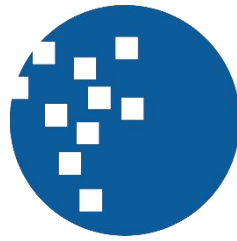


PEMBUATAN DESAIN TOKOH PENDAMPING MASKOT

SPACEMONKEYS ANIMATION STUDIO



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

ARIEL MANGGALA AJINURWANTO

0000033355

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

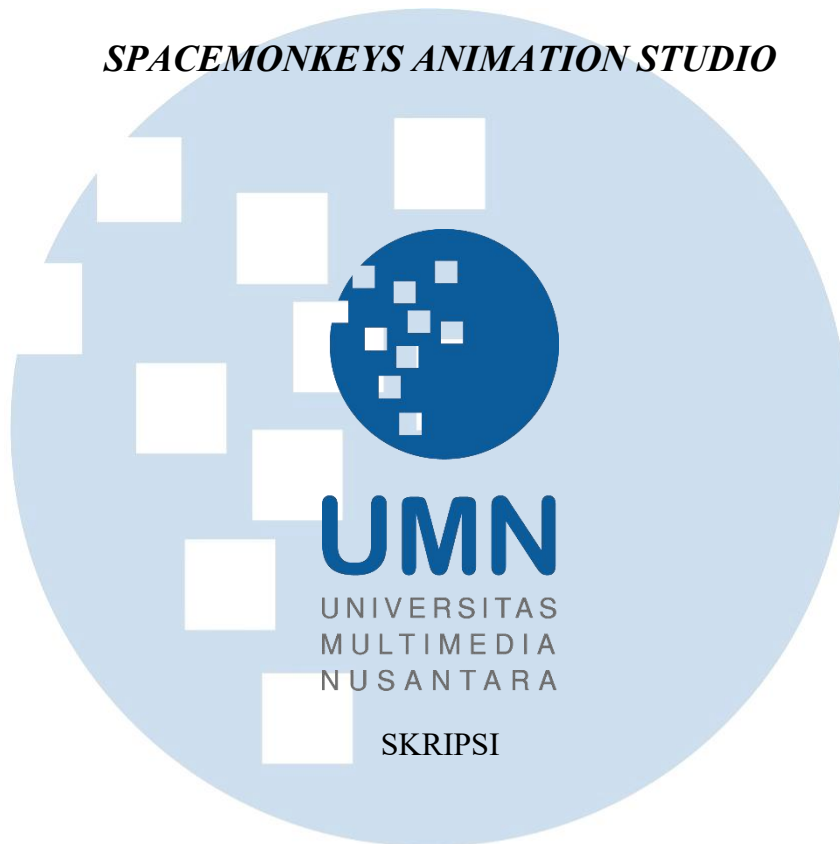
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PEMBUATAN DESAIN TOKOH PENDAMPING MASKOT

SPACEMONKEYS ANIMATION STUDIO



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana (S.Sn.)

ARIEL MANGGALA AJINURWANTO

0000033355

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ariel Manggala Ajinurwanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033355

Program Studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**“PEMBUATAN DESAIN TOKOH PENDAMPING MASKOT
SPACEMONKEYS ANIMATION STUDIO”**

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, 20 Desember 2024



Ariel Manggala Ajinurwanto

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ariel Manggala Ajinurwanto

NIM : 00000033355

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PEMBUATAN DESAIN TOKOH PENDAMPING MASKOT *SPACEMONKEYS ANIMATION STUDIO*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Desember 2024

Yang menyatakan,



Ariel Manggala Ajinurwanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: **PEMBUATAN DESAIN TOKOH PENDAMPING MASKOT *SPACEMONKEYS ANIMATION STUDIO*** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai 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, M.Sc., 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., MM., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Bapak Rahadinan Dinan sebagai *Supervisor* Penulis selama di *Spacemonkeys Animation Studio*
6. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulsi dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Tangerang, 20 Desember 2024


Ariel Manggala Ajinurwanto

PEMBUATAN DESAIN TOKOH PENDAMPING MASKOT *SPACEMONKEYS ANIMATION STUDIO*

Ariel Manggala Ajinurwanto

ABSTRAK

Maskot adalah unsur penting untuk sebuah perusahaan, mereka berfungsi sebagai representasi perusahaan tersebut berdasarkan nilai dan tema yang mereka angkat. Memiliki maskot menarik memberikan kesempatan kepada sebuah perusahaan untuk menarik perhatian para calon konsumen dan *client*, karena maskot juga bisa digunakan untuk menyampaikan naratif perusahaan kepada orang-orang. Selain itu, maskot tidak diharuskan hanya satu, sebuah perusahaan bisa memiliki lebih dari satu maskot untuk memperkuat pemasaran mereka. Untuk membuat desain karakter maskot ini, diperlukan penerapan prinsip-prinsip dalam pembuatan karakter seperti pemilihan warna sesuai arti mereka dan bentuk dasar yang bisa menceritakan watak karakter agar bisa terlihat menarik dan sesuai dengan naratif perusahaan. *Spacemonkeys Animation Studio* memiliki maskot seorang astronot kuning dan seorang peneliti, selain itu akan dimunculkan sebuah karakter pendamping berupa robot untuk membantu mereka berdua berpetualang. Karena itu Penulis diharuskan untuk membuat desain robot yang menarik dan lucu. Di antara empat desain karakter, Penulis akan mengambil salah satunya untuk menjadi topik pembahasan penelitiannya. Dari penelitian ini, Penulis bisa tahu jika membuat desain bagus tidak hanya dari penampilannya yang bagus namun juga bagaimana desain tersebut bisa menyampaikan cerita secara visual.

Kata kunci: Maskot, Desain, Prinsip



THE MAKING OF SPACEMONKEYS ANIMATION STUDIO'S MASCOT COMPANION CHARACTER

Ariel Manggala Ajinurwanto

ABSTRACT (English)

Mascot is an important element for a company, they function as a representation for that company based on value and theme that they have. Having an attractive mascot gives a chance for a company to attract future consumers and client, because mascot could also be used to tell the company's narrative to people. Also, mascot can be more than one, a company can have more than one mascot to strengthen their marketing. To make these mascot designs, it is needed to apply principles in character designing such as color picking according to what they convey and basic shapes that could narrates the character of that mascot to make them interesting and align to the company's narrative. Spacemonkeys Animation Studio has a yellow astronaut and a scientist as a mascot, then another character who is a robot will be made to help the two mascots on their adventure. Because of that, The Writer had to make a cute and interesting robot design. Among four character design that was made, The Writer will take one of them as this research topic. From this research, The Writer can know that a good design isn't just from the looks but also how that design can convey a story visually

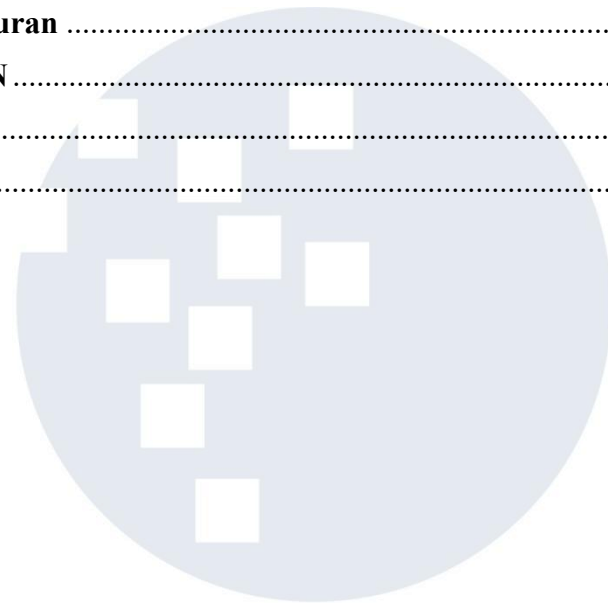
Keywords: Mascot, Design, Principles



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABTRAK	iv
<i>ABSTRACT (English)</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	1
1.1 Rumusan Masalah	2
1.2 Tujuan Penelitian	2
2. STUDI LITERATUR	2
2.1 Pentingnya Maskot Untuk Perusahaan	2
2.2 3D Karakter	6
2.2.1 Psikologi	6
2.2.2 Sosiologi	6
2.2.3 Fisik	7
2.3 Prinsip Mendesain Tokoh	7
2.3.1 Bahasa Bentuk	7
2.3.2 Ukuran	10
2.3.3 Psikologi Warna	7
2.3.4 Skema warna	19
3. METODE PENCIPTAAN	23
3.1 Deskripsi Karya	23
3.2 Konsep Karya	24
3.3 Pembuatan Karya	26
3.3.1 Sketsa	26
3.3.2 <i>Blocking</i> Warna dan <i>Render</i>	28
3.3.3 Masukan dari <i>Supervisor</i>	30

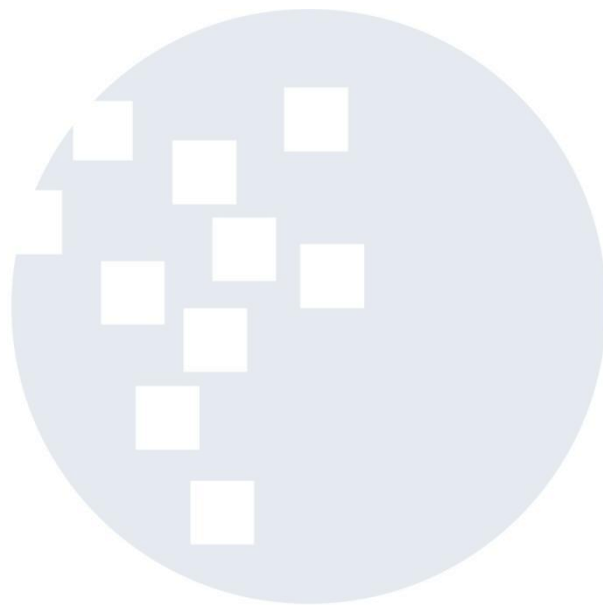
3.3.4 Melanjutkan Pembuatan Lembar Desain	31
4. ANALISIS	32
4.1 Hasil Karya	32
4.2 Analisa Karya	33
4.2.1 Bentuk Dasar	33
4.2.2 Pemilihan Warna	34
4.2.3 Ukuran	35
5. KESIMPULAN	36
REFERENCE	38
LAMPIRAN	40



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 3D karakter Segitiga.....24



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

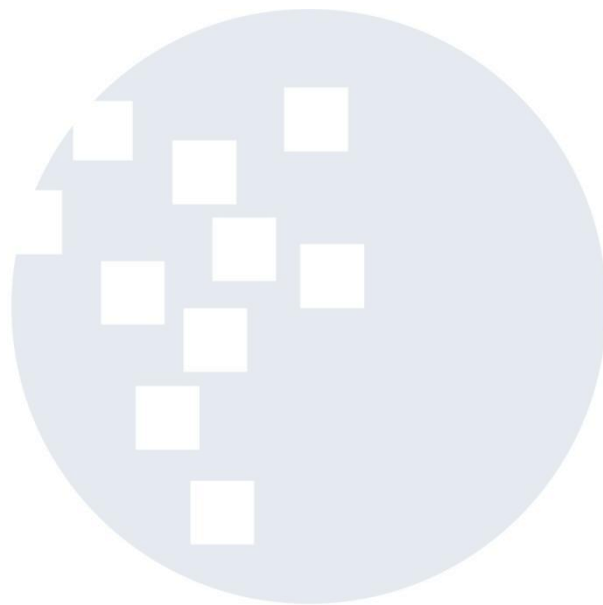
Gambar 2.1 Bulkhead dari <i>Transformers Prime</i> (2010)	8
Gambar 2.2 Louis dari <i>The Princess and The Frog</i> (2009).....	8
Gambar 2.3 Optimus Prime dari <i>Transformers One</i> (2024)	8
Gambar 2.4 Wall-E dari <i>Wall-E</i> (2008).....	8
Gambar 2.5 Megatron dari <i>Transformers Prime</i> (2010).....	9
Gambar 2.6 Claude Frollo dari <i>The Hunchback of Notre Dame</i> (1996).....	9
Gambar 2.7 Vander (200 cm) dari <i>Arcane</i> (2021).....	10
Gambar 2.8 Jinx (160 cm) dari <i>Arcane</i> (2021).....	10
Gambar 2.9 Akaza Banban (DekaRed) dari <i>Tokusou Sentai Dekaranger</i> (2004).....	11
Gambar 2.10 Raphael dari <i>Baldur's Gate 3</i> (2023).....	11
Gambar 2.11 Mothra dari <i>Godzilla x Kong: The New Empire</i> (2024).....	12
Gambar 2.12 B-127 (Bumblebee) dari <i>Transformers One</i> (2024).....	12
Gambar 2.13 Hades dari <i>Hercules</i> (1997).....	13
Gambar 2.14 Sailor Mercury dari <i>Sailor Moon</i> (1992).....	13
Gambar 2.15 Colonel Xiao Longbao dari <i>Uchu Sentai Kyuranger</i> (2017).....	14
Gambar 2.16 The Evil Queen dari <i>Snow White and The Seven Dwarfs</i>	14
Gambar 2.17 Sersi dari <i>Eternals</i> (2021).....	15
Gambar 2.18 Grinch dari <i>How The Grinch Stole Christmas</i> (1957).....	15
Gambar 2.19 Darwin Waterson dari <i>The Amazing World of Gumball</i>	16
Gambar 2.20 The Lorax dari <i>The Lorax</i> (2012).....	16
Gambar 2.21 Godzilla dari <i>Godzilla</i> (2014).....	17
Gambar 2.22 Lord Morpheus dari <i>The Sandman</i> (2022).....	17
Gambar 2.23 Baymax dari <i>Big Hero 6</i> (2014).....	18
Gambar 2.24 Casper dari <i>The Friendly Ghost</i> (1945).....	18
Gambar 2.25 Skema warna analogus.....	19
Gambar 2.26 Skema warna monokrom.....	20
Gambar 2.27 Skema warna komplimenter.....	20
Gambar 2.28 Skema warna komplimenter terpisah.....	21
Gambar 2.29 Skema warna triadik.....	21
Gambar 2.30 Skema warna tetradik.....	22

Gambar 2.31 Skema warna kotak.....	22
Gambar 3.1 Lembar desain tokoh Segitiga.....	23
Gambar 3.2 Karen dari <i>Spongebob Squarepants</i> (1999).....	25
Gambar 3.3 11-45-G dari <i>Love Death+Robots</i> (2019).....	26
Gambar 3.4 EVE dari <i>Wall-E</i> (2008).....	26
Gambar 3.5 Sketsa untuk Segitiga.....	27
Gambar 3.6 Sketsa berwarna.....	28
Gambar 3.7 <i>Blocking</i> putih.....	28
Gambar 3.8 Warna dasar dengan bayangan.....	29
Gambar 3.9 <i>Lighting</i> diberikan.....	30
Gambar 3.10 Warna sisi Segitiga diganti.....	31
Gambar 3.11 Lembar desain selesai.....	32
Gambar 4.1 Lembar desain selesai.....	32
Gambar 4.2 Bentuk dasar Segitiga.....	33
Gambar 4.3 Roda Segitiga.....	34
Gambar 4.4 Warna dasar Segitiga.....	34
Gambar 4.5 Ukuran Segitiga.....	35



DAFTAR LAMPIRAN

HASIL TURNITIN41
FORM BIMBINGAN.....42



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA