

**PERANCANGAN TOKOH NANDA DAN YUNUS UNTUK
MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN SIFAT DALAM FILM
ANIMASI PENDEK “PAHIT LEGIT”**



SKRIPSI PENCIPTAAN

Georgia Oryza Tandriana

00000054168

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN TOKOH NANDA DAN YUNUS UNTUK
MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN SIFAT DALAM FILM
ANIMASI PENDEK “PAHIT LEGIT”**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Georgia Oryza Tandriana

00000054168

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Georgia Oryza Tandriana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054168

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH NANDA DAN YUNUS UNTUK
MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN SIFAT DALAM FILM ANIMASI
PENDEK “PAHIT LEGIT”

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, 12 Juni 2025



*materai Rp 10.000,00

(Georgia Oryza Tandriana)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TOKOH NANDA DAN YUNUS UNTUK
MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN SIFAT DALAM FILM ANIMASI
PENDEK “PAHIT LEGIT”

Oleh
Nama : Georgia Oryza Tandriana
NIM : 00000054168
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 2 Juni 2025
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
0428087208

Pembimbing

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
0318129302

Ketua Program Studi Film

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

Penguji

Muhammad Cahya Mulya Daulay,
S.Sn., M.Ds.
0331107801

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Georgia Oryza Tandriana
NIM : 00000054168
Program Studi : Film
Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN TOKOH NANDA DAN YUNUS UNTUK
MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN SIFAT DALAM FILM ANIMASI
PENDEK “PAHIT LEGIT”

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, Senin, 2 Juni 2025



(Georgia Oryza Tandriana)

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan atas selesainya skripsi yang berjudul: PERANCANGAN TOKOH NANDA DAN YUNUS UNTUK MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN SIFAT DALAM FILM ANIMASI PENDEK “PAHIT LEGIT”, yang menjadi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni Program Studi Film Jurusan Film. Penulis sadar, bahwa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak berperan besar dalam selesainya skripsi dan tugas akhir ini. Maka, penulis mengucapkan terima kasih dengan segenap hati pada:

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. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Pembimbing karya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Orang Tua, kekasih, dan adik saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Michelle Angelica, Sherryn Adelyn, dan Michael Ganiswarna selaku anggota dari Polaria Studio yang mengerjakan animasi Pahit Legit bersama penulis.

Kiranya karya ini bermanfaat bagi pembaca, baik sebagai sarana informasi, penunjang edukasi, maupun sumber inspirasi.

Tangerang, 22 Mei 2025



(Georgia Oryza Tandriana)

PERANCANGAN TOKOH NANDA DAN YUNUS UNTUK MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN SIFAT DALAM FILM ANIMASI PENDEK “PAHIT LEGIT”

(Georgia Oryza Tandriana)

ABSTRAK

Desain tokoh dapat menjadi penunjang penyampaian cerita dalam animasi. Penyampaian tersebut dapat dimaksimalkan dengan hadirnya unsur visual seperti bentuk, warna, dan keseimbangan. Dengan bantuan unsur visual di dalamnya, sebuah desain tokoh dapat menunjukkan perubahan sifat tokoh dengan lebih baik, beserta dengan kostum yang digunakannya. Melalui laporan ini, penulis bertujuan untuk melakukan perancangan desain tokoh Yunus dan Nanda dari animasi “Pahit Legit” dengan menggunakan unsur visual dan kostum untuk menyampaikan perubahan sifat dari tokoh dengan baik. Teori yang digunakan akan berfokus pada teori yang dikemukakan oleh Robert McKee mengenai perubahan sifat tokoh, teori kostum oleh Fenghui Yin, dan teori unsur visual oleh Robin Landa yang dibatasi pada warna, bentuk, dan keseimbangan saja. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan data yang diambil dari studi literatur juga dengan observasi yang dilakukan oleh penulis. Penulis mendapati kesimpulan bahwa unsur visual dan kostum dalam desain tokoh dapat menjadi penunjang dalam menunjukkan perubahan sifat tokoh.

Kata kunci: Desain tokoh, perubahan sifat, unsur visual, kostum, *Pahit Legit*

***CHARACTER DESIGN OF NANDA AND YUNUS TO
ILLUSTRATE THE CHANGE OF PERSONALITY IN THE
SHORT-ANIMATED FILM “PAHIT LEGIT”***

(Georgia Oryza Tandriana)

ABSTRACT

Character design is one of the vital mediums in animation to deliver the story. The delivery can be maximized by the presence of visual elements such as shape, color, and balance. With the presence of visual elements in it, character design can better show the character's changing personality, along with the costume they use. Through this paper, the author aims to design the characters of Yunus and Nanda from the animation “Pahit Legit” by using visual elements and costumes to convey the changing personality of the characters well. The theories used will focus on the theory proposed by Robert McKee regarding the change in character's personality, costume theory by Fenghui Yin, and visual element theory by Robin Landa which is limited to color, shape, and balance only. The method used by the author in this research is a qualitative method with data taken from literature studies as well as observations made by the author. The author concludes that visual elements and costumes in character design can be a support in showing changes in character traits.

Keywords: *Character design, character personality change, visual elements, costume, Pahit Legit*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. ANIMASI	3
2.2. DESAIN TOKOH.....	4
2.3. <i>THREE-DIMENSIONAL CHARACTER</i>	4
2.4. PAKAIAN/KOSTUM	5
2.5. ELEMEN DESAIN.....	6
2.6. PERUBAHAN SIFAT DALAM TOKOH	9
3. METODE PENCIPTAAN.....	10
3.1. Deskripsi Karya	10
3.2. Konsep Karya	11
3.3. Tahapan Kerja.....	13
4. ANALISIS.....	26
4.1. HASIL KARYA	26
4.2. ANALISIS KARYA	29
5. KESIMPULAN.....	41
6. DAFTAR PUSTAKA.....	42
HASIL TURNITIN.....	45

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI (KS 3).....	47
FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN (KS 1).....	48
FORMULIR PERJANJIAN (KS 2).....	49



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Three-dimensional character</i> Nanda dari tahun 1998 dan 2001.....	14
Tabel 3. 2 <i>Three-dimensional character</i> Yunus dari tahun 1998 dan 2001.....	16
Tabel 4. 1 Hasil desain tokoh dari perancangan	26



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Berbagai macam bentuk dasar. (Rall, 2017)	7
Gambar 3. 1 Penggunaan <i>lineart</i> dalam anime <i>Do It Yourself!!</i>	12
Gambar 3. 2 Penggunaan warna dalam animasi <i>Golden Hour</i>	12
Gambar 3. 3 Bagan tahapan kerja	13
Gambar 3. 4 Observasi bentuk pada tokoh Aki Hayakawa dari <i>Chainsaw Man</i> (2022) dan Anakin dari <i>Star Wars: Clone Wars</i> (2003)	17
Gambar 3. 5 Beberapa referensi sweter tahun 90an di Indonesia	18
Gambar 3. 6 Kurt Cobain, vokalis band Nirvana	19
Gambar 3. 7 Batu giok.	19
Gambar 3. 8 Moodboard dari tokoh yang menjadi referensi desain Yunus.....	20
Gambar 3. 9 Observasi bentuk pada tokoh Gomez Addams dari <i>The Addams Family</i> (1991) dan Carl Fredericksen dari <i>Up</i> (2009).....	20
Gambar 3. 10 Kemeja motif di tahun 1990an	21
Gambar 3. 11 Beberapa contoh kemeja Ulos.....	22
Gambar 3. 12 Ulos Sibolang dan Ulos Mangiring.....	22
Gambar 3. 13 Konsep Nanda	23
Gambar 3. 14 <i>Lineart</i> Nanda dan Yunus.	24
Gambar 3. 15 Desain Nanda di tahun 1998 versi pertama.....	25
Gambar 3. 16 Desain Nanda di tahun 2001 versi pertama.....	25
Gambar 3. 17 Desain Yunus di tahun 1998 versi pertama.....	25
Gambar 3. 18 Desain Yunus di tahun 2001 versi pertama.....	26
Gambar 4. 1 Bentuk dasar dari tokoh Nanda pada Tahun 1998	29
Gambar 4. 2 Warna dari tokoh Nanda pada Tahun 1998.....	30
Gambar 4. 3 Keseimbangan dari tokoh Nanda pada Tahun 1998.....	31
Gambar 4. 4 <i>Character sheet</i> utuh Nanda pada tahun 1998	32
Gambar 4. 5 Bentuk dasar dari tokoh Nanda pada Tahun 2001	33
Gambar 4. 6 Warna dari tokoh Nanda pada Tahun 2001	33
Gambar 4. 7 Keseimbangan dari tokoh Nanda pada Tahun 2001.....	34
Gambar 4. 8 <i>Character sheet</i> utuh Nanda pada tahun 2001	35
Gambar 4. 9 Bentuk dasar dari tokoh Yunus pada Tahun 1998	36
Gambar 4. 10 Warna dari tokoh Yunus pada Tahun 1998.....	36
Gambar 4. 11 Keseimbangan dari tokoh Yunus pada Tahun 1998.....	37
Gambar 4. 12 <i>Character sheet</i> utuh Yunus pada tahun 1998	38
Gambar 4. 13 Bentuk dasar dari tokoh Yunus pada Tahun 2001	39
Gambar 4. 14 Warna dari tokoh Yunus pada Tahun 2001	39
Gambar 4. 15 Keseimbangan dari tokoh Yunus pada Tahun 2001.....	40
Gambar 4. 16 <i>Character sheet</i> utuh Yunus pada tahun 2001	41

DAFTAR LAMPIRAN

HASIL TURNITIN.....	45
FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI (KS 3).....	47
FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN (KS 1).....	48
FORMULIR PERJANJIAN (KS 2).....	49



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA