

**PERANCANGAN TOKOH UNTUK ANIMASI LAPAH
PANDORA DI LAB VIRTUOSITY**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

AUDREY FEBIOLA

00000041447

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

**PERANCANGAN TOKOH UNTUK ANIMASI LAPAH
PANDORA DI LAB VIRTUOSITY**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

AUDREY FEBIOLA

00000041447

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Audrey Febiola

Nomor Induk Mahasiswa : 00000041447

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH UNTUK ANIMASI LAPAH PANDORA UNTUK
LAB VIRTUOSITY

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, 18 Juni, 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Audrey Febiola)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TOKOH UNTUK ANIMASI LAPAH PANDORA DI LAB
VIRTUOSITY

Oleh

Nama : Audrey Febiola

NIM : 000000041447

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025

Pukul 10.00 s.d 11.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
9546770671230263

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
7140769670230403

Pembimbing



Christine
Lukmanto
2025.07.11
14:06:22 +07'00'

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

8143768669230303
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.,
1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Audrey Febiola
NIM : 00000041447
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TOKOH UNTUK
ANIMASI LAPAH PANDORA DI LAB VIRTUOSITY

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 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(_____)

* 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 Yang Maha Esa, karena berkatnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penulis mengangkat topik “Perancangan Tokoh untuk Animasi Lapah Pandora di Lab Virtuosity” sebagai judul skripsi ini. Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan selalu memberikan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. 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 Mersiana 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.

Semoga karya ilmiah ini bisa membantu dan juga menambah pengetahuan

Tangerang, 20 Juni 2025



(Audrey Febiola)

PERANCANGAN TOKOH UNTUK ANIMASI LAPAH PANDORA DI LAB VIRTUOSITY

(Audrey Febiola)

ABSTRAK

Tokoh desain merupakan bidang yang menggabungkan elemen estetika dengan kecanggihan teknologi digital untuk menciptakan karakter yang realistis dan fungsional dalam berbagai media, mulai dari film, permainan video, hingga simulasi virtual. Dalam proses pembuatan desain tokoh 3D, seorang desainer harus mempertimbangkan aspek proporsi, tekstur, pencahayaan, serta gerakan untuk memastikan karakter tersebut dapat berinteraksi dengan lingkungan secara alami. Penerapan teknik pemodelan, sculpting, rigging, dan animasi merupakan bagian penting dalam menciptakan tokoh yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat menghidupkan narasi yang ada. Abstrak ini membahas tahapan-tahapan utama dalam desain tokoh 3D, tantangan yang dihadapi oleh desainer, serta perkembangan teknologi yang mempengaruhi efisiensi dan kualitas hasil desain tokoh tersebut.

Key words: Three Dimensional Tokoh, Ilustrasi, Tuli



CHARACTER CREATION FOR LAPAH PANDORA

ANIMATION IN VIRTUOSITY LAB

(Audrey Febiola)

ABSTRACT

3D character design is a field that combines aesthetic elements with advanced digital technology to create realistic and functional characters in various media, from films, video games, to virtual simulations. In the process of creating a 3D character design, a designer must consider aspects of proportion, texture, lighting and movement to ensure the character can interact with the environment naturally. The application of modeling, sculpting, rigging and animation techniques is an important part of creating characters that are not only visually interesting, but can also bring the existing narrative to life. This abstract discusses the main stages in 3D character design, the challenges faced by designers, as well as technological developments that affect the efficiency and quality of the character design results.

Key words: *Three Dimensional Character, Illustration, Deaf*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA).....	ix
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	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	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	2
3. METODE PENCIPTAAN	6
3.1. Deskripsi Karya.....	6
3.2. Konsep Karya.....	6
3.3. Tahapan Kerja.....	6
3.3.1. Pra produksi:	6
3.3.2. Produksi	11
3.3.3. Pascaproduksi.....	11
4. ANALISIS	12
4.1. HASIL KARYA.....	12
4.2. ANALISIS KARYA	13
5. KESIMPULAN.....	14
6. DAFTAR PUSTAKA	15

DAFTAR TABEL

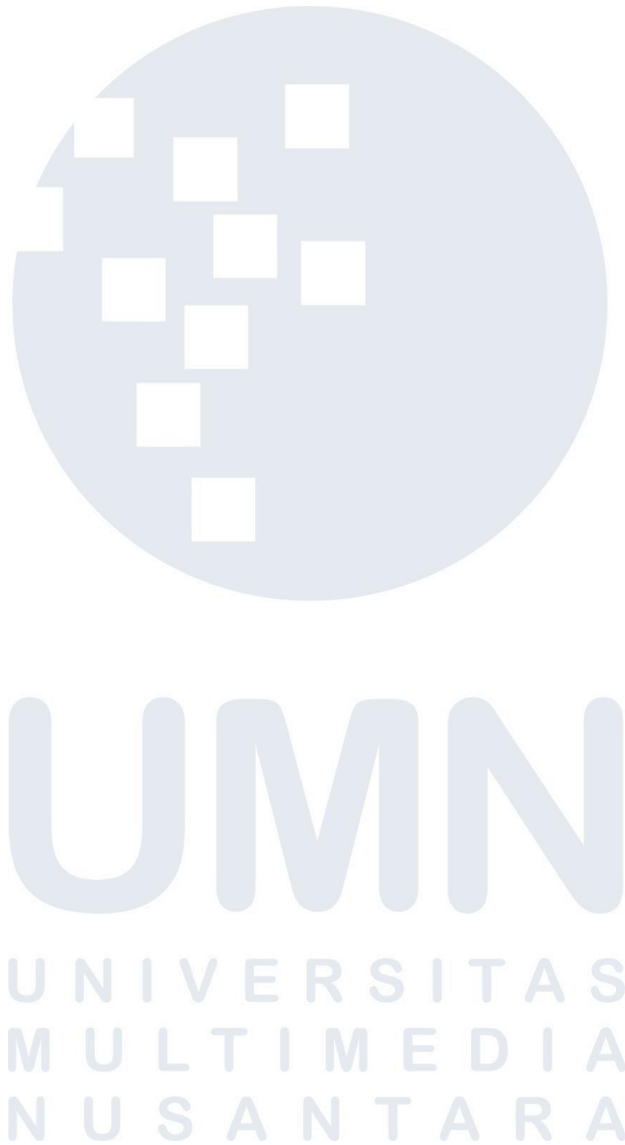
Tabel 3.1. Tabel Three Dimensional Malia.....	7
Tabel 3.2. Tabel Three Dimensional Julia	8



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Referensi Moodboard Julia dan Malia.....	9
Gambar 3.2. Sketsa Awal Julia dan Malia	10
Gambar 3.3. Character Sheet Julia dan Malia	11
Gambar 4.1. Rendering 2D Ilustrasi Julia dan Malia	12



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil Turnitin.....	16
LAMPIRAN B Form Bimbingan	17



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA