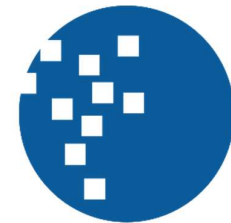


**PERANCANGAN PERUBAHAN WUJUD TOKOH SAFIYA
PADA ANIMASI 3D “THE SEEMSTRESS”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Andini Putri Kinanti

00000056726

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

**PERANCANGAN PERUBAHAN WUJUD TOKOH SAFIYA
PADA ANIMASI 3D “THE SEEMSTRESS”**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Andini Putri Kinanti

00000056726

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andini Putri Kinanti

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056726

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN PERUBAHAN WUJUD TOKOH SAFIYA PADA ANIMASI
3D “THE SEEMSTRESS”

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, 21 April 2025



(Andini Putri Kinanti)

HALAMAN PENGESAHAN

Animasi dengan judul

PERANCANGAN PERUBAHAN WUJUD TOKOH SAFIYA PADA ANIMASI
3D “THE SEEMSTRESS”

Oleh

Nama : Andini Putri Kinanti

NIM : 00000056726

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 3 Juni 2025

Pukul 12.30 s.d 14.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Fachrul Fadly, S.Ked.,M.Sn.,
031273

Angelia Lionardi, S.Sn.,M.Ds.
100007

Pembimbing

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

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andini Putri Kinanti
NIM : 00000056726
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PERUBAHAN WUJUD
TOKOH SAFIYA PADA ANIMASI 3D
“THE SEEMSTRESS”

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, 4 Juni 2025



(Andini Putri Kinanti)

* 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

Ucapan syukur saya panjatkan atas kesempatan dan semangat yang diberikan dalam menyelesaikan tugas akhir dan penulisan skripsi berjudul **“Perancangan Perubahan Wujud Tokoh Safiya pada Animasi 3D ‘The Seemstress’**” sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana di Jurusan Film, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak sangat vital dalam proses ini. Oleh karenanya, saya ucapkan 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. Kedua orang tua dan saudara saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Rekan tim saya, Witchface Studio, dalam tugas akhir ini yang memberikan dukungan dan ide selama periode tugas akhir.
7. Kedua sahabat saya, Wheldemina dan Marcelina, yang selalu mendengarkan dan memberikan dukungan moral.

Semoga karya ilmiah ini dapat memotivasi para perancang tokoh untuk lebih mengeksplorasi potensi visual dalam menciptakan karakter yang memperkuat penceritaan.

Tangerang, 23 Mei 2025



(Andini Putri Kinanti)

PERANCANGAN PERUBAHAN WUJUD TOKOH SAFIYA

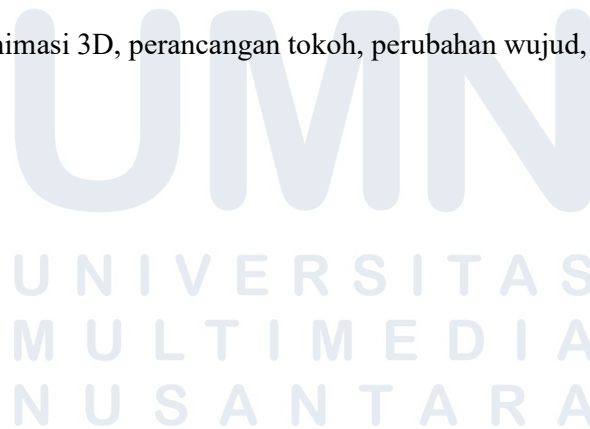
PADA ANIMASI 3D “THE SEEMSTRESS”

(Andini Putri Kinanti)

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan perubahan wujud tokoh Safiya dalam animasi 3D berjudul *The Seemstress* yang menggambarkan tentang kepercayaan diri seorang anak perempuan. Latar belakang penelitian ini berfokus pada pentingnya menciptakan tokoh yang mampu merepresentasikan kompleksitas emosi, khususnya dalam konteks emosional seorang anak. Metode yang digunakan meliputi analisis teori bentuk, warna, dan fitur wajah dalam memperdalam bagaimana elemen-elemen tersebut dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap perubahan emosional dan fisik tokoh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang selaras melalui penentuan bentuk, warna, dan fitur wajah tokoh Safiya berhasil menciptakan representasi visual yang mendalam, mencerminkan perjalanan emosional yang dialaminya. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa perancangan tokoh dalam animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga sebagai medium yang signifikan dalam menyampaikan narasi emosional, khususnya dalam menggambarkan penerimaan diri seorang anak perempuan dan ikatan emosional dengan sosok ibunya. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dalam penciptaan tokoh yang mampu memaknai cerita melalui rancangan visualnya.

Kata kunci: Animasi 3D, perancangan tokoh, perubahan wujud, *The Seemstress*



DESIGNING CHARACTER TRANSFORMATION IN THE 3D

ANIMATION “THE SEEMSTRESS”

(Andini Putri Kinanti)

ABSTRACT

This research discusses the design of character transformation for Safiya in the 3D animation titled "The Seemstress," which portrays a young girl's self-confidence. The background of this study focuses on the importance of creating characters that can represent the complexities of emotions, particularly in the emotional context of a child. The methods applied include an analysis of the theories of form, color, and facial features to deepen the understanding of how these elements can influence the audience's perception of the character's emotional and physical changes. The results indicate that a cohesive design through the determination of Safiya's form, color, and facial features successfully creates a profound visual representation that reflects her emotional journey. The conclusion of this research emphasizes that character design in 3D animation serves not only as a visual tool but also as a significant medium for conveying emotional narratives, particularly in depicting a young girl's self-acceptance and her emotional bond with her mother. This study is expected to serve as a reference for creating characters that can convey stories through their visual design.

Keywords: 3D Animation, character design, physical transformation, The Seemstress



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	xiii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. ANIMASI	3
2.2. DESAIN TOKOH.....	4
2.2. 1. TRIDIMENSIONAL TOKOH	4
2.2. 2. BENTUK	5
2.2. 3. WARNA	6
2.2. 4. FITUR WAJAH.....	7
2.3. ANAK.....	7
2.3. 1. IKATAN IBU DAN ANAK TERHADAP KEPERCAYAN DIRI ANAK.....	8
2.3. 2. IMAJINASI ANAK.....	9
2.3. 3. WUJUD MONSTER	9
2.3. 4. <i>UNCANNY VALLEY</i>	10
3. METODE PENCIPTAAN.....	10
3.1. Deskripsi Karya	10
3.2. Konsep Karya	11
3.3. Tahapan Kerja.....	13

4. ANALISIS.....	30
4.1. HASIL KARYA	30
4.2. ANALISIS KARYA.....	32
4.2. 1. Wujud Tokoh Safiya Fase Anak Perempuan (Scene 1 Shot 16–19) 33	
4.2. 2. Wujud Tokoh Safiya Fase Monster (Scene 5 Shot 4, 5, dan 16)....	36
5. KESIMPULAN.....	39
6. DAFTAR PUSTAKA.....	41



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Analisa Hasil Karya	30
--------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tokoh Jinx oleh Joshua Gouw, tokoh Alita, dan tokoh Alien Offspring	12
Gambar 3.2. Skema tahapan perancangan tokoh	13
Gambar 3.3. Moodboard tokoh Safiya wujud anak perempuan.....	16
Gambar 3.4. Bentuk tubuh tokoh Annie dan tokoh Little Sister.....	17
Gambar 3.5. Warna pakaian tokoh Annie’s Sister dan tokoh Vanellope von Schweetz	17
Gambar 3.6. Mata besar tokoh Annie dan alis tokoh Clementine	18
Gambar 3.7. Moodboard tokoh Safiya wujud monster	19
Gambar 3.8. Bentuk tubuh tokoh Wendigo dan tokoh Werewolf	20
Gambar 3.9. Warna kulit tokoh Mold Monster dan tokoh Werewolf.....	20
Gambar 3.10. Fitur wajah tokoh Tasya Vos dan tokoh The Pale Man	21
Gambar 3.11. Eksplorasi perancangan tokoh Safiya wujud anak perempuan	22
Gambar 3.12. Eksplorasi perancangan tokoh Safiya wujud monster.....	23
Gambar 3.13. Tridimensional tokoh Safiya wujud anak perempuan.....	24
Gambar 3.14. Tahapan produksi perancangan bentuk tokoh Safiya wujud anak perempuan	24
Gambar 3.15. Tahapan produksi perancangan warna tokoh Safiya wujud anak perempuan	25
Gambar 3.16. Tahapan produksi perancangan fitur wajah tokoh Safiya wujud anak perempuan	26
Gambar 3.17. Tridimensional tokoh Safiya wujud monster	26
Gambar 3.18. Tahapan produksi perancangan bentuk tokoh Safiya wujud monster	27
Gambar 3.19. Tahapan produksi perancangan warna tokoh Safiya wujud monster	27
Gambar 3.20. Tahapan produksi perancangan fitur wajah tokoh Safiya wujud monster	28
Gambar 3.21. Perancangan 3D tokoh Safiya	29
Gambar 3.22. Hasil uji render pertama perancangan 3D tokoh Safiya.....	29
Gambar 4.1. Hasil karya berupa tampilan akhir bentuk 3D tokoh Safiya	32
Gambar 4.2. Perbandingan bentuk tokoh Annie, Little Sister, dan Safiya wujud anak perempuan	34
Gambar 4.3. Perbandingan warna tokoh Annie’s Sister, Vanellope von Schweetz, dan Safiya wujud anak perempuan	35
Gambar 4.4. Perbandingan fitur wajah tokoh Annie, Clementine, dan Safiya wujud anak perempuan	36
Gambar 4.5. Perbandingan bentuk tokoh Wendigo, Werewolf, dan Safiya wujud monster	37

Gambar 4.6. Perbandingan warna tokoh Mold Monster, Werewolf, dan Safiya wujud monster.....	38
Gambar 4.7. Perbandingan fitur wajah tokoh Tasya Vos, The Pale Man, dan Safiya wujud monster.....	39



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

KS 1: Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan.....	43
KS 2: Formulir Perjanjian	44
KS 3: Formulir Bimbingan	45
KS 4: Turnitin	46



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA