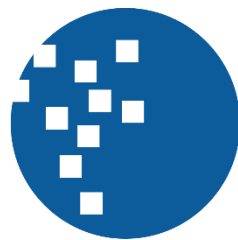


PERANCANGAN TOKOH BIMA DAN BUDI PADA FILM

ANIMASI PENDEK *HYBRID PLAY AND PAY*



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Glenn Ethannael Aidrin

00000056970

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN TOKOH BIMA DAN BUDI PADA FILM

ANIMASI PENDEK *HYBRID PLAY AND PAY*



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Glenn Ethannael Aidrin

00000056970

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Glenn Ethannael Aidrin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056970

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH BIMA DAN BUDI PADA FILM

ANIMASI PENDEK *HYBRID PLAY AND PAY*

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, 23 April 2025



(Glenn Ethannael Aidrin)

PERANCANGAN TOKOH BIMA DAN BUDI PADA FILM

ANIMASI PENDEK *HYBRID PLAY AND PAY*

Oleh

Nama : Glenn Ethannael Aidrin

NIM : 00000056970

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 4 Juni 2025

Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Levinthius Herlyanto, M.Sn.

083678

Penguji



Yohanes M. Widiastomo, S.Sn., M.M.

033471

Pembimbing



Christine
Lukmanto
2025.06.13
14:22:47 +07'00'

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

042840

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2025.06.18
09:43:39 +07'00'

Kus Sudarsono S.E., M.Sn

025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Glenn Ethannael Aidrin
NIM : 00000056970
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TOKOH BIMA DAN
BUDI PADA FILM ANIMASI PENDEK *HYBRID PLAY AND PAY*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 5 Juni 2025



(Glenn Ethannael Aidrin)

* 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

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 Mersiana L., S.Sn., M.Anim, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Advisor karya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi karya yang dapat menjadi acuan untuk peneliti ataupun penulis, terutama yang sedang menjalani proses penulisan skripsi dengan topik yang serupa. .

Tangerang, 23 April 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Glenn Ethannael Aidrin)

PERANCANGAN TOKOH BIMA DAN BUDI PADA FILM

ANIMASI PENDEK *HYBRID* “PLAY AND PAY”

(Glenn Ethannael Aidrin)

ABSTRAK

Animasi adalah salah satu jenis film yang dibuat dalam bentuk gambar bergerak dan dibuat dengan teknik *frame by frame*. Animasi juga mempunyai turunan yaitu Animasi *hybrid* yang dibuat dengan menggabungkan aspek 2D dan 3D. Oleh karena itu, penulis merupakan desainer tokoh yang bertugas untuk merancang tokoh di sebuah proyek animasi *hybrid* yang berjudul *Play and Pay* yang bercerita tentang tokoh yang bernama Bima yang membuka jasa joki bermain *game* untuk membantu membiayai pengobatan ayahnya yang mengalami kecelakaan. Dua tokoh yang didesain penulis adalah Bima selaku tokoh utama, dan Budi sebagai ayahnya, Proses desain tokoh mengambil tiga parameter yang dibahas, yaitu bentuk, gaya berpakaian, dan warna berdasarkan *Three-Dimensional* karakter yang sudah dibuat. Teori yang penulis gunakan berupa teori mengenai merancang tokoh, *three-dimensional character*; *gamer*; ayah, dan lain-lain. Proses merancang tokoh melalui berbagai banyak langkah observasi acuan yang sistematis sebelum akhirnya masuk ke tahap pengerjaan desain tokoh. Dan di analisis hasil ditemukan beberapa kesesuaian terhadap hasil perancangan tokoh dan beberapa teori-teori yang ada.

Kata kunci: Animasi *Hybrid*, Desain Tokoh, *Play and Pay*

***CHARACTER DESIGN OF BIMA AND BUDI IN THE SHORT
HYBRID ANIMATION FILM “PLAY AND PAY”***

(Glenn Ethannael Aidrin)

ABSTRACT

Animation is a film type that is created in a form of moving images by adapting the frame by frame technique. Animation also has its derivation which is the hybrid animation that combines both aspects of 2D and 3D. Therefore, the writer himself is a character designer with an obligation to design characters in a short hybrid animation project named Play and Pay that tells about a character named Bima who opens a boosting service in order to help to pay his father's medication fee after he suffered an accident. The two characters the writer designed are Bima as the main character, and Budi as his father. The process of designing characters uses three parameters which are shape, clothing style, and color based on the established three-dimensional character. The theories in which the writer adapts are theories about character design, three-dimensional character, gamer, father, etc. The character designing process goes through numerous systematic reference observations before it finally enters the character designing process. And during the result analysis, a lot of suitable or matching theories are found between the result of character designs and several existing theories.

Keywords: Hybrid Animation, Character Design, Play and Pay



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 GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	4
2.1. ANIMASI.....	4
2.2. ANIMASI <i>HYBRID</i>	4
2.3. MERANCANG TOKOH.....	4
2.4. <i>THREE DIMENSIONAL CHARACTER</i>	5
2.5. BENTUK.....	6
2.6. GAYA BERPAKAIAN.....	7
2.7. WARNA.....	7
2.8. <i>GAMER</i>	8
2.9. AYAH.....	9
3. METODE PENCIPTAAN.....	10
3.1. Deskripsi Karya.....	10
3.2. Konsep Karya.....	10
3.3. Tahapan Kerja.....	11
3.3.1. Pra produksi.....	12
3.3.2. Produksi.....	34
3.3.3. Pascaproduksi.....	45
4. ANALISIS.....	46
4.1. HASIL KARYA.....	46
4.2. ANALISIS KARYA.....	47
5. KESIMPULAN.....	52
6. DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Struktur Kerja dari perancangan tokoh Bima dan Budi.....	11
Gambar 3.2. Dustine Fernando Valdemar dengan baju rumahannya.....	16
Gambar 3.3. Kaos merah ber lengan pendek bergambar dan celana pendek rumahan biru tua kepunyaan penulis.....	17
Gambar 3.4. Bapak Bernardus Prasodjo, pelukis gambar di kaleng Biskuit Khong Guan.....	18
Gambar 3.5. Deriel Realdy.....	18
Gambar 3.6. <i>Moodboard</i> dari tokoh Bima dan Budi.....	19
Gambar 3.7. Hasil Observasi Bentuk Tubuh Shinji Ikari.....	21
Gambar 3.8. Hasil Observasi Bentuk Tubuh Monkey D’ Luffy.....	22
Gambar 3.9. Hasil Observasi Bentuk Tubuh Akio Furukawa.....	24
Gambar 3.10. Hasil Observasi Bentuk Tubuh Komi Masayoshi.....	25
Gambar 3.11. Hasil Observasi Gaya Berpakaian Jintan.....	26
Gambar 3.12. Hasil Observasi Gaya Berpakaian NPC Youngster.....	26
Gambar 3.13. Hasil Observasi Gaya Berpakaian Masayoshi Komi.....	27
Gambar 3.14. Hasil Observasi Gaya Berpakaian Ian Vashti.....	28
Gambar 3.15. Hasil Observasi Warna dari Geo Stelar.....	30
Gambar 3.16. Hasil Observasi Warna dari Ranma.....	31
Gambar 3.17. Hasil Observasi Warna dari Bercouli Herlantz.....	32
Gambar 3.18. Hasil Observasi Warna dari Ayahnya Saku.....	33
Gambar 3.19. & 3.20. Hasil Sketsa dan Rancangan Awal dari tokoh Bima dan Budi.	34
Gambar 3.21. Hasil Evaluasi dari acuan bentuk badan Bima yang penulis telah observasikan.....	35
Gambar 3.22. Hasil <i>lineart</i> mula-mula dari tokoh Bima setelah menerapkan refrensi bentuk tubuh dan gaya berpakaian.....	36
Gambar 3.23. Hasil <i>lineart</i> tokoh Bima yang telah diperbaiki.....	37
Gambar 3.24. Hasil <i>lineart</i> tokoh Bima tampak depan, samping, belakang, dan $\frac{3}{4}$	37
Gambar 3.25 & 3.26. Hasil <i>character sheet</i> tokoh Bima yang telah diwarnai beserta <i>color palette</i> nya.....	38
Gambar 3.27. Referensi logo untuk baju dari Tokoh Bima.....	39
Gambar 3.28. Logo untuk kaos dari Bima.....	39
Gambar 3.29. Hasil perancangan Bima versi dunia imajinasi.....	40
Gambar 3.30. Hasil <i>character sheet</i> tokoh Bima yang telah diwarnai dan ditambahkan logo.....	41
Gambar 3.31. Hasil evaluasi dari acuan bentuk badan Budi yang penulis telah observasikan.....	42
Gambar 3.32. Hasil pengaplikasian <i>lineart</i> mula-mula pada Budi.....	43

Gambar 3.33. Hasil <i>lineart</i> dari tokoh Budi.....	44
Gambar 3.34. Hasil <i>lineart</i> dari tokoh Budi tampak depan, samping, belakang, dan $\frac{3}{4}$..	44
Gambar 3.35. & 3.36. Hasil <i>lineart</i> dari tokoh Budi tampak depan, samping, belakang, dan $\frac{3}{4}$ yang telah diberi warna beserta <i>color palette</i> nya.....	45
Gambar 4.1. & 4.2. <i>Character</i> dan <i>Expression Sheet</i> dari tokoh Bima.....	46
Gambar 4.3. & 4.4. <i>Character</i> dan <i>Expression Sheet</i> dari tokoh Budi.....	47
Gambar 4.5. <i>Color Palette</i> dari Bima.....	49
Gambar 4.6. <i>Color Palette</i> dari Budi.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Three-Dimensional</i> tokoh dari Bima dan Budi.....	13
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	55
LAMPIRAN B Form bimbingan.....	57
LAMPIRAN C KS1 & KS2.....	58