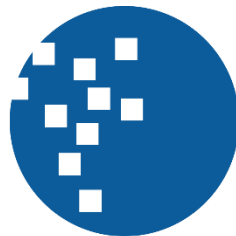


PERANCANGAN TOKOH IAN DAN PAK MAN PADA FILM

ANIMASI PENDEK HYBRID *IAN*⁵



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Allegra Torino
00000068782

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN TOKOH IAN DAN PAK MAN PADA FILM
ANIMASI PENDEK *HYBRID IAN*⁵



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

Allegra Torino
00000068782

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Allegra Torino

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068782

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH IAN DAN PAK MAN PADA FILM ANIMASI
PENDEK HYBRID IAN⁵

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, 6 Januari 2026



(Allegra Torino)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Allegra Torino
NIM : 00000068782
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN TOKOH IAN DAN PAK
MAN PADA FILM ANIMASI PENDEK HYBRID IAN⁵

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Project/Tugas Akhir*(pilih salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi

Tangerang, 16 Desember 2025



(Allegra Torino)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TOKOH IAN DAN PAK MAN PADA FILM ANIMASI
PENDEK HYBRID IAN⁵

Oleh

Nama : Allegra Torino
NIM : 00000068782
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Levinthius Herlyanto, M.Sn

6860773674130222

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.

9546770671230263

Pembimbing

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

8143768669230303

Ketua Program Studi Film

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Allegra Torino
NIM : 00000068782
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TOKOH IAN DAN
PAK MAN PADA FILM ANIMASI PENDEK HYBRID IAN⁵

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, 6 Januari 2026



(Allegra Torino)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa dan kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan bimbingan dan mendukung dalam penyelesaian penulisan skripsi dan pengerjaan tugas akhir ini. Maka, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya 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. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., 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. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing karya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan untuk karya tugas akhir.
6. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
7. Levinthius Herlyanto, 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.
9. Para anggota *production house* Anomalima, Whitney Serena, Felicya Christy, Nadja Josephine, dan Kenneth Wilbert yang bekerja sama untuk membuat karya tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk pembaca, baik sebagai sumber informasi ataupun sumber inspirasi.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Allegra Torino)

PERANCANGAN TOKOH IAN DAN PAK MAN PADA FILM

ANIMASI PENDEK *HYBRID IAN*⁵

(Allegra Torino)

ABSTRAK

Salah satu proses dalam pembuatan animasi untuk sebuah cerita dapat berjalan adalah dengan melakukan perancangan tokoh. Perancangan tokoh merupakan proses pembangunan konsep dan memvisualisasikan tokoh pada cerita animasi. Adanya prinsip desain utama seperti bentuk, proporsi dan warna yang menambahkan kehidupan pada desain tokoh dan dapat menyampaikan peran tokoh secara jelas kepada penonton. Skripsi penciptaan ini dibuat dengan tujuan untuk memperlihatkan proses perancangan tokoh Ian bersama ayahnya, Pak Man yang terlihat pada film animasi *Ian*⁵. Teori Bishop et al. dan teori Tillman digunakan untuk pembahasan prinsip desain utama pada bagian bentuk dan warna serta teori Sloan yang digunakan untuk bagian proporsi. Metode penelitian yang digunakan pada penulisan ini adalah metode kualitatif, dengan menggunakan studi literatur serta observasi pada media-media yang sudah ada. Hasil kesimpulan yang didapatkan oleh penulis adalah bentuk, proporsi, dan warna dapat memberikan kesan dan penggambaran tertentu pada sebuah tokoh.

Kata kunci: animasi hybrid, *ian*⁵, desain tokoh, bentuk, proporsi, warna



CHARACTER DESIGN OF IAN AND PAK MAN IN THE SHORT ANIMATION FILM HYBRID IAN⁵

(Allegra Torino)

ABSTRACT

One of the processes in making animation for a story to work is by creating character designs. Character design is the process of developing concepts and visualizing characters in animated stories. The existence of key design principles such as shape, proportion and color that add life to the character design and convey the character's role clearly to the audience. This thesis was made with the aim of showing the process of designing the character in the animated film Ian⁵, Ian with his father, Pak Man. The theories used in this writing are Bishop et al.'s and Tillman's are to discuss the key design principles in shape and color while proportion is used from Sloan's theory. The research method used in this writing is a qualitative method, using literature studies and observations on existing media. The conclusions obtained from this writing are that shape, proportion, and color can give a certain impression and depiction of a character.

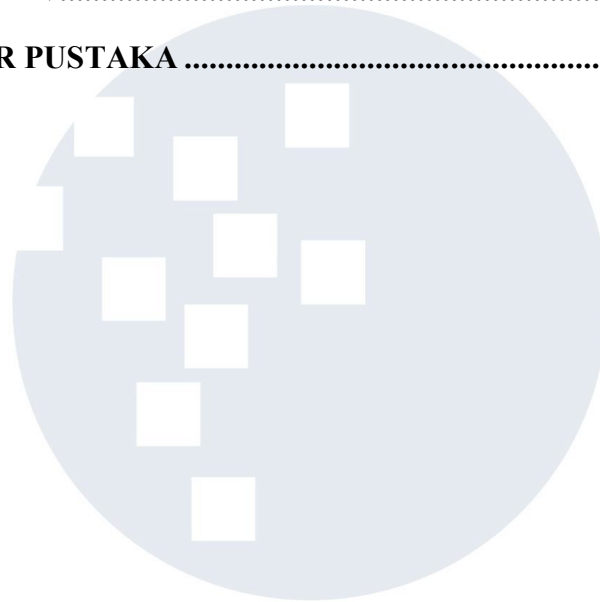
Keywords: hybrid animation, Ian⁵, character design, shape, proportion, color



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI).....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN	3
2.1 Animasi <i>Hybrid</i>	3
2.2 Desain Tokoh.....	4
2.2.1 <i>Three-Dimensional Character</i>	5
2.3 Prinsip Desain Tokoh	6
2.3.1 Bentuk.....	6
2.3.2 Proporsi	6
2.3.3 Warna.....	6
3. METODE PENCIPTAAN	8
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	8

3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	8
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1. HASIL KARYA	32
4.2. PEMBAHASAN.....	51
5. SIMPULAN	43
6. DAFTAR PUSTAKA	44



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel <i>Three-dimensional character Ian</i>	12
Tabel 3.2. Tabel <i>Three-dimensional character Pak Man</i>	19
Tabel 4.1. Tabel <i>Three-dimensional character Ian</i>	33
Tabel 4.2. Tabel <i>Three-dimensional character Pak Man</i>	33



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Skema perancangan.	10
Gambar 3.2. <i>Moodboard</i> Ian	13
Gambar 3.3. Bentuk Gregory.	13
Gambar 3.4. Bentuk Snufkin.....	14
Gambar 3.5. Proporsi tubuh Wirt	15
Gambar 3.6. Proporsi tubuh Ben	16
Gambar 3.7. Warna tokoh <i>This Way</i>	17
Gambar 3.8. Warna seragam SD umum dan sekolah Ricci.....	18
Gambar 3.9. Warna tokoh <i>The Villager</i>	19
Gambar 3.10. <i>Moodboard</i> Pak Man.....	20
Gambar 3.11. Bentuk Charlie Jones	21
Gambar 3.12. Bentuk Theodore Peterson.....	21
Gambar 3.13. Proporsi Charlie Jones	22
Gambar 3.14. Proporsi Theodore Peterson	23
Gambar 3.15. Warna Ginko	23
Gambar 3.16. Warna jas ilmuwan.....	24
Gambar 3.17. Warna Phoenix Wright.	25
Gambar 3.18. Bentuk Ian.	26
Gambar 3.19. Eksplorasi kostum dan gaya rambut Ian	26
Gambar 3.20. Perbandingan ukuran proporsi Ian	27
Gambar 3.21. Eksplorasi proporsi Ian	27
Gambar 3.22. Proporsi Ian yang digunakan	28
Gambar 3.23. Eksplorasi warna dan gaya visual warna Ian	29
Gambar 3.24. Hasil warna Ian yang ditetapkan	29
Gambar 3.25. Eksplorasi sketsa Pak Man.....	30
Gambar 3.26. Eksplorasi sketsa Pak Man kedua	30
Gambar 3.27. Proporsi Pak Man pada sketsa pertama	31
Gambar 3.28. Proporsi Pak Man yang digunakan	31
Gambar 3.29. Eksplorasi warna Pak Man pada sketsa pertama	32
Gambar 3.30. Warna Pak Man yang digunakan	32

Gambar 4.1. Turnaround dan palet warna Ian	34
Gambar 4.2. <i>Expression sheet</i> dan <i>action pose</i> Ian	34
Gambar 4.3. <i>Turnaround</i> dan palet warna Pak Man	36
Gambar 4.4. <i>Expression sheet</i> dan <i>action pose</i> Pak Man	36
Gambar 4.5. Bentuk Ian akhir	37
Gambar 4.6. Proporsi Ian akhir	38
Gambar 4.7. Warna Ian akhir	39
Gambar 4.8. Bentuk Pak Man akhir	40
Gambar 4.9. Proporsi Pak Man akhir	41
Gambar 4.10. Warna Pak Man akhir	42



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	46
LAMPIRAN B Form bimbingan.....	48
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi.....	51



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA