kemeja lengan pendek dan tas ransel	43
Gambar 3.32. Eksperimentasi dengan kemeja berwarna biru.....	44
Gambar 3.33. Eksperimentasi dengan kemeja berwarna putih	45
Gambar 3.34. Sketch awal Gilang dengan bentuk dasar tubuhnya.....	46
Gambar 3.35. Eksperimen beberapa bentuk dasar tubuh Gilang	46
Gambar 3.36. Postur Gilang tubuh yang tegak dan mempunyai kaki.....	48
Gambar 3.37. Postur Gilang tubuh yang ekor ke belakang	49
Gambar 3.38. Sketsa awal kostum Gilang	49
Gambar 3.39. Eksperimen kostum siswa SMA	50
Gambar 3.40. Eksperimen tekstur kostum Gilang	50
Gambar 3.41. Experimentasi warna kulit Gilang dijadikan warna putih.....	51
Gambar 3.42. Experimentasi warna kulit Gilang dijadikan warna hijau	52
Gambar 3.43. Experimentasi warna kulit Gilang dijadikan warna biru.....	53
Gambar 3.44. Skema perancangan.....	57
Gambar 4.1. Character Sheet Chandra.....	58
Gambar 4.2. Character Sheet Gilang.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI	74
LAMPIRAN PERJANJIAN	75
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN SKRIPSI	76
LAMPIRAN TURNITIN	77



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA