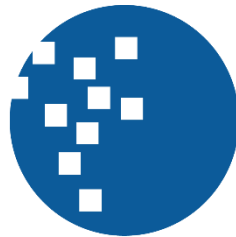


**PERANCANGAN TOKOH DALAM PROYEK FILM ANIMASI**

**LAPAH PANDORA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Kevin Livencent**

**0000034933**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN TOKOH DALAM PROYEK FILM ANIMASI**

**LAPAH PANDORA**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Kevin Livencent**

**0000034933**

UMN

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kevin Livencent

Nomor Induk Mahasiswa : **00000034933**

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN TOKOH DALAM PROYEK FILM ANIMASI LAPAH  
PANDORA**

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, 20 Desember 2024



(Kevin Livencent)

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kevin Livencent  
NIM : 00000034933  
Program Studi : Film  
Jenjang : D3/S1/S2\* (pilih salah satu)  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TOKOH DALAM  
PROYEK FILM ANIMASI LAPAH PANDORA  
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, 20 Desember 2024



(Kevin Livencent)

\* 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 berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan skripsi ini dengan judul: “Perancangan Tokoh dalam Proyek Film Animasi Lapah Pandora” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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 laporan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan skripsi 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds., selaku Supervisor Lapangan dalam proyek film animasi Lapah Pandora yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberi arahan dan bermanfaat sebagai sumber informasi dan inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Kevin Livencent)

# PERANCANGAN TOKOH DALAM PROYEK FILM ANIMASI

## LAPAH PANDORA

Kevin Livencent

### ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk mendalami pemahaman mengenai perancangan tokoh dalam produksi film animasi serta mengasah kemampuan dan keterampilan dalam pembuatan desain tokoh animasi. Lapah Pandora merupakan proyek film animasi yang dipimpin oleh Ibu Siti Adlina Rahmiaty dan menceritakan mengenai pengalaman anak perempuan berusia 5 tahun bernama Malia yang menderita tunarungu sejak dini. Dalam Lapah Pandora, kesan dan interaksi Malia dengan lingkungan dan orang lain menjadi bagian besar dalam film tersebut. Karena ini desain tokoh di Lapah Pandora menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan untuk membuat penonton masuk dan bisa memahami tokoh Malia dan pengalamannya dalam film. Melalui teori desain dalam bentuk tubuh tokoh, proporsi tubuh tokoh, warna dan pakaian tokoh, penyampaian cerita dalam Lapah Pandora diasah lagi sehingga dapat beresonansi dengan penonton.

**Kata kunci:** Desain tokoh, Animasi, Penyampaian cerita



# ***CHARACTER DESIGN IN ANIMATION FILM PROJECT***

## ***LAPAH PANDORA***

Kevin Livencent

### ***ABSTRACT (English)***

*This final project is made to deepen the understanding of character design in production of animated film and also to enhance the ability and skill in the process of making animated character design. Lapah Pandora is an animated film project led by Siti Adlina Rahmiaty and tell the experiences of a 5-years old girl named Malia that suffers from deafness since born. In Lapah Pandora, the impression and interaction of Malia play a big role inside the film. Because of this, character design became one of the most important things in Lapah Pandora so that the audience can experience and understand Malia and her experience insdide the film. Through the theory of design in body shapes, proportion, colors and clothing, the storytelling of Lapah Pandora can be enhanced to resonance with the audience.*

***Keywords:*** *Character design, Animation, Storytelling,*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT (English).....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. TEORI UTAMA A.....	3
2.3. TEORI PENDUKUNG A.....	4
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
Deskripsi Karya .....	6
Konsep Karya .....	6
Tahapan Kerja.....	7
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>13</b>
4.1. HASIL KARYA .....	13
4.2. ANALISIS KARYA.....	15
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>19</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>20</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain bentuk tubuh Jarwo .....	4.
Gambar 2.2 Color Hue.....	5.
Gambar 3.1 Tokoh Little Prince dari film "The Little Prince".....	7.
Gambar 3.2 Kompilasi Penelitian.....	9.
Gambar 3.3 Sketsa desain tokoh protagonis Lapah Pandora 1.....	10.
Gambar 3.4 Sketsa desain tokoh protagonis Lapah Pandora 2.....	11.
Gambar 3.5 Sketsa desain tokoh protagonis Lapah Pandora 3.....	12.
Gambar 4.1 Desain tokoh protagonis Malia.....	13.
Gambar 4.2 Desain tokoh pendamping Lapah Pandora Julia.....	14.
Gambar 4.3 Perbandingan tinggi tokoh Malia dan Ibu dalam Lapah Pandora..	14.
Gambar 4.4 Referensi desain tokoh Malia.....	15.
Gambar 4.5 Referensi desain tokoh Julia.....	17.



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN MBKM-04 .....	22
LAMPIRAN TURNITIN.....	22



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA