

**PERANCANGAN DESAIN TOKOH MENGGUNAKAN
KONSEP ANTROPOMORFI DALAM FILM ANIMASI “END
OF KLESHAS”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Habel Nickson Chandra

00000046573

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

**PERANCANGAN DESAIN TOKOH MENGGUNAKAN
KONSEP ANTROPOMORFI DALAM FILM ANIMASI “END
OF KLESHAS”**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Habel Nickson Chandra

00000046573

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Habel Nickson Chandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046573

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN TOKOH MENGGUNAKAN KONSEP
ANTROPOMORFI DALAM FILM ANIMASI “END OF KLESHAS”

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 28 Desember 2024



(Habel Nickson Chandra)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN DESAIN TOKOH MENGGUNAKAN KONSEP
ANTROPOMORFI DALAM FILM ANIMASI “END OF KLESHAS”

Oleh

Nama : Habel Nickson Chandra
NIM : 00000046573
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari, Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 14.00 s. d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
042840

Pembimbing

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

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

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habel Nickson Chandra
NIM : 00000046573
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Desain Tokoh Menggunakan
Konsep Antropomorfi dalam Film Animasi
“End of Kleshas

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 28 Desember 2024


(Habel Nickson Chandra)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “Perancangan Desain Karakter Menggunakan Konsep Antropomorfi dalam Film Animasi End of Kleshas” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni 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. Andrey Andoko, 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, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral beserta doa-doanya, sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman Cukurukuk Production, Bisma, Bisyara, Hastya, Malvin, Kusfa yang telah membantu dan bekerjasama untuk berjuang pada Tugas Akhir ini. Dan teman-teman terdekat saya yang telah membantu.

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

Tangerang, 28 Desember 2024



Habel Nickson Chandra

PERANCANGAN DESAIN TOKOH MENGGUNAKAN KONSEP ANTROPOMORFI DALAM FILM ANIMASI “END OF KLESHAS”

Habel Nickson Chandra

ABSTRAK

Desain tokoh merupakan elemen penting dalam proses pembuatan sebuah animasi. Desain tokoh yang efektif mampu memberikan kepribadian yang unik dan selaras dengan sebuah narasi, sehingga sangatlah penting untuk merancang desain karakter yang tepat untuk sebuah animasi. Penelitian ini membahas bagaimana penerapan antropomorfisme untuk menciptakan sebuah karakter yang unik dan sesuai dengan narasi. Penelitian ini akan dibatasi pada perancangan karakter Taowu dan Tianlong. Dalam mendukung perancangan, penelitian ini akan dilakukan dengan metode perancangan kualitatif dengan pendekatan observasi dan studi literatur terkait pengaplikasian teknik antropomorfisme pada teori “manga matrix”. Dari penelitian ini, ditemukan bahwa antropomorfisme dapat diterapkan melalui *manga matrix*, yaitu pada *manga matrix form*. Konsep antropomorfisme dapat diterapkan melalui *manga matrix costume*. Misalnya pengambilan referensi pelindung tangan.

Kata kunci: antropomorfisme, karakter, “manga matrix”

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGNING CHARACTERS THROUGH THE APPLICATION
OF ANTHROPOMORFISM IN ANIMATION END OF KLESHAS***

Habel Nickson Chandra

ABSTRACT

Character design is one of the many important elements in the process of making an animation. A good character design could create a unique personality that can have a relation with the context of the narration. This research will be focusing on how the application of anthropomorphism to create a unique character that relates to the world of the said animation. This research will be limited to the creation of two characters, wich is Taowu and Tianlong. To support this research, the writer will observe, and study related to the application of anthropomorphism in a manga matrix. It is found that from this research, anthropomorphism could be applied to a character design through the application of manga matrix form by combining two different elements to create a new character. Anthropomorfism could also be applied through the application of manga matrix costume. For example, the use of a reference such as an armguard.

Keywords: *anthropomorphism, characterization, manga matrix*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. Rumusan Masalah	3
1.2. Batasan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
2. STUDI LITERATUR	4
2.1. Desain Karakter	4
2.2. Desain Tokoh.....	4
2.3. Antropomorfisme.....	5
2.2. <i>Manga Matrix</i>	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya.....	7
Konsep Karya	7
Tahapan Kerja	8
4. ANALISIS.....	27
4.1. Hasil Karya.....	27
4.2. Analisis Karya	28
5. KESIMPULAN.....	36
6. DAFTAR PUSTAKA	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis <i>Form Matrix</i> pada tokoh Genome	11
Tabel 3.2. Analisis <i>Costume Matrix</i> pada tokoh Hannibal	12
Tabel 3.3. Analisis <i>Form Matrix</i> pada tokoh Lucifer	13
Tabel 3.4. Analisis <i>Costume Matrix</i> pada tokoh Ace	15
Tabel 3.5. Analisis <i>Form Matrix</i> pada tokoh Jue	17
Tabel 4.1. Analisis <i>Form Matrix</i> pada tokoh Taowu.....	28
Tabel 4.2. Analisis <i>Form Matrix</i> pada tokoh Tianlong	31
Tabel 4.3. Analisis <i>Costume Matrix</i> pada tokoh Tianlong.....	34



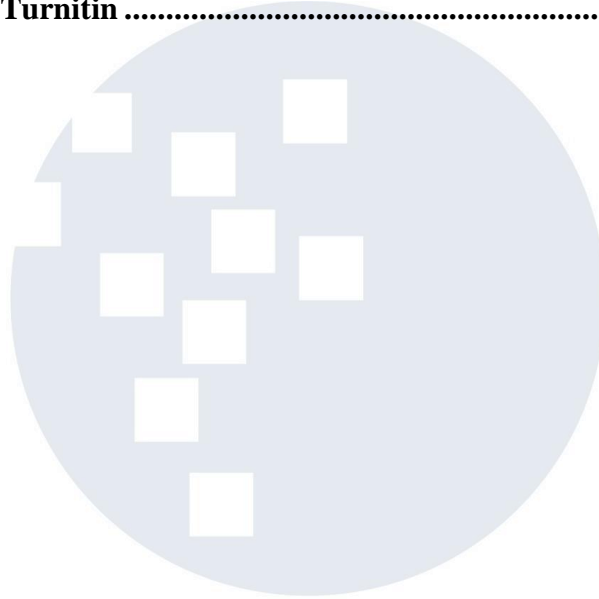
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Moodboard perancangan Tianlong.....	9
Gambar 3.2. Moodboard perancangan Taowu	9
Gambar 3.3. Referensi kulit Taowu.....	10
Gambar 3.4. Desain awal Taowu A dan B.....	19
Gambar 3.5. Desain Taowu yang lebih mirip dengan manusia.....	20
Gambar 3.6. Desain awal Tianlong	21
Gambar 3.7. Lord Genome dari <i>Gurren Lagann</i> (2007).....	22
Gambar 3.8. Anger dari <i>Inside Out</i> (2015)	23
Gambar 3.9. Lucifer dari <i>Granblue Fantasy</i>	24
Gambar 3.10. Tang San dari <i>Soul Land 1</i>	24
Gambar 3.11. Dusk dari <i>Arknights</i>	25
Gambar 4.1. <i>Character Sheet</i> Taowu	27
Gambar 4.2. <i>Character Sheet</i> Tianlong	28
Gambar 4.3. <i>Breakdown</i> kostum Taowu.....	30
Gambar 4.4. <i>Breakdown</i> pengaplikasian konsep antropomorfi pada Tianlong....	33



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan.....	40
LAMPIRAN B Formulir Perjanjian.....	41
LAMPIRAN C Formulir Bimbingan.....	42
LAMPIRAN D Turnitin.....	43



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA