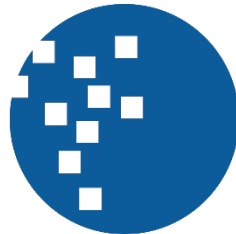


PERANCANGAN PERKEMBANGAN KARAKTER MAYRA

DALAM FILM ANIMASI 7,6 SR



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Felicia Chai

00000068022

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN PERKEMBANGAN KARAKTER MAYRA

DALAM FILM ANIMASI 7,6 SR



SKRIPSI

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

Felicia Chai

00000068022

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Felicia Chai

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068022

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN PERKEMBANGAN KARAKTER MAYRA DALAM FILM
ANIMASI 7,6 SR

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, 17 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Felicia Chai)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Chai
NIM : 00000068022
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN PERKEMBANGAN
KARAKTER MAYRA DALAM FILM ANIMASI 7,6 SR

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir sebagai berikut :

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) 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) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya 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
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 17 Desember 2025


(Felicia Chai)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN PERKEMBANGAN KARAKTER MAYRA DALAM FILM
ANIMASI 7,6 SR

Oleh

Nama : Felicia Chai
NIM : 00000068022
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji


R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

6435758659230202

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

9546770671230263

Pembimbing

Andrew Willis, B.A., M.M.

0306068907

Ketua Program Studi Film

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felicia Chai
NIM : 00000068022
Program Studi : Film
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PERKEMBANGAN
KARAKTER MAYRA DALAM FILM ANIMASI 7,6 SR

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, 17 Desember 2025


(Felicia Chai)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan ini dengan judul: “PERANCANGAN PERKEMBANGAN KARAKTER MAYRA DALAM FILM ANIMASI *7,6 SR*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S. Sn) Jurusan Film dan Animasi Pada Fakultas Seni dan Design Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa proses penyusunan tugas akhir ini tidak akan dapat saya lalui tanpa dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Atas segala bentuk kontribusi tersebut, saya 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 Design Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Andrew Willis, B.A., M.M. selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kepada Mazi Production selaku teman kerja dalam pembuatan film animasi pendek *7,6 SR*.
9. Jacqlien Cellia Suryanto, yang telah memberikan semangat serta bantuan dan kerjasama dari berbagai aspek dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Arifah Salma Shabira, yang telah memberikan semangat serta bantuan dan kerjasama dari berbagai aspek dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Aino, yang telah menjadi support system yang menemani selama proses penulisan dan pengerjaan tugas akhir ini.

12. Rancloran, yang telah menjadi support system yang menemani selama proses penulisan dan pengerjaan tugas akhir ini.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu di bidang desain karakter dan film animasi pendek 7,6 SR menjadi inspirasi bagi masyarakat yang akan membaca dan menonton.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Felicia Chai)



PERANCANGAN PERKEMBANGAN KARAKTER MAYRA DALAM FILM ANIMASI 7,6 SR

Felicia Chai

ABSTRAK

Film animasi 7,6 SR merupakan film fiksi yang menceritakan tragedi gempa yang terjadi di Padang pada tahun 2009. Penelitian ini memberikan kesempatan penulis untuk memberi pemahaman terhadap perbedaan karakter utama sebelum dan sesudah terkena tragedi gempa. Penulis menggunakan metode kualitatif untuk meneliti secara mendalam mengenai proses perancangan perkembangan karakter Mayra. Studi literatur yang digunakan adalah teori *Character Design*, *3 Dimensional Character*, dan *Act Structure*. Kemudian penulis menerapkan *3 Dimensional Character* pada sebuah karakter agar menciptakan *Design Character* yang sesuai dengan latar cerita. Penulis mengambil beberapa karakter sebagai Paduan untuk konsep dasar pembuatan karakter. Kemudian penulis melakukan beberapa tahapan yaitu membuat konsep dasar cerita, mencari referensi, membuat 3 dimensional karakter, perancangan desain karakter dan warna karakter. Setelah tahap tersebut penulis lanjut merancang visual Mayra setelah terkena gempa. Penulis berfokus pada act awal dan act akhir untuk menggambarkan kondisi fisik dan mental Mayra. Perubahan Mayra sebelum dan sesudah tragedi menunjukkan perkembangan yang jelas dan realistis. Pada akhirnya, hasil perancangan perkembangan Mayra terlihat berbeda antara awal hingga akhir cerita dan mampu menambahkan emosional pada penonton.

Kata kunci: *Character Design*, *3 Dimensional Character*, Mayra.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

A CHARACTER DEVELOPMENT APPROACH OF MAYRA IN THE ANIMATED SHORT FILM 7,6 SR

Felicia Chai

ABSTRACT

The animated film 7.6 SR is a fictional narrative inspired by the earthquake tragedy that struck Padang in 2009. This study provides an opportunity for the author to explore the transformation of the main character before and after experiencing the disaster. A qualitative method is employed to examine the design process behind Mayra's character development in depth. The literature review draws upon theories of Character Design, Three-Dimensional Character, and Act Structure. These frameworks are applied to construct a character design that aligns with the story's background. To establish a foundational concept, the author references several existing characters as comparative models. The development process includes multiple stages: crafting the core narrative concept, gathering visual and thematic references, constructing the character's three-dimensional profile, designing the character's appearance, and selecting appropriate color schemes. Following these stages, the author proceeds to visualize Mayra's post-earthquake condition. The focus is placed on the initial and final acts to portray Mayra's physical and psychological states. The contrast between her pre- and post-disaster persona reveals a clear and realistic progression. Ultimately, the result of Mayra's character development presents a distinct transformation from the beginning to the end of the story, successfully enhancing the emotional impact on the audience.

Keywords: Character Design, 3 dimensional character, Mayra.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	 1
1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH	2
1.2. TUJUAN PENCIPTAAN	2
 2. LANDASAN PENCIPTAAN	 3
2.1. <i>Character Design</i>	3
2.1.1. <i>Silhouette</i>	4
2.1.2. <i>Shape Language</i>	4
2.1.3. <i>Proportion</i>	5
2.1.4. <i>Color Theory</i>	5
2.1.5. <i>Consistency</i>	6
2.2. <i>Three Dimensional Character</i>	6

3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	8
3.2 OBJEK PENCIPTAAN	8
3.2.1. Konsep dasar.....	9
3.2.2. Langkah Pembuatan.....	13
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1. HASIL KARYA.....	19
4.2. PEMBAHASAN	21
5. SIMPULAN	28
6. DAFTAR PUSTAKA.....	30



DAFTAR TABEL

Table 3.1 <i>Rough Dimensional Character</i> Mayra.....	13
Table 4.1 Mayra sebelum dan sesudah gempa.....	21
Table 4. 1 Mayra sebelum dan setelah gempa.	21
Table 4.3 Perbedaan Mayra sebelum dan setelah gempa.....	27



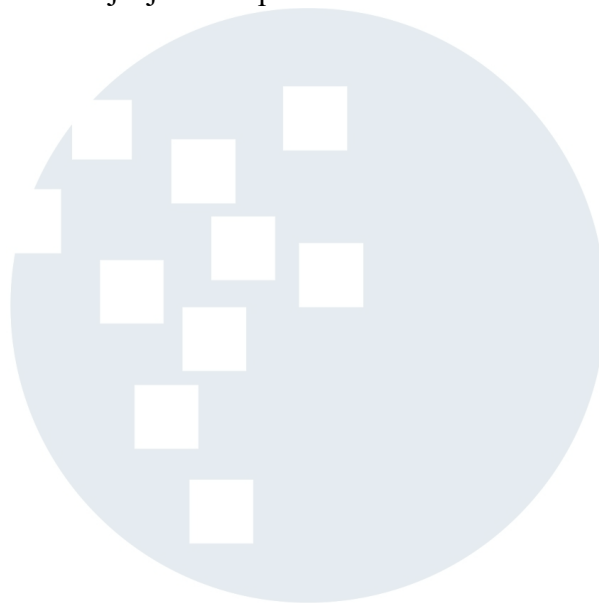
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Anak kandung <i>Acrobatic Silky</i> dari film “Dan Da Dan” pada episode 7.....	10
Gambar 3. 2 <i>Close up</i> wajah anak kandung <i>Acrobatic Silky</i> dari film “Dan Da Dan” pada episode 7.....	10
Gambar 3. 3 <i>Character Design</i> Uzumaki Himawari	11
Gambar 3. 4 <i>Close up</i> karakter Himawari dari film “Boruto: Naruto Next Generation”	11
Gambar 3. 5 Jinx kecil mengalami <i>tragedy</i> dari film “Arcane”	12
Gambar 3. 6 Jinx kecil mengalami <i>tragedy</i> dari film “Arcane”	12
Gambar 3. 7 <i>Moodboard Character</i>	14
Gambar 3. 8 sketsa karakter awal	15
Gambar 3. 9 sketsa karakter awal	15
Gambar 3. 10 proporsi karakter awal.....	15
Gambar 3. 11 eksplorasi pakaian karakter	16
Gambar 3. 12 eksplorasi style wajah dan rambut	16
Gambar 3. 13 eksplorasi warna pakaian Mayra	17
Gambar 3. 14 Bagan Perancangan Penelitian Karakter	18
Gambar 4. 1 <i>close up</i> karakter Mayra	19
Gambar 4. 2 <i>close up</i> karakter Mayra	19
Gambar 4. 3 desain awal Mayra terkena gempa	20
Gambar 4. 4 desain akhir Mayra terkena gempa	20

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil Persentase <i>Similarity</i> & AI Turnitin (20%)	32
LAMPIRAN B Form Bimbingan.....	36
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	37



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA