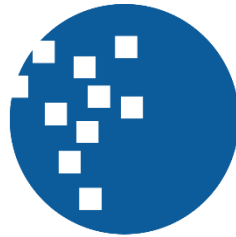


PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENUNJUKAN VISUAL

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

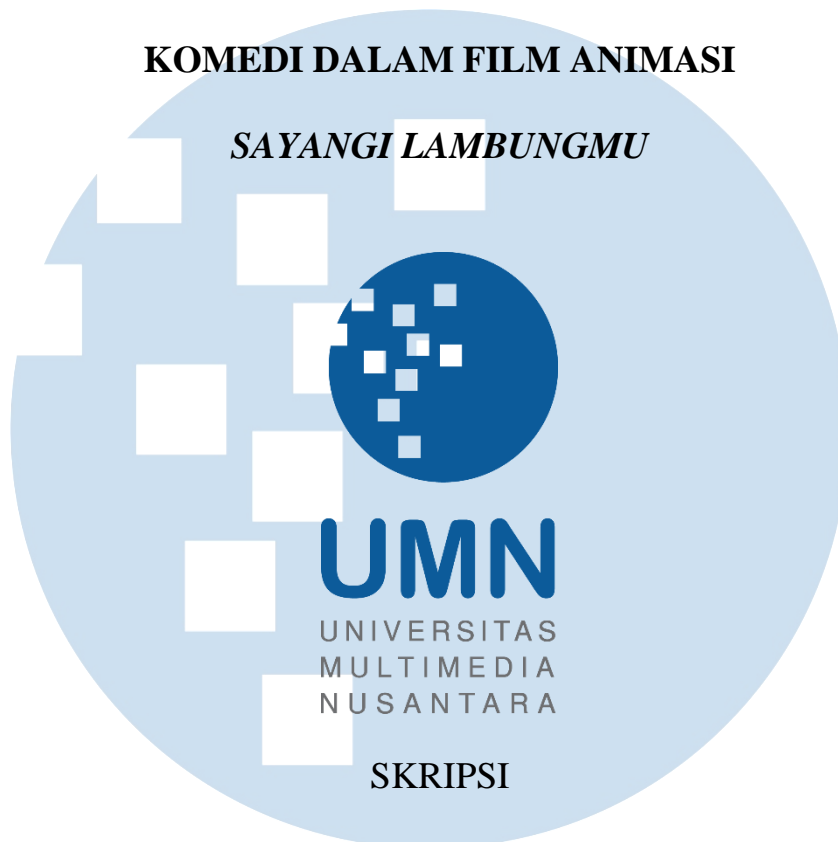
TANGERANG

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 LAMBUNG MU**

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

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah suatu kumpulan gambar yang dijadikan satu secara *frame by frame* menciptakan ilusi seakan gambar tersebut bergerak secara berurutan. Animasi juga merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya dan dapat terbagi menjadi beberapa jenis seperti animasi dua dimensi, tiga dimensi, stopmotion, maupun hybrid animation (Williams, 2012). Dalam dunia animasi, perancangan desain tokoh tidak hanya sekedar menciptakan visual menarik. Sebaliknya, hal itu juga memegang peranan kunci dalam membangun narasi yang kuat. Setiap desain tokoh yang diciptakan memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri, karena setiap tokoh di dalamnya memiliki sifat-sifat yang berbeda. Dengan demikian, desain tokoh bukanlah sekedar elemen tambahan, melainkan merupakan fondasi yang tak terpisahkan dari cerita yang ingin disampaikan karena setiap tokoh memiliki ceritanya masing masing, dengan begitu sifat dari tokoh dapat mempengaruhi sebagian besar pada perancangan desain tokoh.

Menurut Bryan Tillman (2011) Tokoh merupakan bagian yang penting dalam penyampaian cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami bagaimana desain tokoh berpengaruh dalam elemen pendukung narasi cerita. Analisis yang disajikan akan menjelajahi studi tentang bentuk geometris dan konsep warna yang diterapkan pada desain tokoh serta *Three Dimentional Character* tokoh. Bentuk geometris itu akan menciptakan visual yang disesuaikan dengan karakteristik psikologis tokoh. Selain itu, aspek-aspek seperti gaya busana yang berbeda juga menjadi ciri khas yang membedakan satu tokoh dengan yang lainnya, mulai dari desain bentuk pakaian hingga penggunaan warna yang menunjang aspek psikologis tokoh tersebut.

Animasi pendek *Sayangi LambungMu* memiliki visual elemen yang unik yang mendukung cerita bergenre komedi, animasi pendek *Sayangi LambungMu* ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari yang dapat *relate* pada kehidupan masyarakat tanpa adanya dialog dan bergantung kepada penyampaian pesan secara visual. Maka dari itu secara visual animasi ini dibuat simple namun tetap memiliki

unsur komedi supaya dapat dicerna oleh penonton dengan mudah, dengan begitu design tokoh memiliki pengaruh untuk dapat menyampaikan sikap dan alur cerita lewat visual tokoh. Film Animasi pendek *Sayangi LambungMu* ini menceritakan tentang kehidupan Tokoh Utama yang bernama Kevin, seorang mahasiswa yang sedang merantau. Cerita di mulai dengan Kevin yang hendak pergi membeli sarapan pagi tetapi ia mendapatkan sebuah notifikasi tentang tokoh favoritnya yang akan meluncurkan merch limited edition, sebagai mahasiswa rantau dengan bekal yang pas-pasan, Kevin memutuskan untuk berhemat dan ide-nya tersebut ditolak oleh tokoh lainnya yaitu lambungnya. Pada akhirnya Kevin tetap memilih untuk makan hemat dan tidak mempedulikan lambungnya, hingga ia memilih untuk memakan ayam geprek yang membuat lambungnya sakit dan Kevin berakhir lemas di toilet.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh untuk menunjukkan visual komedi dalam film animasi *Sayangi LambungMu* ?

1.2.BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka akan dilakukan pembatasan masalah.

1. Tokoh yang dibahas merupakan tokoh utama Kevin dan tokoh pendukung Si Lambung
2. Batasan penelitian ini akan difokuskan pada bentuk dasar, proporsi, fitur wajah dan *three dimensional character* untuk menunjukkan komedi secara visual.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain tokoh pada film animasi *Sayangi LambungMu*. Penulis ingin membuat desain yang menarik secara visual yang dapat menunjukkan unsur komedi melalui desain dari tokoh supaya mendukung alur cerita animasi secara visual.

2. STUDI LITERATUR

Dalam penulisan skripsi, tentunya akan banyak teori yang digunakan sebagai acuan pembahasan. Teori-teori tersebut akan dibahas dan dituliskan dalam sub bab berikut ini.

2.1. Bentuk Dasar

Menurut Bryan Tillman (2019) dalam buku yang berjudul *Creative Character Design* menjelaskan tokoh merupakan bagian yang penting dalam penyampaian cerita, oleh dari itu desain tokoh harus mampu menyampaikan sebuah cerita. Pada film animasi *Sayangi Lambungmu* yang bergenre komedi drama ingin menyampaikan elemen komedi tersebut hanya lewat visual tanpa adanya narasi dialog, dengan begitu desain tokoh menjadi poin penting dalam animasi. Dalam pembahasan teori utama, penulis akan menjabarkan teori-teori yang digunakan dalam proses perancangan tokoh Kevin dan Si Lambung serta menjelaskan hubungan antara teori-teori yang digunakan pada desain tokoh.

2.2. *Three Dimensional Character*

Menurut David Bordwell (1979), *Three Dimensional Character* memiliki kedalaman psikologis, motivasi yang kompleks, dan perkembangan yang jelas sepanjang cerita. Mereka tidak hanya berfungsi untuk mendorong plot, tetapi juga memiliki latar belakang dan emosi yang membuat mereka lebih *relatable*.

Tokoh yang baik harus memiliki *Three Dimensional Character* Ini berarti bahwa tokoh tersebut tidak hanya memiliki sifat atau peran yang jelas, tetapi juga memiliki latar belakang, motivasi, dan kompleksitas emosional yang membuatnya terasa nyata. Dimensi ini penting agar tokoh tidak tampak datar, melainkan memiliki kedalaman yang menarik untuk dieksplorasi dalam cerita. Maka dari itu *Three Dimensional Character* diperlukan adanya dalam perancangan desain tokoh, untuk memberi karakteristik yang lebih mendalam pada tokoh.

Three Dimensional Character terdiri dari 3 bentuk yaitu, psikologi, fisiologi, dan sosiologi. Psikologi menggambarkan emosi, perasaan, harapan, dan

ketakutan yang dimiliki oleh seorang tokoh. Fisiologi mencakup deskripsi mendetail tentang penampilan fisik tokoh tersebut. Sosiologi berfokus pada interaksi tokoh dalam masyarakat dan hubungan mereka dengan keluarga, yang sangat berpengaruh dalam membangun kepercayaan diri tokoh saat berhadapan dengan orang lain.

2.3. Bentuk

Menurut Bryan Tillman (2011) bentuk dasar merupakan salah satu bentuk yang mampu mendeskripsikan tokoh secara visual. Biasanya sketsa dasar tokoh dibentuk menggunakan bentuk dasar atau geometri berupa lingkaran, segitiga, dan persegi.

a. Lingkaran

Lingkaran pada umumnya digunakan pada desain tokoh untuk menggambarkan tokoh yang memiliki sifat baik, dan ramah.

b. Persegi

Persegi pada umumnya digunakan pada desain tokoh untuk menggambarkan tokoh yang memiliki sifat tegas dan keras, pada umumnya tokoh yang menggunakan persegi sebagai bentuk awal geometrinya memiliki karakteristik yang kuat.

c. Segitiga

segitiga pada umumnya digunakan pada desain tokoh untuk menggambarkan tokoh yang memiliki sifat keji dan dingin. Umumnya bentuk ini digunakan pada tokoh antagonis untuk menunjukkan karakteristik kejam dan jahat.

2.4. Proporsi

Menurut Brancoft (2006) Proporsi atau bentuk tubuh mempengaruhi daya tarik visual sekaligus aspek kepribadian karakter tersebut. Bentuk yang berlebihan juga sangat berpengaruh dalam menciptakan desain tokoh yang baik untuk menunjukkan

karakterisasi dari tokoh tersebut dengan begitu tokoh dapat dikenali melalui siluet yang khas.

2.5. Fitur Wajah

Fitur Wajah mempengaruhi bagaimana tokoh dapat mengekspresikan perasaan dan pikiran tokoh. Menurut Brancroft (2019) terdapat 5 unsur yang penting dalam perancangan tokoh, yaitu mata, alis, mulut, hidung, dan bentuk wajah.

1. Mata

Mata merupakan salah satu fitur wajah yang dapat mengekspresikan banyak emosi. Brancroft (2019) menyatakan mata dapat menunjukkan kepribadian dari tokoh. Mata dapat menunjukkan emosi-emosi seperti sedih, marah, bahagia, takut, dan neutral.

2. Alis mata

Alis merupakan bagian dari mata yang terletak diatas mata. Alis terbentuk garis dan berfungsi untuk mengekspresikan emosi sama seperti dengan mata. Alis dapat bergerak keatas untuk menunjukkan emosi seperti terkejut ,kebawah untuk menunjukkan emosi seperti sedih dan mengerut untuk menunjukkan emosi seperti bingung.

3. Mulut

Mulut merupakan fitur wajah yang paling penting dalam berekspresi karena dapat memperkuat emosi yang ditunjukan oleh tokoh. Mulut dapat membentuk sebuah kerutan seperti dengan alis, dan setiap kerutan tersebut dapat memiliki banyak arti dalam penyampaian emosi seperti mulut yang berkerut ke atas membentuk senyuman yang dapat berarti emosi kebahagiaan

4. Hidung

Hidung dapat menunjukkan kepribadian tokoh, seperti hidung yang kecil dapat menunjukkan kepribadian yang lugu dan polos sedangkan hidung yang tajam dapat menunjukkan kepribadian yang keji dan tegas.

2.6. Antropomorfisme

Dalam media film antropomorfisme sering ditemukan contohnya pada film animasi *Beauty and The Beast* (1991), *Toy Story* (1995). Film seringkali menggambarkan antropomorfisme pada suatu atau hewan yang memiliki perilaku layaknya manusia, memungkinkan mereka untuk dapat berpikir, berbicara dan berinteraksi seperti manusia. Antropomorfisme pada tokoh dibuat untuk membangun relasi antara penonton dan karakter agar penonton dapat mengerti dan memahami perasaan dari tokoh antropomorfisme tersebut.

Dalam buku *The Virtual Life of Film* Rodowick (2007) mengeksplorasi bagaimana film dapat merepresentasikan pengalaman animistik melalui visualisasi dan narasi. Ia menunjukkan bahwa film yang menghadirkan dan makhluk non-manusia sebagai karakter utama dapat mengubah cara penonton memahami hubungan antara manusia dan lingkungan.

2.7. Komedi

Komedi pada animasi sering muncul dalam beberapa elemen secara visual seperti ekspresi wajah, gerakan yang berlebihan, referensi dari budaya pop, desain dan warna. Komedi tercipta saat alur cerita yang disampaikan dalam film animasi tersebut tidak sesuai dengan ekspektasi dari penonton.

Wright (2013) mengatakan bahwa ketika memilih suatu ide cerita, ide tersebut harus bisa di visualisasikan. Tokoh merupakan elemen utama pada visual komedi, tokoh yang terlalu realistis akan susah untuk menampilkan visual komedi daripada tokoh yang lebih memiliki karakteristik kartun.

3. METODE PENCIPTAAN

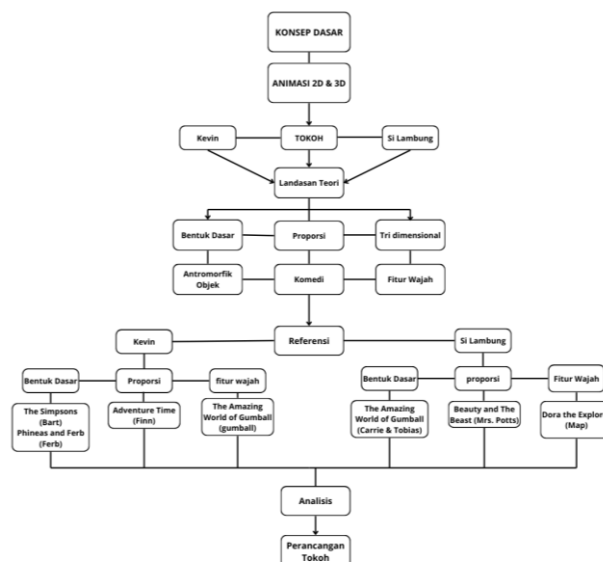
3.1. Deskripsi Karya

Film animasi *Sayangi LambungMu* merupakan film animasi untuk proyek tugas akhir yang diproduksi oleh CANARD PRODUCTION. Film ini merupakan film yang menggunakan perpaduan dari 2D animasi dan 3D animasi sebagai medium yang berdurasi sekitar 3 menit. Film animasi ini bergenre drama komedi yang membahas tentang pentingnya menjaga pola makan.

3.2. Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film animasi pendek bergenre drama komedi ini mengisahkan tentang seorang mahasiswa merantau yang dihadapkan dengan pilihan rumit yaitu makan dengan teratur atau menuruti keinginannya untuk membeli *merchandise limited edition* dari karakter anime favoritnya. Konsep yang diambil adalah animasi tanpa dialog, yang hanya menceritakan jalan cerita melalui visualnya. Animasi akan dieksekusi dengan menggunakan metode *frame by frame* dan *motion graphic*.

3.3. Tahapan Kerja

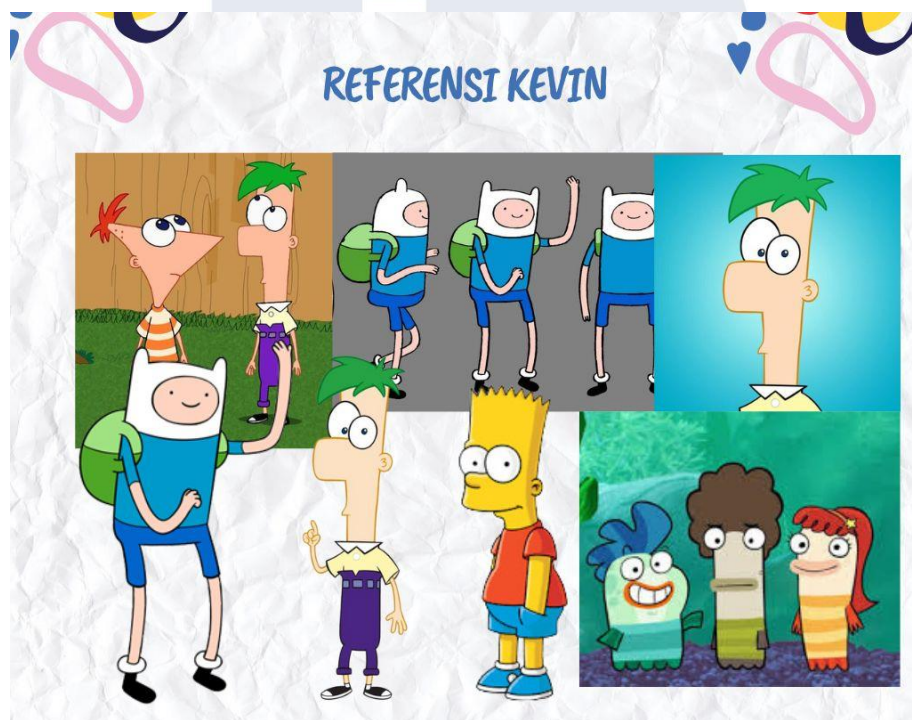


Gambar 3.1. Skema perancangan

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

3.4. Pra Produksi

Tahap Pra produksi film animasi pendek berjudul *Sayangi LambungMu* ini dikembangkan oleh CANARD PROD dengan terlibatnya semua anggota dalam perancangan ide dan penulisan cerita. CANARD PROD ingin menceritakan sebuah ide yang orang-orang terlebih mahasiswa dapat merasa *relatable* pada cerita, dari situlah konsep ide *Sayangi LambungMu* ini muncul. Pertama ide tersebut dikunci dan dikembangkan lebih jauh, medium apa yang akan digunakan dan bagaimana alur akan berjalan.



Gambar 3.2. Moodboard Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Setelah cerita selesai, penulis merancang desain kedua tokoh, yaitu Kevin dan Si Lambung. Penulis menggunakan tri dimensional dalam perancangan desain tokoh untuk menambahkan aspek karakteristik psikologi, fisiologi dan sosiologi pada tokoh.

Three Dimensional Character Kevin bisa dilihat di tabel dibawah ini.

Tabel 3.1. *Three Dimentional Character* Kevin

PSIKOLOGI	SOSIOLOGI	FISIOLOGI
Keras kepala	Warga negara Indonesia	Kelamin laki-laki
Tidak mementingkan diri sendiri	Okupasi sebagai mahasiswa semester akhir	Umur 20-21 tahun
Tidak peduli pada keadaan diri sendiri	Memiliki masalah dengan tokoh Si Lambung berupa perbedaan pendapat	Tinggi sekitar 160cm
Memiliki obesesi terhadap media kartun anime	Memiliki hobi mengoleksi figuran atau <i>merch</i> dari anime	Memiliki hidung yang besar dan mata yang belo
Cenderung Introvert	Menghemat uang untuk kepentingan pribadi bukan kebutuhan sehari-sehari seperti makan	Berkulit Kuning hingga rambut
		Menggunakan jaket hoodie biru tua dan celana sweat abu-abu serta sandal jepit



Gambar 3.3. Moodboard Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada tokoh Si Lambung, penulis juga menggunakan antropomorfisme pada desain tokoh untuk memberikan tokoh Si Lambung nyawa yang dapat berinteraksi layaknya manusia. *Sayangi LambungMu* merupakan film animasi pendek yang bergenre komedi dengan begitu penulis memfokuskan pada kesan komedi dalam desain tokoh supaya komedi dapat disampaikan hanya melalui visual.

Three Dimensional Character Si Lambung bisa dilihat di tabel dibawah ini.

Tabel 3.2. *Three Dimentional Character* Si Lambung

PSIKOLOGI	SOSIOLOGI	FISIOLOGI
Memiliki pemikiran yang logis	Memiliki hubungan dengan tokoh Kevin sebagai lambung Kevin	Genderless
Bawel dan suka mengatur	Memiliki masalah dengan tokoh kevin	Kulit bewarna pink coklat

Tegas dalam pilihannya	berupa perbedaan pendapat	Berbentuk seperti lambung
Dibalik karakteristiknya yang keras terdapat sifat yang perhatian		

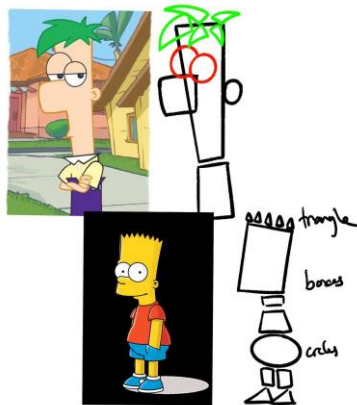
3.5. Acuan

Pada acuan, penulis mengumpulkan referensi dari beberapa film sebagai acuan bagaimana artomofik digunakan pada suatu karakter bukan manusia melalui unsur bentuk dasar seperti bentuk, proporsi dan fitur wajah.

1. Kevin

a. Bentuk Dasar

Bentuk dasar yang digunakan pada Kevin merupakan referensi dari karakter *Ferb Fletcher* dari serial kartun *Phineas and Ferb* (2007). Tokoh Ferb merupakan seorang anak remaja yang memiliki karakteristik lempeng, berdedikasi dan acuh tak acuh. Di dalam *Phineas and Ferb*, Ferb merupakan tokoh utama setelah Phineas yang memiliki dedikasi pada hobinya pada sains dan akan melakukan apapun demi menjalankan hobinya, Ferb juga digambarkan sebagai karakter yang memiliki sifat lempeng membuatnya tidak terlalu peduli pada sekitarnya. Secara bentuk dasar, siluet karakter Ferb di dominasikan oleh bentuk kontak dan persegi panjang. Bentuk tersebut biasanya menggambarkan karakter yang keras, dan tegas dengan begitu karakter Kevin memiliki bentuk dasar berupa kotak dan persegi panjang untuk menunjukkan sifatnya yang keras kepala dan acuh.



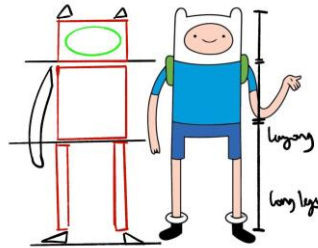
Gambar 3.4. Analisa bentuk tokoh *Ferb* dan *Bert*

Sumber: (*The Simpsons*, *Phienas and Ferb*)

Selain *Ferb Fletcher*, tokoh *Bart Simpsons* dari serial kartun *The Simpsons* (1989) juga menjadi salah satu acuan bentuk dasar *Kevin* dengan bentuk kotak dan persegi panjang yang mendominasi namun tetap ada bentuk lain seperti lingkaran dan segitiga yang menambah karakteristik pada tokoh. Lingkaran menggambarkan karakter yang easy-going, dan segitiga menggambarkan karakter yang nakal, dengan begitu pada tokoh *Kevin*.

b. Proporsi

Tubuh *Kevin* menggunakan acuan pada tokoh serial kartun *Adventure Time* yaitu *Finn The Human*. Tokoh *Finn* ini mempunyai karakteristik yang kekanak-kanakan dan konyol maka dari itu *Finn* memiliki proporsi tubuh yang lurus dan panjang terutama pada bagian kaki yang membuat desain tokoh tersebut tidak seperti manusia pada umumnya dengan desain *stylized* kartun yang diletakkan lebih pada bagian bentuk dan proporsi tersebut menjadi acuan untuk *Kevin* yang ingin menunjukkan desain *stylized* dan kartunis untuk menunjukkan komedi secara visual karakter.



Gambar 3.5. Analisa proporsi *Finn*

Sumber: (*Adventure Time*)

c. Fitur Wajah

Gumball dari serial kartun *The Amazing World of Gumball* dan Ferb Fletcher dari serial kartun *Phineas and Ferb* menjadi acuan pada desain fitur wajah Kevin. Kedua tokoh tersebut memiliki wajah yang datar tetapi dapat menyampaikan banyak emosi terutama pada bagian mata (kelopak mata dan pupil) dan alis mata. Untuk menambah kesan komedi pada desain Kevin, bola mata yang *overlapped* ditambahkan pada desain seperti milik Ferb serta hidung yang *comically large*. Dengan fitur wajah keduanya yang menunjukkan karakteristik kanak-kanak yang konyol lalu karakteristik yang bodoh atau *immature*.



Gambar 3.6. Analisa fitur wajah *Gumball* dan *Ferb*

Sumber: (*The Amazing World of Gumball*)

2. Si Lambung

a. Bentuk Dasar

Acuan bentuk dasar untuk tokoh Si Lambung mengacu kepada tokoh Carrie dan Tobias dari *The Amazing World of Gumball* (2011). Kedua tokoh tersebut memiliki bentuk yang didominasi lingkaran dan oval. Tobias memiliki sifat kekanak-kanakan sedangkan Carrie memiliki sifat yang tegas dan datar dengan begitu bentuk dasar lingkaran tidak selalu mengartikan karakter dengan sifat baik dan ramah tetapi pada sifat yang ekspresif.



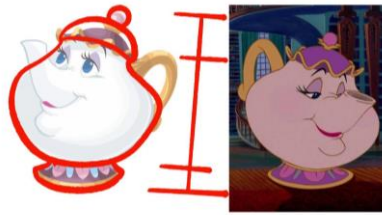
Gambar 3.7. Analisa bentuk *Tobias* dan *Carrie*

Sumber: (*The Amazing World of Gumball*)

Tokoh Si Lambung memiliki siluet bentuk dasar lingkaran untuk menggambarkan sifatnya yang ekspresif dan memiliki niat baik pada tokoh Kevin walaupun dia sebagai oposisi dari Kevin.

b. Proporsi

Si Lambung merupakan tokoh antropomorfisme atau benda mati yang diberikan nyawa untuk dapat berinteraksi layaknya manusia dengan begitu Si Lambung merupakan lambung yang diberikan karakteristik, sebagai lambung milik Kevin, ia tidak memiliki anggota tubuh lain selain tangan dan wajah.



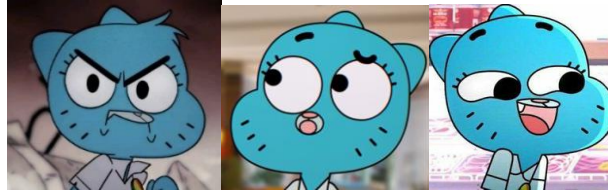
Gambar 3.8. Analisa proporsi *Mrs. Potts*

Sumber: (*Beauty and The Beast*)

Mrs. Potts dari film animasi *Beauty and The Beast* menjadi acuan untuk proporsi Si Lambung. Mrs. Potts merupakan tokoh antropomorfisme yang berupa teko dan tidak memiliki anggota tubuh lain melainkan hanya pada wajah. Desain Mrs. Potts mengandalkan bentuk proporsi sebagai karakteristik tokohnya dan tetap memiliki bentuk berupa teko. Bentuk proporsi yang bundar dan pendek menunjukkan bahwa Mrs Potts memiliki karakteristik yang cerdas, merasa dirinya benar, dan memiliki sisi yang tegas serta tidak basa-basi sebagai seorang ibu.

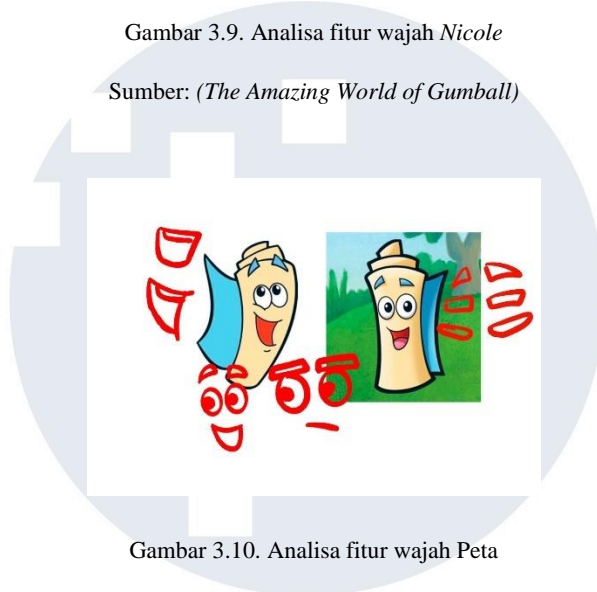
c. Fitur Wajah

Acuan pada wajah tokoh Si Lambung menggunakan tokoh Nicole Waterson dari *The Amazing Wolrd of Gumball* dan Peta dari *Dora The Explorer*. Nicole merupakan tokoh antropomorfisme kucing, dengan begitu Nicole merupakan seekor kucing yang diberikan nyawa supaya dapat berinteraksi layaknya manusia dan Peta merupakan tokoh antropomorfisme objek mati yang yang diberikan nyawa. Peta hanya memiliki fitur wajah pada desainnya, dengan fitur wajah yang simple Alis mata, mata, dan mulut. Secara acuan untuk bentuk fitur wajah akan mengikuti Nicole dan peta sebagai acuan bagaimana fitur wajah tersebut akan di aplikasikan.



Gambar 3.9. Analisa fitur wajah *Nicole*

Sumber: (*The Amazing World of Gumball*)



Gambar 3.10. Analisa fitur wajah *Peta*

Sumber: (*Dora The Explorer*)

3.6. Produksi

Pada produksi, penulis merancang desain tokoh lewat referensi dari tokoh pada beberapa film sebagai acuan bagaimana desain tokoh secara komikal komedi serta bagaimana artomofik digunakan pada suatu karakter bukan manusia melalui unsur bentuk dasar seperti bentuk, proporsi dan fitur wajah.

1. Kevin

Tokoh Kevin merupakan tokoh utama pada film animasi *Sayangi LambungMu*, Kevin adalah seorang mahasiswa rantau yang sedang menghadapi semester akhir. Kevin memiliki karakter yang keras kepala, acuh dan gampang termakan oleh nafsunya. Pada tokoh Kevin, penulis mengumpulkan referensi kartun komedi untuk desain Kevin bagaimana

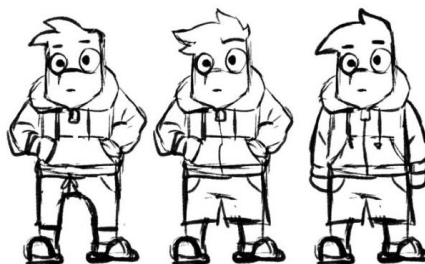
bentuk dasar dilebih-lebihkan untuk menunjukkan komedi secara visual pada tokoh Kevin lewat bentuk, proporsi, serta fitur wajah.



Gambar 3.11. Perancangan awal Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada awal perancangan desain, penulis ingin mendesain tokoh yang memiliki bentuk selayaknya manusia, namun dengan melakukan riset untuk referensi terlebih lanjut dan ingin menunjukkan sisi komedi, desain tokoh dirombak ulang dengan mengumpulkan referensi yang telah dijadikan acuan untuk Kevin.



Gambar 3.12. Desain awal Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

a. Bentuk Dasar

Bentuk dasar pada tokoh Kevin memiliki bentuk persegi sebagai siluet utamanya untuk menunjukkan karakteristik Kevin yang keras kepala dan acuh kepada dirinya.

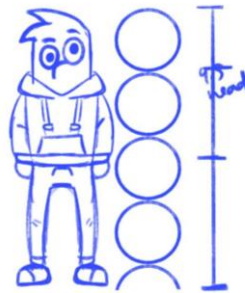


Gambar 3.13. Perancangan bentuk dasar Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

b. Proporsi

Proporsi badan Kevin didesain layaknya bentuk persegi yaitu lurus dan tegap. Pada perancangan awal, Kevin memiliki tubuh yang lebih kecil dan lebar, tetapi penulis memutuskan untuk mengubahnya karena ingin menggambarkan Kevin sebagai laki-laki remaja yang sedang menjalankan kuliah semester akhir, kurang istirahat, makan dan menjaga kesehatannya dengan begitu desain Kevin diubah menjadi lebih kurus dengan kakinya yang panjang. Proporsi Kevin juga untuk menunjukkan sifat Kevin yang keras kepala, datar dan culun.

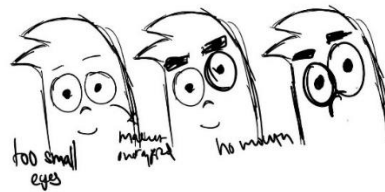


Gambar 3.14. Perancangan proporsi Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

c. Fitur Wajah

Fitur wajah Kevin didesain memiliki bentuk yang sederhana dengan mata bulat yang *uneven* dan *overlapping* serta hidung yang berbentuk kotak dan besar untuk menunjukkan karakteristik Kevin yang kekanak-kanakan dan konyol untuk menambahkan kesan komedi pada desain Kevin.



Gambar 3.15. Perancangan fitur wajah Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada awal perancangan, fitur wajah Kevin masih biasa saja hanya dua mata bulat, alis biasa, hidung, serta mulut. Tetapi penulis ingin menambahkan kesan komedi pada desain tokoh kevin, dengan begitu penulis menambahkan karakteristik mata yang oval dan tidak simetris, alis yang tebal, serta hidung kotak yang besar.

2. Si Lambung

Tokoh Si Lambung merupakan salah satu tokoh utama pada film animasi pendek *Sayangi LambungMu*, Si Lambung berperan sebagai oposisi yang menghalangi Kevin untuk mencapai tujuannya. Berbeda dengan Kevin, Si Lambung memiliki sifat yang lebih tegas dan bawel pada Kevin sebagai pemilik Si Lambung karena pilihan Kevin dapat berdampak kepada Si Lambung juga. Si Lambung merupakan tokoh yang menerapkan antropomorfisme atau suatu yang bukan manusia diberikan sifat dan karakteristik layaknya manusia dengan begitu Si Lambung memiliki emosi dan dapat berinteraksi dengan Kevin layaknya manusia. Penulis mengumpulkan beberapa referensi sebagai acuan desain Si Lambung sebagai tokoh antropomorfisme pada bentuk dasar, proporsi dan fitur wajah.

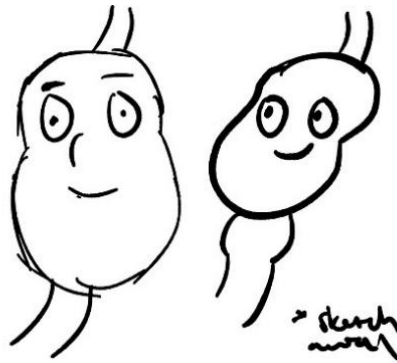


Gambar 3.16. Desain awal Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

a. Bentuk Dasar

Bentuk dasar tokoh Si Lambung didominasi dengan bentuk lingkaran sebagai siluetnya untuk menunjukkan sifat Si Lambung yang ekspresif dan memiliki niat balik kepada Kevin walaupun opininya kontra.

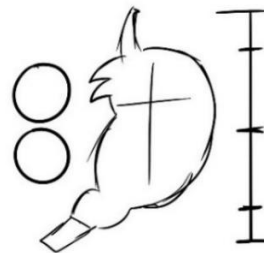


Gambar 3.17. Perancangan bentuk dasar Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

b. Proporsi

Si Lambung memiliki proporsi lingkaran yang bentuk tubuhnya hanya membentuk satu bentuk oval saja, dimana kepala dan tubuh milih Si Lambung menyatu karena tokoh Si Lambung merupakan tokoh antropomorfisme yang tetap ingin memakai bentuk utama dari lambung manusia pada umumnya.



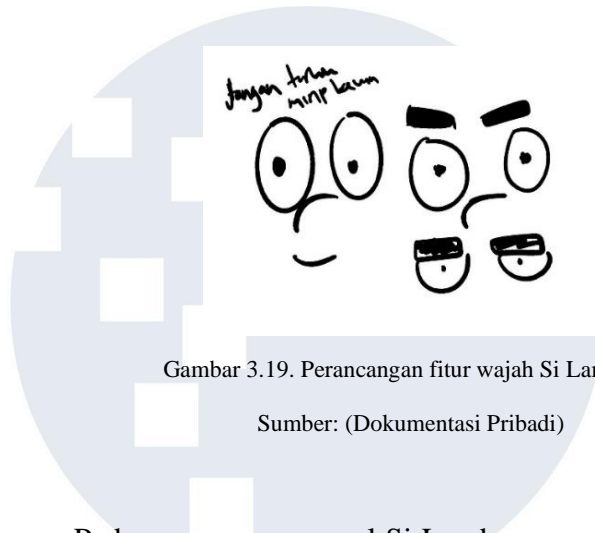
Gambar 3.18. Perancangan proporsi Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Penulis tidak ingin jauh dari bentuk asli lambung manusia, dengan begitu tokoh Si Lambung tetap memiliki bentuk yang menyerupai lambung hanya saja memiliki karakteristik seperti manusia yang dapat berinteraksi.

c. Fitur Wajah

Fitur wajah Si Lambung terdiri dari mata, alis, hidung dan mulut. Acuan dari fitur wajah Si Lambung ini merupakan tokoh Nicole Waterson dan Peta sama seperti tokoh Kevin yang menggunakan Gumball sebagai acuan.



Gambar 3.19. Perancangan fitur wajah Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada perancangan awal Si Lambung masih belum memiliki karakteristik yang tidak mencolok dan hanya seperti organ lambung yang diberikan muka saja, dengan begitu penulis mengubah desain Si Lambung memiliki mata yang bulat namun dengan alis yang tebal berbentuk persegi untuk menunjukkan sifat ketegasannya pada opininya. Ekspresi yang ditampilkan oleh Si Lambung juga berbeda dengan Kevin ditambah dengan detail-detail kecil untuk memberi karakteristik yang unik dengan Lambung.

3.7. Pasca Produksi

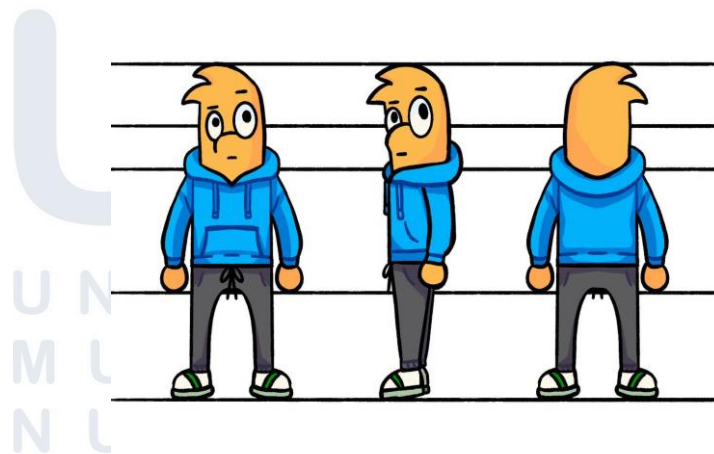
Setelah perancangan desain dari tokoh Kevin dan Si Lambung selesai pada masa produksi dan membuat *Character Sheet*, lalu hasil dari perancangan desain tokoh tersebut akan digunakan sebagai elemen utama pada alur cerita sebagai tokoh utama dan tokoh pendukung dalam animasi pendek *Sayangi LambungMu*.

4. ANALISIS

4.1. HASIL AKHIR

1. Kevin

Berdasarkan Finn The Human, Ferb, dan Gumball sebagai acuan, penulis merancang desain Kevin, berupa tokoh yang memiliki karakteristik unik dengan bentuk badan yang humanoid tetapi tidak proposional seperti kepala lonjong tanpa leher, rambut dua helai, torso panjang, dan kaki yang kurus panjang untuk memberikan karakteristik konyol, dan kenakak-kanakan Lalu dengan fitur wajah kevin dengan matanya yang besar dan bulat tak simetris seperti orang yang membuat Kevin terlihat bengong. Pada tokoh Kevin yang masih muda dengan sentuhan warna kulit kuning dipadukan dengan warna biru dari jaketnya yang mencolok dan bertabrakan untuk mendapatkan kesan warna yang heboh dan cerah. Secara desain Kevin ingin ditampilkan sebagai tokoh yang memiliki kebebasan untuk pilihan didalam kehidupannya, yang karakteristik tersebut menunjukan Kevin merupakan tokoh yang konyol atau bahasa kasarnya “bodoh”.

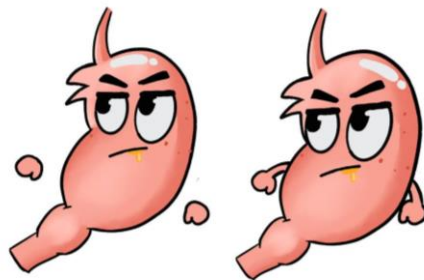


Gambar 4.1. Hasil akhir Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

2. Si Lambung

Berdasarkan referensi acuan dari tokoh Mrs. Potts, Peta, Nicole Waterson, Carrie dan Tobias, penulis merancang desain tokoh Si Lambung sebagai tokoh antropomorfisme secara spesifik pada benda mati yang diberikan nyawa untuk dapat berinteraksi layaknya manusia didalam animasi. Lambung didominasi bentuk lingkaran yang membuatnya memiliki karakteristik tokoh yang terlihat bulat tidak jauh dari bentuk asli lambung manusia. Fitur wajah datar yang tegas namun badan yang bulat menambahkan karakteristik Si Lambung yang terlihat tegas tetapi tetap memiliki sifat peduli pada tokoh utama Kevin. Keseluruhan desain Si Lambung dengan detail jambul seperti Kevin, asam lambung yang keluar sebagai air liur untuk menambahkan kesan lucu dan unik pada karakteristiknya.



Gambar 4.2. Hasil akhir Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

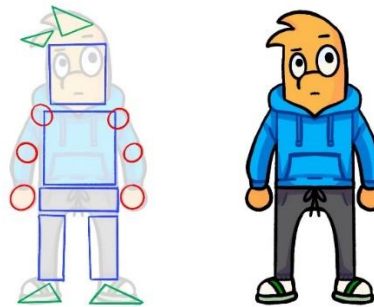
4.2. ANALISIS KARYA

1. Kevin

a. Bentuk dasar

Secara keseluruhan siluet Kevin didominasi dengan bentuk persegi panjang sebagai bentuk utama dari badan Kevin, segitiga pada dua helai rambut kevin dan lingkaran. Menurut teori Bancroft

mengenai bentuk dasar, secara umum bentuk persegi digunakan untuk menggambarkan sifat tokoh yang tegas, dan keras.



Gambar 4.3. Bentuk dasar Kevin

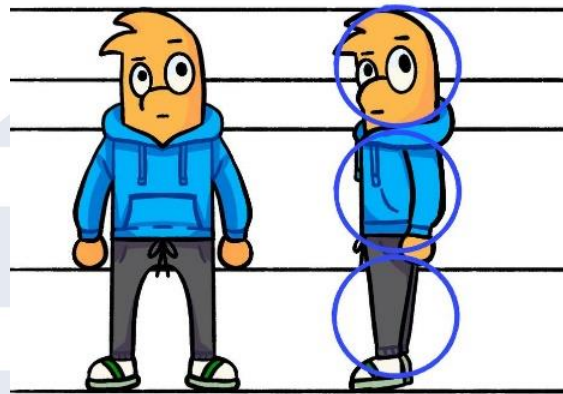
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan bentuk persegi yang menjadi bentuk dominan siluet tokoh Kevin untuk menggambarkan sifat Kevin yang keras kepala, datar, dan acuh kepada dirinya. Bentuk segitiga pada tokoh Kevin juga untuk menunjukkan sifat Kevin yang cuek dan keras kepala, tidak peduli dengan mana yang baik dan buruk. Penulis juga menambahkan sedikit detail pada Kevin dengan menggunakan bentuk lingkaran seperti pada tangan dan bagian wajah yang menggambarkan sifat kekanak-kanakannya yang tidak bisa memilih mana hal baik untuk dirinya. Dengan begitu berdasarkan observasi dari referensi pada tokoh *Ferb Fletcher* dari *Phineas and Ferb* (2017) menjadi acuan pada perancangan desain Kevin karena Ferb memiliki sifat serta desain yang mirip dengan Kevin.

b. Proporsi

Proporsi bentuk tubuh Kevin memiliki proporsi yang lurus tegap dari kepala hingga kaki dengan tinggi badan sekiranya 3 kali kepalanya. Berdasarkan dari teori Bancroft, Kevin merupakan tokoh humanoid yang didesain dengan gaya kartun di lebih-lebihkan

dalam desainnya yang dibuat untuk mendapatkan kesan konyol dan komedinya sebagai daya tarik yang mencolok.



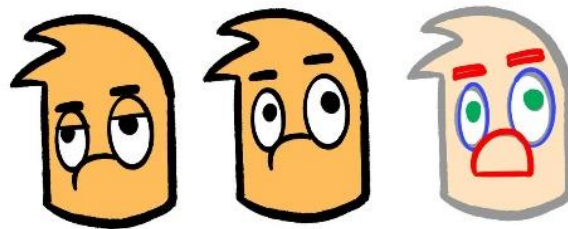
Gambar 4.4. Proporsi Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan observasi pada referensi dan mengacukan desain proporsi Kevin pada tokoh Finn The Human dari *Adventure Time* yang memiliki proporsi tubuh humanoid tetapi tetap secara gaya kartun yang memiliki karakteristik anggota tubuh dilebih-lebihkan seperti pada kaki yang panjang dan kepala yang lonjong dengan bentuk tubuh seperti persegi panjang untuk mendapatkan elemen komedi pada karakteristik tokoh yang terlihat konyol. Secara menunjukkan komedi pada desain tokoh dapat dilihat pada bentuk proporsi Kevin yang tidak proporsional pada bentuk badannya seperti dengan tokoh Finn the Human yang memiliki karakteristik konyol dan desain yang membuatnya terlihat sebagai tokoh yang kekanak-kanakan.

c. Fitur wajah

Menurut Brancroft fitur wajah memiliki 5 fitur utamanya yaitu alis mata, mata, hidung, mulut, dan bentuk wajah. Kelima fitur tersebut merupakan unsur yang penting dalam perancangan desain tokoh agar tokoh dapat mengekspresikan emosi melalui ekspresi wajah. Karena Kevin merupakan tokoh yang tidak memiliki dialog, maka dari itu penulis mengusulkan untuk tidak memberikannya mulut dan menjadikan alis mata dan mata sebagai fitur utama dalam menyampaikan emosi lewat ekspresi wajah.



Gambar 4.5. Fitur wajah Kevin

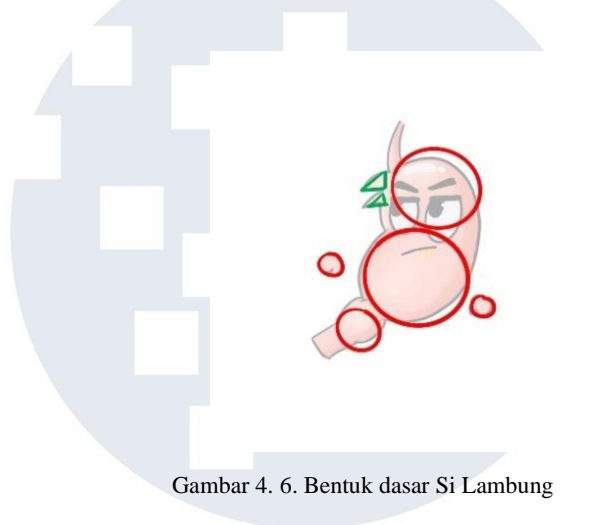
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Penulis ingin menambahkan karakteristik konyol sebagai visual komedi kepada desain Kevin, dengan begitu Kevin memiliki fitur wajah yang tidak simetris pada bagian matanya yang berbeda ukuran dan posisi, lalu hidungnya yang besar. Berdasarkan observasi dengan menggunakan tokoh Gumball dari *The Amazing World of Gumball* dan Ferb Fletcher dari *Phineas and Ferb*, hasil akhir dari fitur wajah Kevin sangat mengacu kepada kedua tokoh karena tokoh-tokoh tersebut yang memiliki ekspresi datar tetapi tetap menunjukkan karakteristik Kevin yang konyol dan bodoh.

2. Si Lambung

a. Bentuk dasar

Berdasarkan bentuk asli organ lambung, bentuk dasar untuk tokoh Si Lambung sebagai tokoh antropomorfisme dibuat menyerupai dengan bentuk aslinya yang berarti tokoh Si Lambung memiliki siluet bentuk lingkaran yang mendominasi.



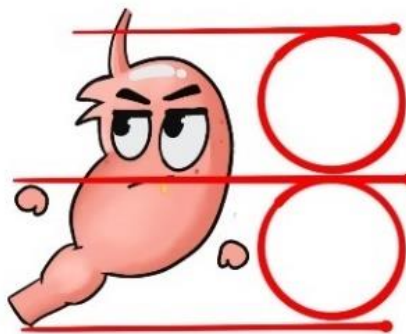
Gambar 4. 6. Bentuk dasar Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada umumnya bentuk lingkaran digunakan untuk menggambarkan karakteristik tokoh yang baik dan ramah, namun Si Lambung merupakan tokoh yang berposisi dengan Kevin didalam cerita dengan begitu bentuk lingkaran pada Si Lambung menggambarkan sifatnya yang logis dan sebenarnya memiliki sisi yang peduli pada kebaikan Kevin. Pada jambul Si Lambung memiliki bentuk dasar segitiga yang menggambarkan sifat keras Si Lambung pada Kevindengan acuan Carrie dari *The Amazing World of Gumball* yang memiliki bentuk dasar lingkaran dan oval dengan sifatnya yang berbeda dari karakteristik tokoh berbentuk lingkaran pada umumnya. Carrie memiliki sifat yang lebih dingin dan kasar tapi memiliki sisi hangatnya.

b. Proporsi

Si Lambung sebagai tokoh antropomorfisme yang diambil dari bentuk organ lambung memiliki proporsi yang tidak seperti humanoid karena Si Lambung hanya berukuran 2 kepala tanpa anggota tubuh lainnya seperti lengan dan kaki. Pada tahap produksi penulis memutuskan untuk membuat lambung hanya terdiri dari kepala utamanya saja dengan tokoh Mrs Potts dari *Beauty and The Beast* sebagai acuannya.



Gambar 4.7. Proporsi Si Lambung

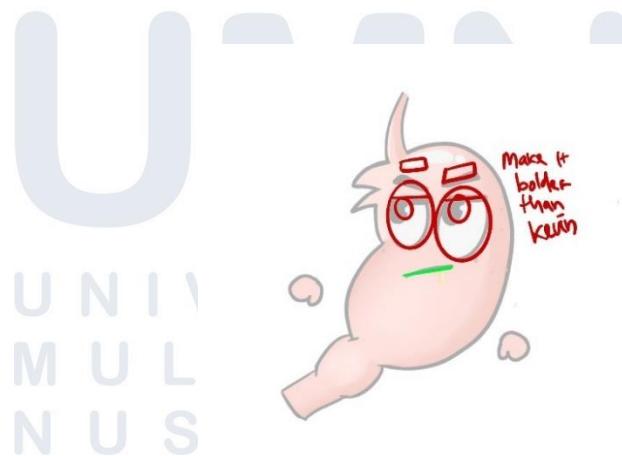
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Hasil dari observasi penulis pada desain tokoh Si Lambung mengacu pada tokoh Mrs. Potts dari *Beauty and The Beast* merupakan tokoh antropomorfisme berupa teko teh yang secara siluet didominasi dengan bentuk lingkaran atau oval maka dari itu proporsi dari Mrs Potts yang hanya kepala dengan fitur wajah saja dijadikan acuan. Si Lambung memiliki sifat yang tegas namun dibalik sifat tegasnya dia peduli kepada Kevin dengan proporsi badan

yang menunjukkan bentuk bulat sama seperti pada acuanya yaitu Mrs. potts, yang memiliki sifat peduli seorang ibu yang tetap tegas.

c. Fitur wajah

Tokoh Si Lambung merupakan tokoh antropomorfisme yang merupakan organ tubuh manusia. Berdasarkan teori antropomorfisme, Tokoh Si Lambung adalah benda mati yang diberikan nyawa untuk dapat berinteraksi dan berekspresi layaknya manusia, dengan begitu penulis memberikan fitur wajah kepada tokoh Si Lambung untuk tokoh dapat berinteraksi dengan tokoh lainnya. Melalui observasi, penulis menetapkan referensi acuan untuk fitur wajah dengan tokoh Nicole dari *The Amazing World of Gumball* dan Peta dari *The Dora Explorer* karena Nicole dan Peta merupakan karakter antropomorfisme yang diberikan sifat layaknya manusia yang dapat berekspresi dengan fitur wajahnya maka dari itu Nicole menjadi acuan untuk tokoh Si Lambung. Dengan Sifat dari Gumball yang



Gambar 4.8. Fitur wajah Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan Bancroft, unsur utama dalam fitur wajah adalah alis mata, mata, hidung, dan mulut. Tokoh Si Lambung di desain dengan memiliki fitur wajah untuk membuat tokoh menjadi hidup lewat ekspresi wajah. Si Lambung memiliki fitur wajah yang lebih terlihat tegas dari Kevin dengan alis tebal, mata yang malas dan bibir yang melengkung untuk menunjukkan sifat lambung yang tegas pada Kevin. Ekspresi dari Si Lambung membantu memvisualisasikan komedi dengan ekspresi wajah yang datar namun dilebih-lebihkan saat menunjukkan emosi.

5. KESIMPULAN

Desain tokoh pada film animasi *Sayangi LambungMu* menerapkan gaya kartun untuk menunjukkan visual komedi dengan karakteristik unik dari masing-masing tokoh. Perancangan ini dilakukan dengan meriset 4 elemen penting dalam merancangan desain tokoh yang baik yaitu bentuk dasar, proporsi, fitur wajah, dan *three dimensional character*.

Dengan ke-4 elemen penting tersebut, desain tokoh utama Kevin dan tokoh pendukung Si Lambung dibuat dengan menambahkan karakteristik yang konyol dan desain yang *exaggerated* dari proporsi badan, fitur wajah, serta warna dan kostum untuk menunjukkan komedi secara visual lewat desain dari kedua tokoh tersebut. Tokoh Kevin yang menunjukkan sifat tidak peduli pada dirinya didampingi oleh tokoh Si Lambung yang memiliki sifat bawel kepada Kevin menjadi kedua tokoh memiliki perbedaan tetapi mereka masih merupakan dari bagian yang sama.

Berdasarkan Bancroft, unsur utama dalam fitur wajah adalah alis mata, mata, hidung, dan mulut. Tokoh Si Lambung di desain dengan memiliki fitur wajah untuk membuat tokoh menjadi hidup lewat ekspresi wajah. Si Lambung memiliki fitur wajah yang lebih terlihat tegas dari Kevin dengan alis tebal, mata yang malas dan bibir yang melengkung untuk menunjukkan sifat lambung yang tegas pada Kevin. Ekspresi dari Si Lambung membantu memvisualisasikan komedi dengan ekspresi wajah yang datar namun dilebih-lebihkan saat menunjukkan emosi.

5. KESIMPULAN

Desain tokoh pada film animasi *Sayangi LambungMu* menerapkan gaya kartun untuk menunjukkan visual komedi dengan karakteristik unik dari masing-masing tokoh. Perancangan ini dilakukan dengan meriset 4 elemen penting dalam merancangan desain tokoh yang baik yaitu bentuk dasar, proporsi, fitur wajah, dan *three dimensional character*.

Dengan ke-4 elemen penting tersebut, desain tokoh utama Kevin dan tokoh pendukung Si Lambung dibuat dengan menambahkan karakteristik yang konyol dan desain yang *exaggerated* dari proporsi badan, fitur wajah, serta warna dan kostum untuk menunjukkan komedi secara visual lewat desain dari kedua tokoh tersebut. Tokoh Kevin yang menunjukkan sifat tidak peduli pada dirinya didampingi oleh tokoh Si Lambung yang memiliki sifat bawel kepada Kevin menjadi kedua tokoh memiliki perbedaan tetapi mereka masih merupakan dari bagian yang sama.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art : An introduction, twelfth edition*
- Blair, P. (2020). *Cartoon animation with Preston Blair, revised edition!: Learn techniques for drawing and animating cartoon characters*. Walter Foster Publishing.
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. New York: Watson-Guptill.
- Chiu, Y. T., & Chang, Y. C. (2018, July). *Examining the visual styles and visual techniques in animation stories-A case study of the amazing world of Gumball*. <https://doi.org/10.1109/ICKII.2018.8569144>
- Laukkanen, A. (2023). *Visual comedy in animation: Translating written comedy into visual medium* (Bachelor's thesis). Tampere University of Applied Sciences, Tampere, Finland.
- Lukmanto, C. (2013) *Desain dan visualisasi karakter 3D dalam film animasi the last pandora*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/1826/>
- Mohd Tuah, N., Wills, G., & Ranchhod, A. (2016). *The characteristics and application of anthropomorphic interface: A design spectrum*. <https://eprints.soton.ac.uk/397088/>
- Tillman, B. (2019). *Creative character design 2*. Crc press. <https://doi.org/10.1201/9781351261685>
- Tanojo, A. H., & Gishella. (2023). *Perancangan tokoh manusia dan hantu dalam film animasi 3D Night in the Alley* <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25428/>
- Wright, J. (2013). *Animation writing and development: From script development to pitch*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080475868>

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : *(NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)*

NAMA	Fionna Angeleine Trilistyananda
NIM	00000058848
PRODI	Film & Animasi
ANGKATAN	2021
EMAIL	Fionna.angeleine@student.umn.ac.id
ALAMAT	Jalan pulau Komodo no 7, Sanglah, Denpasar, Bali.
NO. TELP / HP	6281802075665
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Christine Mersiana Lukmanto

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

Fionna Angeleine Trilistyananda

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (*NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.*)

INDIVIDU / KELOMPOK	Kelompok	
NAMA PRODUKSI	Canard Production	
JENIS ANIMASI / FILM	Animasi	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000055328	Anastasia Calista Antoni	Animating
00000055117	Esther Magdalena D. S.	Color & Lighting
00000058848	Fionna Angeleine T.	Character Design
00000058613	Jeirrel Kukuh Setyanto	Environment Design
00000056192	Stephania Ro Ariani	Shot Design

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.








Hormat kami,


(Anastasia C. A.) (Esther M. D. S.) (Fionna A. T.) (Jeirrel K. S.) (Stephania R. A.)

KS 3: FORMULIR BIMBINGAN



NAMA MAHASISWA	: <u>Fionna Angeleine Trilistyananda</u>
NIM MAHASISWA	: <u>00000058848</u>
PEMINATAN	: <u>FILM/ ANIMASI</u>
ANGKATAN	: <u>2021</u>
DOSEN PEMBIMBING skripsi	: <u>Christine Mersiana Lukmanto</u>
SEMESTER	: <u>GASAL /-GENAP</u>
TAHUN AKADEMIK	: <u>2024/2025</u>

NO.	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TARGET BIMBINGAN (✓/x)	TTD MAHASISWA	TTD DOSEN
1	29/08/24	Briefing bimbingan awal dan membahas judul awal			
2	03/09/24	Bimbingan ke 2 membahas judul yang akan diambil beserta teori teori yang akan digunakan			
3	17/09/24	Bimbingan ke 3 membahas latar belakang, identifikasi masalah, dan menentukan teori teori			
4	24/09/24	Bimbingan ke 4 memasuki bab 2 membahas teori-teori yang akan dipaparkan			
5	08/10/24	Bimbingan ke 5 membuat skema perancangan dan memasuki bab 3 memasuki hasil-hasil analisa dan membahas untuk bab 4			
6	15/10/24	Bimbingan ke 6 memasuki bab 4 membahas hasil karya yang akan di jelaskan dengan teori-teori yang sudah dibedah. Merevisi Sebagian dari bab 3			
7	22/10/24	Bimbingan ke 7 melanjutkan bab 4 dan merevisi bab 2-3. Mulai menulis bab 5			

8	5/11/24	Bimbingan ke 8 merupakan bimbingan bersama dimana dosen pembimbing membahas hasil progress dari skripsi serta mengecek progress TA sudah berapa persen dan membahas apa saja yang diperlukan untuk evaluasi			
---	---------	---	--	---	--

PITCHING

Hari & Tanggal: _____

EVALUATION

Hari & Tanggal: _____

THESIS DEFENSE

Hari & Tanggal: _____




Persiapkanlah Sidang Akhir dengan baik dengan melakukan beberapa hal berikut ini:

1. Datang lebih awal, minimal 30 menit sebelum sidang, keterlambatan 15 menit tidak layak untuk sidang.
2. Saat sidang memakai pakaian rapi dan sopan dan tertata baik. Pakai jas almamater, celana panjang/ rok dan sepatu rapi.
3. Pastikan seluruh materi presentasi pada satu folder utama. Semua slide presentasi; gambar; video; aplikasi dan file pendukung lainnya ditaruh dalam satu folder utama.
4. Pastikan laptop dalam keadaan stabil dan baterai terisi penuh. Slide presentasi; video, *sound* dan seluruh materi presentasi berfungsi dengan baik dengan *software*, *player* dan codec yang sesuai.
5. Pastikan laptop dapat terkoneksi pada proyektor dengan baik. Mohon mempersiapkan *speaker* dan *connector* tambahan bila diperlukan (VGA; HDMI; MAC; dsb). Siapkan *connector* dari laptop ke proyektor jika laptop tidak memiliki slot VGA.
6. Mahasiswa harus menulis keterangan bimbingan pada setiap prosedur skripsi penciptaan/skripsi pengkajian yang dilakukan lengkap dengan tanda tangan.

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 17%  Internet sources
 - 2%  Publications
 - 10%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 17% Internet sources
- 2% Publications
- 10% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	kc.umn.ac.id	12%
2	Student papers	Academic Library Consortium	1%
3	Internet	123dok.com	0%
4	Student papers	Nottingham Trent University	0%
5	Internet	jurnal.unimed.ac.id	0%
6	Student papers	Universitas Dian Nuswantoro	0%
7	Internet	www.slideshare.net	0%
8	Internet	jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id	0%
9	Internet	www.e3s-conferences.org	0%
10	Student papers	Asia Pacific University College of Technology and Innovation (UCTI)	0%
11	Internet	www.coursehero.com	0%

12	Internet	www.theseus.fi	0%
13	Internet	aprenderly.com	0%
14	Internet	text-id.123dok.com	0%
15	Internet	iranesabz.se	0%
16	Internet	musiclifemedia.blogspot.com	0%