

**PERANCANGAN TOKOH DISLEKSIA DAN TIDAK
DISLEKSIA DALAM ANIMASI PENDEK 2D *WORDS OF RAYA***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Nayla Munifa

00000056187

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

**PERANCANGAN TOKOH DISLEKSIA DAN TIDAK
DISLEKSIA DALAM ANIMASI PENDEK 2D *WORDS OF RAYA***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Nayla Munifa

00000056187

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nayla Munifa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056187

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH DISLEKSIA DAN TIDAK DISLEKSIA

DALAM ANIMASI PENDEK 2D *WORDS OF RAYA*

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, 10 Juni 2025

U N 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



(Nayla Munifa)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

PERANCANGAN TOKOH DISLEKSIA DENGAN TIDAK DISLEKSIA
DALAM ANIMASI PENDEK WORDS OF RAYA 2D WORDS OF RAYA

Oleh

Nama : Nayla Munifa

NIM : 00000056187

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 04 Juni 2025

Pukul 12.30 s.d 14.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

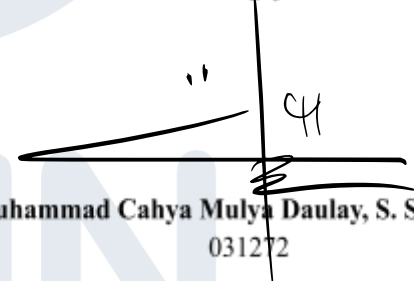

Yohanes Merci Widiastomo, S. Sn., M.M.
033471

Pembimbing

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

Ketua Program Studi Film

Penguji


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

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nayla Munifa
NIM : 00000056187
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TOKOH DISLEKSIA
DENGAN TIDAK DISLEKSIA DALAM ANIMASI PENDEK WORDS
OF RAYA 2D WORDS OF RAYA

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, 10 Juni 2025



(Nayla Munifa)

* 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 TOKOH DISLEKSIA DAN TIDAK DISLEKSIA DALAM ANIMASI PENDEK 2D WORDS OF RAYA” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Program Studi Film dan Animasi 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. Christine M. Lukmanto, 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.
6. Anggota *production* Da Cattito, Nadya Amelia Putri dan Yuniati Amroe Larasati.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 22 Mei 2025



(Nayla Munifa)

PERANCANGAN TOKOH DISLEKSIA DAN TIDAK DISLEKSIA DALAM ANIMASI PENDEK 2D *WORDS OF RAYA*

(Nayla Munifa)

ABSTRAK

Tokoh memiliki aspek penting untuk membangun cerita dan menciptakan sebuah representasi sehingga desain tokoh dapat membantu dalam menentukan karakteristik atau representasi tokoh tersebut. Desain tokoh merupakan sebuah representasi yang diciptakan sedemikian rupa untuk memberikan relasi terhadap penonton. Salah satunya adalah disleksia yang merupakan kondisi dalam memproses informasi yang berbeda dari anak normal lainnya yang biasa ditandai dengan kesulitan membaca dan menulis. Namun diperlukan sebuah riset atau teori untuk memberikan membangun tokoh yang “hidup” terutama dalam merepresentasikan isu dunia. Oleh itu diperlukan satu atau lebih teori dalam proses perancangan tokoh yang dibatasi dengan bentuk dasar, kostum, dan juga warna pada tokoh Raya sebagai anak dengan kondisi disleksia dan Ari sebagai tokoh pendamping yang tidak memiliki disleksia.

Kata kunci: Animasi 2D, Desain Tokoh, Disleksia, Words of Raya

U N 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

***DESIGNING DYSLEXIC AND NON-DYSLEXIC CHARACTERS
IN 2D ANIMATION WORDS OF RAYA***

(Nayla Munifa)

ABSTRACT

Characters have an important aspect to build a story and create a representation so that character design can help in determining the characteristics or representation of the character. Character design is a representation that is created in such a way as to provide a relationship to the audience. One of them is dyslexia which is a condition in processing information that is different from other normal children which is usually marked by difficulty reading and writing. However, research or theory is needed to provide an "alive" character, especially in representing world issues. Therefore, one or more theories are needed in the character design process which is limited by the basic shape, costume, and also the color of the character Raya as a child with dyslexia and Ari as a supporting character who is non-dyslexic.

Keywords: 2D Animation, Character Design, Dyslexia, Words of Raya



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.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1 ANIMASI.....	3
2.2 DESAIN TOKOH.....	3
2.3 BENTUK DASAR.....	3
2.4 KOSTUM.....	4
2.5 WARNA.....	5
2.6 DISLEKSIA.....	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
3.1. Deskripsi Karya.....	6
3.2. Tahapan Kerja.....	8
3.2.1. Raya.....	9
3.2.2 Ari.....	16
4. ANALISIS.....	22
4.1. HASIL KARYA.....	22
4.2. ANALISIS KARYA.....	24
5. KESIMPULAN.....	29
6. DAFTAR PUSTAKA.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Three Dimensional Character Raya.....	9
Tabel 3.2 Three Dimensional Character Ari.....	13
Tabel 4.1 Analisis hasil karya Raya.....	24
Tabel 4.2 Analisis hasil karya Ari.....	27



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Perancangan.....	8
Gambar 3.2 Moodboard Raya.....	10
Gambar 3.3 Bentuk dasar Anya.....	10
Gambar 3.4 Bentuk dasar Natt.....	11
Gambar 3.5 Acuan kostum Mael.....	12
Gambar 3.6 Acuan kostum Juliana.....	12
Gambar 3.7 Warna tokoh Juliana dan Klee.....	13
Gambar 3.8 Bentuk dasar Raya.....	14
Gambar 3.9 Eksplorasi wajah Raya.....	14
Gambar 3.10 Eksplorasi kostum Raya.....	15
Gambar 3.11 Warna tokoh Raya.....	15
Gambar 3.12 Moodboard Ari.....	17
Gambar 3.13 Bentuk dasar Damian.....	17
Gambar 3.14 Bentuk dasar Omori.....	18
Gambar 3.15 Acuan kostum Juliana dan Ali.....	18
Gambar 3.16 Warna tokoh Marco dan Apollo.....	19
Gambar 3.17 Bentuk dasar Ari.....	20
Gambar 3.18 Eksplorasi wajah Ari.....	20
Gambar 3.19 Eksplorasi kostum Ari.....	21
Gambar 3.20 Warna tokoh Ari.....	22
Gambar 4.1 Character Sheet tokoh Raya.....	23
Gambar 4.2 Character Sheet tokoh Ari.....	23
Gambar 4.3 Bentuk Dasar Raya.....	25
Gambar 4.4 Turnaround tokoh Raya.....	26
Gambar 4.5 Warna tokoh Raya.....	26
Gambar 4.6 Bentuk Dasar Ari.....	28
Gambar 4.7 Turnaround tokoh Ari.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	33
LAMPIRAN B Form bimbingan.....	34
LAMPIRAN C KS1 & KS2.....	35



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA