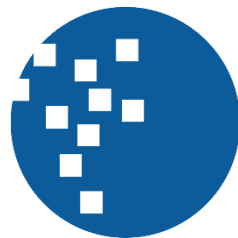


**PERANCANGAN TOKOH UTAMA PROYEK ANIMASI
CERITA RAKYAT BERJUDUL “TEDUHNYA BUKIT KELAM”
OLEH PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN
BAHASA DAN SASTRA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Liana Anastasia Setiawan

0000034017

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

**PERANCANGAN TOKOH UTAMA PROYEK ANIMASI
CERITA RAKYAT BERJUDUL “TEDUHNYA BUKIT KELAM”
OLEH PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN
BAHASA DAN SASTRA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Liana Anastasia Setiawan

0000034017

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Liana Anastasia Setiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034017

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:


PERANCANGAN TOKOH UTAMA PROYEK ANIMASI CERITA RAKYAT
BERJUDUL “TEDUHNYA BUKIT KELAM” OLEH PUSAT
PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA

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, 19 Desember 2024




(Liana Anastasia Setiawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TOKOH UTAMA PROYEK ANIMASI CERITA RAKYAT
BERJUDUL “TEDUHNYA BUKIT KELAM” OLEH PUSAT
PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA

Oleh
Nama : Liana Anastasia Setiawan
NIM : 00000034017
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024
Pukul 12.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.


Ketua Sidang


Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M. Ds.
NIK 031272

Penguji


Yohanes Mercu Widiastomo, S.Sn., M.M.
NIK 033471

Pembimbing


Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2025.01.01
10:06:39 +07'00'
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
NIK 023981

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Liana Anastasia Setiawan

NIM : 00000034017

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN TOKOH UTAMA PROYEK ANIMASI CERITA RAKYAT BERJUDUL “TEDUHNYA BUKIT KELAM” OLEH PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA

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, 19 Desember 2024



(Liana Anastasia Setiawan)

* 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 skripsi ini dengan judul: “PERANCANGAN TOKOH UTAMA PROYEK ANIMASI CERITA RAKYAT BERJUDUL “TEDUHNYA BUKIT KELAM” OLEH PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA DAN SASTRA” Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tanpa bantuan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis 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 & 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., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, menjadi sumber informasi bagi para pembaca.

Tangerang, 5 Desember 2024



Liana Anastasia Setiawan

**PERANCANGAN TOKOH UTAMA PROYEK ANIMASI
CERITA RAKYAT BERJUDUL “TEDUHNYA BUKIT KELAM”
OLEH PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN**

BAHASA DAN SAstra

(Liana Anastasia Setiawan)

ABSTRAK

Tokoh dalam suatu cerita memegang peran penting sebagai fokus utama cerita. Tokoh yang akan menggerakkan cerita sehingga baik maupun buruknya tokoh dapat menentukan sukses dari film animasi. Sebagai perancang tokoh ada banyak panduan untuk merancang tokoh yang menarik dengan teori-teori dasar. Aspek-aspek suatu tokoh adalah *basic shape*, warna, kostum, dan *3d character*. Tanda tokoh dirancang dengan baik ketika desain visual sesuai dengan peran tokoh pada cerita. Contoh desain tokoh yang efektif ketika penonton dapat melihat tokoh antagonis dan langsung mengenali perannya sebagai penjahat. Pada film pendek *Teduhnya Bukit Kelam* bisa terlihat bagaimana proses perancangan tokoh Beji dan Marubai dan bagaimana aspek-aspek tersebut mempengaruhi hasil akhir tokoh. *Teduhnya Bukit Kelam* adalah proyek animasi dimana cerita rakyat Indonesia diadaptasikan menjadi film-film pendek. Film pendek ini menceritakan tentang 2 nelayan bernama Beji yang kuat melebihi manusia biasa, namun serakah dengan Marubai nelayan yang baik hati.

Kata kunci: desain tokoh, animasi, *Teduhnya Bukit Kelam*,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGN OF THE MAIN CHARACTER OF THE ANIMATION
PROJECT FOLK STORY TITLED “TEDUHNYA BUKIT KELAM”
BY PUSAT PENGEMBANGAN DAN PELINDUNGAN BAHASA
DAN SASTRA***

(Liana Anastasia Setiawan)

ABSTRACT (English)

*Characters in a story play an important role as the main focus of the story. The characters will drive the story so that the good or bad of a character can determine the success of the animated film. As a character designer, there are many guides to designing interesting characters with basic theories. Aspects of a character are basic shapes, colors, costumes, and 3d characters. Signs of a Character that are well designed when the visual design matches the role of the character in the story. An example of effective character design is when the audience can see the antagonist and immediately recognize him as a villain. In the short film *Teduhnya Bukit Kelam*, you can see the process of designing the characters *Beji* and *Marubai* and how these aspects affect the final results of the characters. *Teduhnya Bukit Kelam* is an animation project where Indonesian folklore is adapted into short films. This short film tells the story of 2 fishermen named *Beji* who are stronger than ordinary humans but greedy with the kind-hearted fisherman *Marubai*.*

Keywords: *character design, animation, Teduhnya Bukit Kelam*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT (English) | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| 1. LATAR BELAKANG | 1 |
| 1.1. RUMUSAN MASALAH..... | 1 |
| 1.2. BATASAN MASALAH..... | 2 |
| 1.3. TUJUAN PENELITIAN..... | 2 |
| 2. STUDI LITERATUR | 3 |
| 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN..... | 3 |
| 2.2. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER..... | 3 |
| 2.3. BASIC SHAPES..... | 4 |
| 2.4. KOSTUM..... | 4 |
| 2.5. MOTIF TENUNAN DAERAH DAYAK IBAN..... | 4 |
| 2.6. PSIKOLOGI WARNA..... | 5 |
| 3. METODE PENCIPTAAN | 6 |
| Deskripsi Karya..... | 6 |
| Konsep Karya..... | 6 |
| Tahapan Kerja..... | 7 |
| 4. ANALISIS | 20 |
| 4.1. HASIL KARYA..... | 20 |
| 4.2. ANALISIS KARYA..... | 20 |
| 5. KESIMPULAN | 26 |
| 6. DAFTAR PUSTAKA | 28 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----------|
| 3. METODE PENCIPTAAN..... | 6 |
| Tabel 1. Tabel Keterikatan Teori..... | 9 |
| Tabel 2. Tabel Keterikatan Three-Dimensional Character dengan Aspek Desain Beji..... | 16 |
| Tabel 3. Tabel Keterikatan Three-Dimensional Character dengan Aspek Desain Marubai..... | 17 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----------|
| 2. STUDI LITERATUR..... | 3 |
| Gambar 1. Contoh motif kain tenun Dayak Iban..... | 5 |
| 3. METODE PENCIPTAAN..... | 6 |
| Gambar 2 Bagan Skematika Penelitian..... | 7 |
| Gambar 3. Basic Shape Buford..... | 10 |
| Gambar 4. Numbuh One..... | 11 |
| Gambar 5 Dokumentasi Suku Dayak..... | 12 |
| Gambar 6 Dokumentasi Suku Dayak Modern..... | 13 |
| Gambar 7 Clarence Wendle..... | 13 |
| Gambar 8 Mickey Mouse..... | 14 |
| Gambar 9. Dokumentasi Suku Dayak..... | 15 |
| Gambar 10. Eksplorasi Desain Awal Beji..... | 16 |
| Gambar 11. Eksplorasi Desain Awal Marubai..... | 17 |
| Gambar 12. Pola Tenun Lintah..... | 18 |
| Gambar 13. Eksplorasi Desain Awal Pola Tenun Cawat..... | 18 |
| 4. ANALISIS..... | 20 |
| Gambar 14. Shot dari film Teduhnya Bukit Kelam..... | 20 |
| Gambar 15. Beji dan Marubai..... | 20 |
| Gambar 16. Desain Tokoh Beji..... | 21 |
| Gambar 17. Basic Shapes Tokoh Beji..... | 21 |
| Gambar 18. Pola pada Cawat tokoh Beji dan Marubai..... | 23 |
| Gambar 19. Desain Tokoh Beji..... | 24 |
| Gambar 20. Basic Shapes Tokoh Beji..... | 24 |

U 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



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|-----------------------------|----|
| KS1..... | 29 |
| KS2..... | 30 |
| Form Bimbingan Skripsi..... | 31 |
| Turnitin..... | 32 |

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA