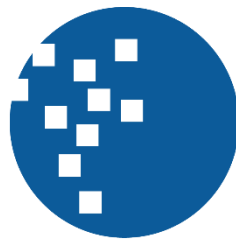


**VISUALISASI KOSTUM DAN PROPERTI BANGSA ANGLO-
SAXON MELALUI *3-DIMENSIONAL CHARACTER* DALAM
ANIMASI *PETUALANGAN MENCARI JEMBATAN DUNIA***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Sophia Syazwani Nuurunnajmi
00000072595

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

VISUALISASI KOSTUM DAN PROPERTI BANGSA ANGLO-SAXON MELALUI 3-DIMENSIONAL CHARACTER DALAM ANIMASI *PETUALANGAN MENCARI JEMBATAN DUNIA*



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

Sophia Syazwani Nuurunnajmi
00000072595

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sophia Syazwani Nuurunnajmi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000072595

Program studi : Film

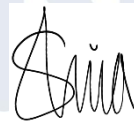
Skripsi dengan judul:

VISUALISASI KOSTUM DAN PROPERTI BANGSA ANGLO-SAXON
MELALUI *3-DIMENSIONAL CHARACTER* DALAM ANIMASI
PETUALANGAN MENCARI JEMBATAN DUNIA

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, 1 September 2025



(Sophia Syazwani N.)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
VISUALISASI KOSTUM DAN PROPERTI BANGSA ANGLO-SAXON
MELALUI *3-DIMENSIONAL CHARACTER* DALAM ANIMASI
PETUALANGAN Mencari Jembatan Dunia

Oleh

Nama : Sophia Syazwani Nuurunnajmi
NIM : 00000072595
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Desember 2025
Pukul 13.00 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
243752653130093

Penguji



Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
6550771672230253

Pembimbing



Levinthius Herlyanto, M.Sn.
6860773674130222

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sophia Syazwani Nuurunnajmi
NIM : 00000072595
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/~~S2~~* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : VISUALISASI KOSTUM DAN PROPERTI
BANGSA ANGLO-SAXON MELALUI 3-
DIMENSIONAL CHARACTER DALAM ANIMASI
PETUALANGAN Mencari Jembatan Dunia

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, 1 September 2025



(Sophia Syazwani N.)

* 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 penulis panjatkan atas terselesaikannya skripsi berjudul “VISUALISASI KOSTUM DAN PROPERTI BANGSA ANGLO-SAXON MELALUI *3-DIMENSIONAL CHARACTER* DALAM ANIMASI *PETUALANGAN MENCARI JEMBATAN DUNIA*.” Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat dukungan berbagai pihak, sehingga penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
 2. Dr. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
 3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
 4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
 5. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
 6. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
 7. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
 8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Sophia Syazwani N.)

VISUALISASI KOSTUM DAN PROPERTI BANGSA ANGLO-SAXON MELALUI 3-DIMENSIONAL CHARACTER DALAM ANIMASI *PETUALANGAN MENCARI JEMBATAN DUNIA*

(Sophia Syazwani N.)

ABSTRAK

Kostum dan properti merupakan aspek penting dalam dunia animasi, dimana keduanya tidak hanya digunakan sebagai pakaian namun juga menjadi identitas dari suatu bangsa. Animasi *Petualangan Mencari Jembatan Dunia* diciptakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyederhanakan materi sejarah bagi anak, khususnya mengenai perkembangan Bahasa Inggris dan budaya Anglo-Saxon. Proses penciptaan menggunakan metode kualitatif melalui studi literatur, observasi visual, serta penerapan teori *3-Dimensional Character* untuk mengimplementasikan aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis karakter Anglo-Saxon ke dalam penciptaan kostum dan properti. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa kostum dan properti seperti tunik, *peplos dress*, bros logam, perlengkapan perang, serta simbol keagamaan dapat diadaptasi dalam gaya ilustrasi vektor sederhana tanpa menghilangkan ciri historis. Visualisasi tersebut memperkuat konteks cerita dan membantu audiens memahami latar waktu yang ditampilkan. Kesimpulannya, penerapan teori *3-Dimensional Character* dalam penciptaan kostum dan properti menjadikan animasi lebih efektif dalam merepresentasikan nilai-nilai historis untuk animasi edukatif anak.

Kata kunci: Anglo-Saxon, Animasi edukatif, Desain karakter, Kostum, Properti

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***VISUALIZATION OF ANGLO-SAXON COSTUMES AND
PROPERTIES THROUGH 3-DIMENSIONAL CHARACTERS IN
THE ANIMATION PETUALANGAN MENCARI JEMBATAN
DUNIA***

(Sophia Syazwani N.)

ABSTRACT

Costumes and properties are essential elements in animation, functioning not only as clothing but also as markers of cultural identity. Petualangan Mencari Jembatan Dunia was created as an educational medium designed to simplify historical material for children, particularly regarding the development of the English language and Anglo-Saxon culture. The creation process employed a qualitative method through literature studies, visual observation, and the application of the 3-Dimensional Character theory to integrate the physiological, sociological, and psychological aspects of Anglo-Saxon characters into the design of costumes and properties. The results show that costumes and properties such as tunics, peplos dresses, metal brooches, weaponry, and religious symbols can be adapted into a simplified vector illustration style without losing their historical characteristics. These visualizations strengthen the narrative context and help audiences understand the time period presented. In conclusion, the application of the 3-Dimensional Character theory in designing costumes and properties enhances the effectiveness of the animation in representing historical values for children's educational content.

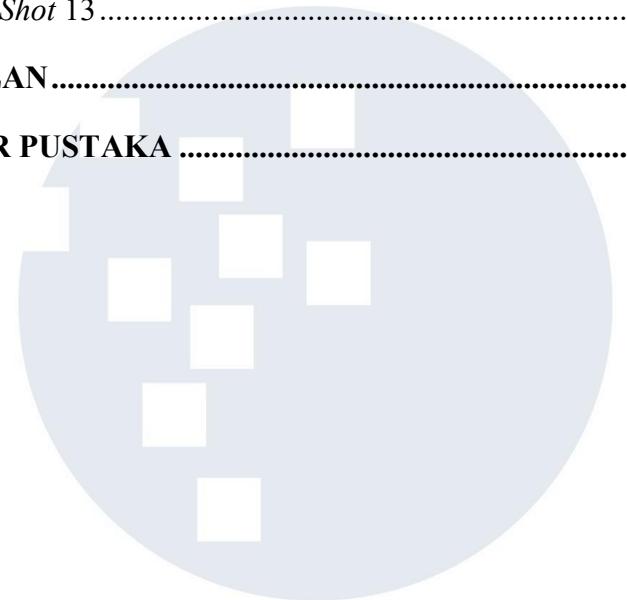
Keywords: *Anglo-Saxon, Educational animation, Character design, Costume, Properties*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 PENCIPTAAN	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1 Teori <i>3-Dimensional Character</i>	3
2.2 Teori Kostum dan Properti	4
2.3 <i>Developmentally Appropriate Design</i>	4
2.4 Bangsa Anglo-Saxon	5
3. METODE PENCIPTAAN	7
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	7
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	7
3.2.1. Deskripsi Karya.....	7
3.2.2. Konsep Karya	8
3.2.3. Tahapan Kerja	8

4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1. HASIL KARYA	19
4.2. PEMBAHASAN.....	20
4.2.1. <i>Shot</i> 11	20
4.2.1. <i>Shot</i> 13	24
5. SIMPULAN.....	27
6. DAFTAR PUSTAKA	28



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>3-Dimensional Character</i> gadis dan wanita Anglo-Saxon.	10
Tabel 3.2. <i>3-Dimensional Character</i> pria dan <i>Fyrd</i> Anglo-Saxon.	12
Tabel 3.3. <i>3-Dimensional prajurit</i> Anglo-Saxon. Sumber: Penulis.....	13
Tabel 4.1. Hasil karya. Sumber: Penulis.	19
Tabel 4.2. <i>3-Dimensional Character</i> pria bangsa Anglo-Saxon: Penulis.....	20
Tabel 4.3. <i>3-Dimensional Character</i> wanita bangsa Anglo-Saxon: Penulis.	21
Tabel 4.4. <i>3-Dimensional Character</i> gadis bangsa Anglo-Saxon: Penulis.....	22
Tabel 4.6. <i>3-Dimensional Character</i> prajurit bangsa Anglo-Saxon: Penulis.	25

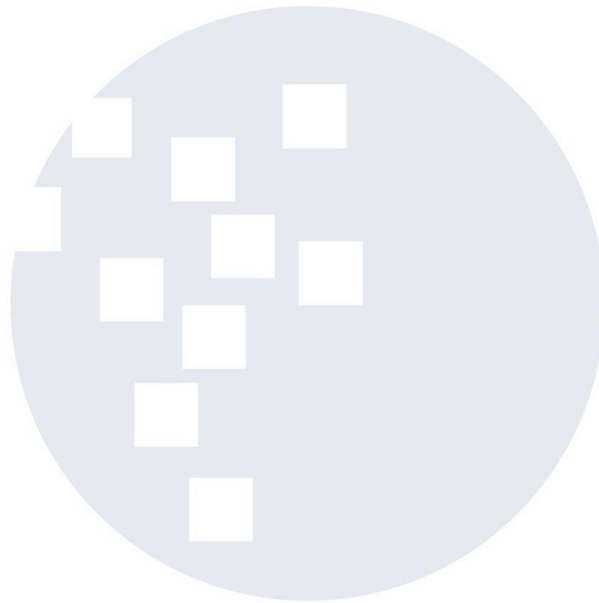


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Acuan gaya visual	8
Gambar 3.2. Acuan gaya visual	9
Gambar 3.3. <i>The Last Kingdom: Seven Kings Must Die</i>	10
Gambar 3.4. <i>The Last Kingdom: Seven Kings Must Die</i>	11
Gambar 3.5. <i>Vikings</i>	13
Gambar 3.6. Replika tunik pria	14
Gambar 3.7. Sketsa pria bangsa Anglo-Saxon.....	15
Gambar 3.8. Replika <i>peplos dress</i>	15
Gambar 3.9. Bros Anglo-Saxon.....	15
Gambar 3.10. Sketsa gadis dan wanita bangsa Anglo-Saxon.....	15
Gambar 3.11. Replika baju zirah.....	16
Gambar 3.12. Replika perisai.....	16
Gambar 3.13. Sketsa <i>Fyrd</i> bangsa Anglo-Saxon	16
Gambar 3.14. Replika helm logam <i>Fyrd</i> bangsa Anglo-Saxon.	17
Gambar 3.15. Sketsa prajurit bangsa Anglo-Saxon	17
Gambar 3.16. Karakter rakyat bangsa Anglo-Saxon	17
Gambar 3.17. Karakter prajurit bangsa Anglo-Saxon.....	18
Gambar 4.1. Karakter rakyat bangsa Anglo-Saxon	20
Gambar 4.2. Karakter prajurit bangsa Anglo-Saxon.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase <i>similarity</i> (20%)	30
LAMPIRAN B <i>Form</i> bimbingan.....	31



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA