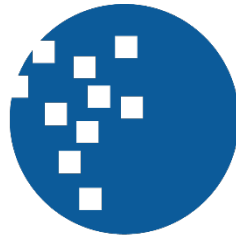


**PERANCANGAN TOKOH DALAM MENGGAMBARKAN
ARCHETYPE PADA FILM ANIMASI PENDEK 2D WEEPING
WINGS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Natasha Indrawinata

00000059960

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

**PERANCANGAN TOKOH DALAM MENGGAMBARKAN
ARCHETYPE PADA FILM ANIMASI PENDEK 2D WEEPING
WINGS**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Natasha Indrawinata

00000059960

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Natasha Indrawinata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059960

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH DALAM MENGGAMBARAKAN ARCHETYPE
PADA FILM ANIMASI PENDEK 2D WEEPING WINGS

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 Mei 2025



Natasha Indrawinata

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN TOKOH DALAM MENGGAMBARAKAN ARCHETYPE PADA FILM ANIMASI PENDEK 2D WEEPING WINGS

Oleh

Nama : Natasha Indrawinata

NIM : 00000059960

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 2 Juni 2023

Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.

NIK. L00635

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.

NIK. 100076

Pembimbing

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

NIK. 042840

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.

NIK. 025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natasha Indrawinata
NIM : 00000059960
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TOKOH DALAM
MENGGAMBARAKAN ARCHETYPE PADA FILM
ANIMASI PENDEK 2D WEEPING WINGS

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, 3 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Natasha Indrawinata)

* 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 dan Syukur atas kesempatan yang diberikan kepada saya untuk dapat menulis dan menyelesaikan skripsi ini.

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 Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku Pembimbing karya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya karya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman kelompok Nucifera yang telah berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan maksimal.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi bermanfaat bagi siapapun yang membacanya di masa depan.

Tangerang, 23 Mei 2025



Natasha Indrawinata

PERANCANGAN TOKOH DALAM MENGGAMBARKAN ARCHETYPE PADA FILM ANIMASI PENDEK 2D *WEeping WINGS*

Natasha Indrawinata

ABSTRAK

Dalam film, pencerminan sifat tokoh ke dalam bentuk visual disebut dengan perancangan tokoh. Skripsi ini membahas bagaimana *archetype* dapat digunakan sebagai dasar dalam perancangan tokoh pada film animasi pendek 2D *Weeping Wings*. Penelitian berfokus pada dua karakter utama, Rara dan Fefe, yang masing-masing mewakili *archetype the innocent* dan *the caregiver* menurut teori Pearson (2012). Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan karakter yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan makna naratif secara simbolik. Desain karakter dikembangkan melalui tiga elemen utama yaitu bentuk dasar, kostum, dan pola sayap, yang dipengaruhi oleh teori perancangan tokoh serta elemen budaya seperti kaca patri dan beberapa jenis bunga. Hasil akhir menunjukkan bahwa penggunaan *archetype* dalam desain tokoh efektif dalam memperkuat pesan cerita, terutama dalam konteks pengalaman perempuan dalam menghadapi kekerasan seksual di lingkungan sehari-hari.

Kata kunci: Perancangan tokoh, Archetype, Animasi 2D, *Weeping Wings*



PORTRAYING ARCHETYPES IN CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATED SHORT FILM WEEPING WINGS

Natasha Indrawinata

ABSTRACT

In films, reflecting character traits into its visual form is done through the work of character design. This thesis discusses how archetypes can be used as a basis for character design in the 2D short animated film Weeping Wings. The research focuses on two of the film's main characters, Rara and Fefe, who respectively represent the archetypes of the innocent and the caregiver according to Pearson's theory (2012). This approach aims to create characters that are not only visually pleasing, but are also able to convey the story's narrative meaning symbolically. The character design was developed through three main elements, namely shape, costume, and wing patterns, which were influenced by the character design theory as well as cultural elements such as stained glass and several types of flowers. The final results show that the use of archetypes in character design is effective in strengthening the story's message, especially in the context of women's experiences in facing sexual violence in everyday environments.

Keywords: Character Design, Archetype, 2D Animation, Weeping Wings



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	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. Animasi 2D.....	3
2.2. Rancangan Tokoh	3
2.3. Archetype.....	3
2.4. Bentuk.....	4
2.5. Kostum.....	5
2.6. Anthropomorph Kupu-kupu	5
2.7. Kaca Patri	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
3.1. Deskripsi Karya	6
3.2. Konsep Karya	6
3.1. Tahapan Kerja.....	8
3.1.1. Pra produksi	9
4. Produksi	23
4. ANALISIS	27
4.1. Hasil Karya	27
4.2. Analisis Karya	28

5. KESIMPULAN	34
DAFTAR PUSTAKA	35



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Three-dimensional character tokoh.....	9
Tabel 4.1. Hasil karya tokoh Rara.....	27
Tabel 4.2. Hasil karya tokoh Fefe	28



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	8
Gambar 3.2 Moodboard perancangan tokoh.....	10
Gambar 3.3. Bentuk dasar tokoh Spinel.....	11
Gambar 3.4. Bentuk dasar tokoh Ponyo.....	12
Gambar 3.5. Kostum tokoh Spinel.....	13
Gambar 3.6. Kostum tokoh Ponyo.....	14
Gambar 3.7. Pakaian kemben.....	14
Gambar 3.8. Contoh penggambaran adegan dalam seni kriya kaca	15
Gambar 3.9. Bunga melati	16
Gambar 3.10. Sayap tokoh Bloom.....	16
Gambar 3.11. Tokoh Pearl dan Analisa bentuk dasarnya	17
Gambar 3.12. Tokoh Chihiro dan analisa bentuk dasarnya	18
Gambar 3.13. Tokoh Pearl dan analisa kostumnya.....	19
Gambar 3.14. Analisa pakaian kebaya.....	19
Gambar 3.15. Tokoh Cinderella dengan kostum yang sudah rusak.....	20
Gambar 3.16. Seni kriya kaca	21
Gambar 3.17. Bungan mawar sharon.....	22
Gambar 3.18. Sayap tokoh Flora.....	22
Gambar 3.19. Sketsa konsep awal tokoh Rara.....	23
Gambar 3.20. Rancangan alternatif tokoh Rara	24
Gambar 3.21. Detil pada rancangan akhir tokoh Rara	25
Gambar 3.22. Sketsa rancangan awal tokoh Fefe	25
Gambar 3.23. Detil rancangan tokoh Fefe	26
Gambar 4.1. Bentuk tokoh Rara.....	29
Gambar 4.2. Kostum tokoh Rara	30
Gambar 4.3. Pola sayap tokoh Rara	30
Gambar 4.4. Bentuk dasar tokoh Fefe.....	31
Gambar 4.5 Kostum tokoh Fefe.....	32
Gambar 4.6. Sayap tokoh Fefe.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	37
LAMPIRAN B Form bimbingan	38
LAMPIRAN C KS1 & KS2.....	39



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA