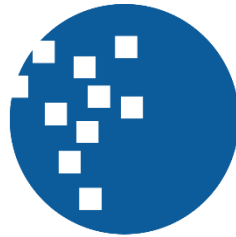


PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENUNJUKAN VISUAL

KOMEDI DALAM FILM ANIMASI

SAYANGI LAMBUNG MU



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Fionna Angeleine Trilistyananda

00000058848

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

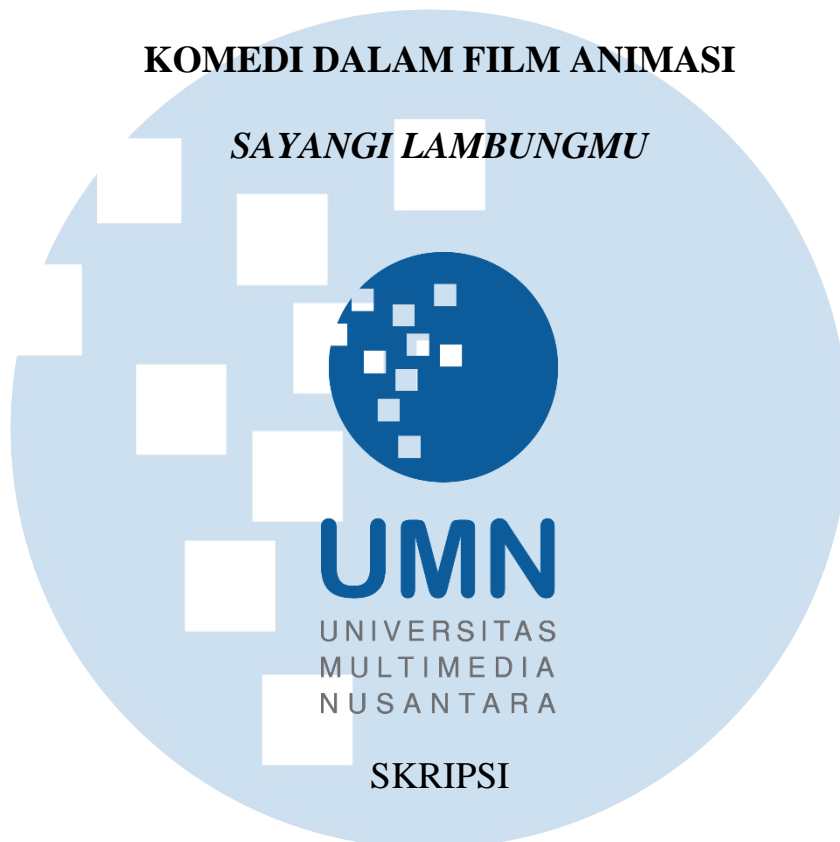
TANGERANG

2024

PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENUNJUKAN VISUAL

KOMEDI DALAM FILM ANIMASI

SAYANGI LAMBUNG MU



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Fionna Angeleine Trilistyananda

00000058848

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fionna Angeleine Trilistyananda

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058848

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENUNJUKAN VISUAL KOMEDI
PADA FILM ANIMASI SAYANGI LAMBUNGMU**

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, 16 Desember 2024



(Fionna Angeleine Trilistyananda)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

Perancangan Tokoh untuk Menunjukkan Visual Komedi dalam Film Animasi

Sayangi LambungMu

Oleh

Nama : Fionna Angeleine Trilistyananda

NIM : 00000058848

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Desember 2024

Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Levinthius Herlyanto, M.Sn.
NIK: 083678

Penguji



Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2024.12.31
18:24:08 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
NIK: 078754

Pembimbing



Christine
2024.12.30
20:34:30
+07'00'

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

Ketua Program Studi Film

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

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fionna Angeleine Trilistyananda
NIM : 00000058848
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Tokoh Untuk Menunjukkan
Visual Komedi pada Film Animasi *Sayangi LambungMu*

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, 16 Desember 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Fionna Angeleine Trilistyananda)

* 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 terselesaikannya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul **PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENUNJUKAN VISUAL KOMEDI PADA FILM ANIMASI SAYANGI LAMBUNG MU** dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 Jurusan Film 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, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan YME atas rahmat, hikmat, dan Kesetiaan-Nya dalam membentuk penulis hingga menjadi penulis yang sekarang dan penyertaan-Nya yang membantu penulis dalam penyelesaian tesis ini
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing yang terus membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi tugas akhir.
6. Keluarga dan teman-teman saya, Stephania Ro, Thalia Geraldine, Nashita Putri, Isaac, Tomorrow X Together, serta anggota CANNARD Prod yang sudah berkerja keras dan mendukung saya selama penulisan skripsi tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik dalam menjadi sumber inspirasi dan informasi bagi para pembaca.

Tangerang, 16 Desember 2024



(Fionna Angeleine Trilistyananda)

PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENUNJUKAN VISUAL KOMEDI PADA FILM ANIMASI *SAYANGI LAMBUNG MU*

Fionna Angeleine Trilistyanada

ABSTRAK

Animasi adalah salah satu media untuk menyampaikan pesan kepada penonton, media yang berupa gambar bergerak secara beruntun untuk menciptakan ilusi layaknya film. Dalam animasi pasti memiliki tokoh yang membawa alur ceritanya, dengan begitu desain tokoh adalah elemen yang memiliki peran penting dalam membangun narasi yang kuat. Setiap desain tokoh tidak hanya menjadi elemen visual namun desain tokoh mencerminkan bagaimana sifat, karakter, dan cerita yang ingin disampaikan. Desain tokoh yang bagus pasti memiliki karakteristik yang unik untuk mencerminkan sifat, desain tokoh dapat terdiri dari, Bentuk, warna, proporsi, fitur wajah, ekspresi dan *three dimensional character*. Animasi *Sayangi Lambung Mu*, merupakan film animasi pendek yang mengangkat kisah tentang seorang mahasiswa yang tidak dapat mengutamakan hal baik untuk dirinya dan mendapatkan karma atas pilihannya yang salah diolah dengan genre komedi. Perancangan Desain tokoh untuk Animasi *Sayangi Lambung Mu* di dukung dengan melakukan riset desain tokoh pada animasi kartun yang berbasis genre komedi. Desain tokoh sebagai pendukung alur cerita di dukung riset tentang proporsi, bentuk, fitur wajah, dan *three dimensional character* untuk menunjukkan komedi secara visual lewat karakteristik tokoh.

Kata kunci: *Sayangi Lambung Mu*, desain tokoh, *Three Dimensional Character*, proporsi dan bentuk, komedi

CHARACTER DESIGN TO DEPICT VISUAL COMEDY IN ANIMATED FILM SAYANGI LAMBUNG MU

Fionna Angeleine Trilistyananda

ABSTRACT

Animation is a medium for conveying messages to the audience through sequential moving images with frame by frame technique that create an illusion similar to a film. In an animation, characters play a vital role in driving the storyline, making character design a crucial element in building a strong narrative. Character design not only serves as a visual element but also reflects the traits, personality, and story being conveyed around the Character. A well-designed character possesses unique characteristics, reflected in its basic shape, color, proportions, facial features, expressions, and three-dimensional character. The short animation Sayangi LambungMu tells the story of a university student who faces the consequences of his poor choices, presented with a comedic genre. This study aims to explore the character design in Sayangi LambungMu supported by research into character design in comedy-based animation to strengthen the storyline. The character design in this animation is backed by research on proportions, shapes, facial features, and three-dimensional character traits, all of which work together to emphasize visual comedy through the characters' unique traits.

Keywords: Sayangi LambungMu, Character Design, Three Dimensional Character, Propotion, Basic Shape, Comedy.

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	x
DAFTAR GAMBAR.....	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.....	3
2.1. Bentuk Dasar.....	3
2.2. <i>Three Dimensional Character</i>	3
2.3. Bentuk.....	4
2.4. Proporsi.....	4
2.5. Fitur Wajah	5
2.6. Antropomorfisme.....	6
2.7. Komedi.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
3.1. Deskripsi Karya	7
3.2. Konsep Karya	7
3.3. Tahapan Kerja.....	7
3.4. Pra Produksi.....	8
3.5. Acuan	11
3.6. Produksi	16
3.7. Pasca Produksi	22
4. ANALISIS.....	23

4.1. HASIL AKHIR	23
4.2. ANALISIS KARYA	24
5. KESIMPULAN.....	31
6. DAFTAR PUSTAKA	32



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Three Dimentional Character Kevin</i>	9
Tabel 3.2. <i>Three Dimentional Character Si Lambung</i>	10



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Skema perancangan</i>	7
Gambar 3.2. <i>Moodboard Kevin</i>	8
Gambar 3.3. <i>Moodboard Si Lambung</i>	10
Gambar 3.4. Analisa bentuk tokoh <i>Ferb</i> dan <i>Bert</i>	12
Gambar 3.5. Analisa proporsi <i>Finn</i>	13
Gambar 3.6. Analisa fitur wajah <i>Gumball</i> dan <i>Ferb</i>	13
Gambar 3.7. Analisa bentuk <i>Tobias</i> dan <i>Carrie</i>	14
Gambar 3.8. Analisa proporsi <i>Mrs. Potts</i>	15
Gambar 3.9. Analisa fitur wajah <i>Nicole</i>	16
Gambar 3.10. Analisa fitur wajah Peta	16
Gambar 3.11. Perancangan awal Kevin	17
Gambar 3.12. Desain awal Kevin	17
Gambar 3.13. Perancangan bentuk dasar Kevin	18
Gambar 3.14. Perancangan proporsi Kevin	19
Gambar 3.15. Perancangan fitur wajah Kevin	19
Gambar 3.16. Desain awal Si Lambung.....	20
Gambar 3.17. Perancangan bentuk dasar Si Lambung	21
Gambar 3.18. Perancangan proporsi Si Lambung	21
Gambar 3.19. Perancangan fitur wajah Si Lambung	22
Gambar 4.1. Hasil akhir Kevin	23
Gambar 4.2. Hasil akhir Si Lambung	24
Gambar 4.3. Bentuk dasar Kevin	25
Gambar 4.4. Proporsi Kevin	26
Gambar 4.5. Fitur wajah Kevin.....	27
Gambar 4. 6. Bentuk dasar Si Lambung	28
Gambar 4.7. Proporsi Si Lambung.....	29
Gambar 4.8. Fitur wajah Si Lambung.....	30

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

FOMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN	34
FOMULIR PERJANJIAN	35
FOMULIR BIMBINGAN	36



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA