

**DESAIN TOKOH ANIMASI SEBAGAI STRATEGI VISUAL
STORYTELLING PADA IDENTITAS MEREK *TERRAN***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Naomi Kwan
00000075058**

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

**DESAIN TOKOH ANIMASI SEBAGAI STRATEGI VISUAL
STORYTELLING PADA IDENTITAS MEREK *TERRAN***



SKRIPSI

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

**Naomi Kwan
00000075058**

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Naomi Kwan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075058

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

DESAIN TOKOH ANIMASI SEBAGAI STRATEGI VISUAL STORYTELLING
PADA IDENTITAS MEREK TERRAN

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, Jumat 5 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Naomi Kwan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Naomi Kwan
NIM : 00000075058
Program Studi : Film
Judul Laporan : Desain Tokoh Animasi sebagai Strategi Visual

Storytelling pada Identitas Merek *Terran*

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

- ☐ 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, Jumat 19 Desember 2025



(Naomi Kwan)

HALAMAN PENGESAHAN

Iklan dengan judul
DESAIN TOKOH ANIMASI SEBAGAI STRATEGI VISUAL
STORYTELLING PADA IDENTITAS MEREK TERRAN

Oleh

Nama : Naomi Kwan
NIM : 0000075058
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 19 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d 15.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

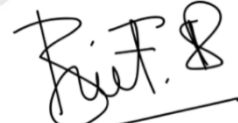
Ketua Sidang

 Digitally signed by
Petrus D Sitepu
Date: 2026.01.05
20:47:31 +07'00'

Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom.

9553764665130202

Penguji

 Digitally signed by
Bisma Fabio Santabudi
Date: 2026.01.05
15:31:03 +07'00'

Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.

1533753654130132

Pembimbing

 Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2026.01.05
10:55:27 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.

2255770671130303

Ketua Program Studi Film

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naomi Kwan
NIM : 00000075058
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : DESAIN TOKOH ANIMASI SEBAGAI STRATEGI VISUAL STORYTELLING PADA IDENTITAS MEREK TERRAN

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, Jumat 5 Desember 2025



(Naomi Kwan)

* 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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia dan juga petunjuk-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Desain Tokoh Animasi sebagai Strategi Visual Storytelling pada Identitas Merek Terran” dengan baik dan tepat waktu. Saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom., 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. Anggota kelompok Terran yang telah bekerja keras menjalankan program ini bersama.

Saya berharap hasil dari tugas akhir ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi saya pribadi tetapi juga untuk pembaca dan juga mahasiswa yang tertarik pada bidang desain tokoh untuk memasarkan merek yang dibangun. Semoga karya ini dapat menjadi referensi serta inspirasi bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Naomi Kwan)

DESAIN TOKOH ANIMASI SEBAGAI STRATEGI VISUAL STORYTELLING PADA IDENTITAS MEREK PARFUM

TERRAN

(Naomi Kwan)

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan desain tokoh animasi sebagai strategi visual storytelling dalam membangun identitas merek parfum Terran, sebuah brand parfum startup mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) di bawah naungan Skystar Ventures. Pembuatan desain tokoh animasi dilakukan untuk memperkuat komunikasi visual dan memperjelas narasi merek Terran melalui pendekatan karakter yang terinspirasi dari tema budaya Asia Timur. Proses perancangan karakter mengacu pada teori *Character Design* dari Tom Bancroft, konsep *Three-Dimensional Character* menurut Lajos Egri, serta kajian literatur mengenai karakteristik biologis dan simbolik dari dua jenis burung yang menjadi inspirasi utama, yaitu red-crowned crane dan long-tailed tit. Melalui penerapan teori-teori tersebut, penelitian ini menghasilkan dua karakter animasi utama Terran, yaitu Water Blossom, yang didasarkan pada burung red-crowned crane, dan Mandarin, yang terinspirasi dari burung long-tailed tit. Kedua karakter ini dikembangkan melalui proses riset visual, analisis simbolik, serta pembuatan konsep kepribadian dan bentuk fisik karakter. Hasil akhir penelitian berupa desain tokoh animasi yang tidak hanya merepresentasikan estetika Asia Timur, tetapi juga mampu mendukung narasi brand Terran melalui visual storytelling yang konsisten dan bermakna.

Kata kunci: Terran, Desain tokoh animasi, Visual storytelling

ANIMATED CHARACTER DESIGN AS A VISUAL STORYTELLING STRATEGY FOR THE BRAND IDENTITY OF TERRAN PERFUME

(Naomi Kwan)

ABSTRACT

This research discusses the design of animated characters as a visual storytelling strategy for building the brand identity of Terran, a student startup perfume brand from Universitas Multimedia Nusantara (UMN) under the Skystar Ventures incubator. The creation of the animated character designs aims to strengthen visual communication and clarify Terran's brand narrative through a character-based approach inspired by East Asian cultural themes. The character design process refers to Tom Bancroft's Character Design theory, Lajos Egri's concept of the Three-Dimensional Character, as well as literature studies on the biological and symbolic characteristics of two bird species that serve as the main inspirations: the red-crowned crane and the long-tailed tit. Through the application of these theories, the study produces two main animated characters for Terran: Water Blossom, based on the red-crowned crane, and Mandarin, inspired by the long-tailed tit. These two characters were developed through visual research, symbolic analysis, and the creation of personality concepts and physical forms. The final result of this research is a set of animated character designs that not only represent East Asian aesthetics but also effectively support Terran's brand narrative through consistent and meaningful visual storytelling.

Keywords: *Terran, Animated character design, Visual Storytelling*



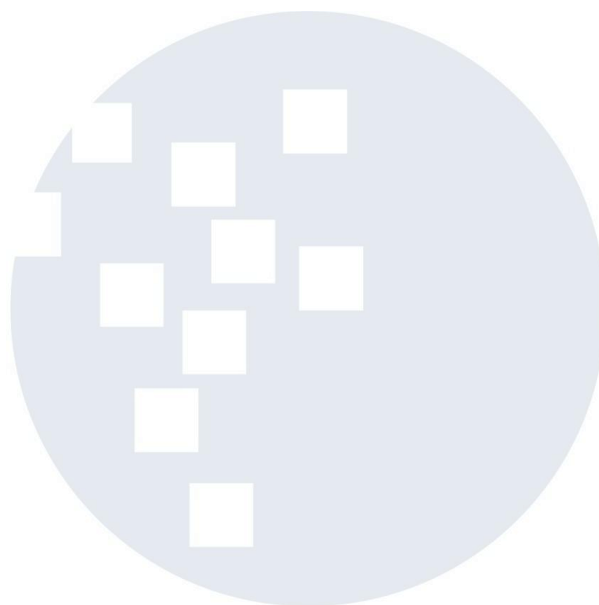
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS.....	4
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	5
2. LANDASAN PENCIPTAAN	5
2.1 Character Design.....	6
2.1.2 <i>Shape</i>	6
2.1.2 <i>Proportions</i>	6
2.2 <i>Three-Dimensional Character</i>	8
2.2.1 <i>Character Physiology</i>	9
2.2.2 <i>Character Psychology</i>	10
2.2.3 <i>Character Sociology</i>	10
2.3 Burung Crane dan Tit	11
2.3.1 <i>Burung Red-crowned Crane</i>	11
2.3.2 <i>Burung Long-Tailed Tit</i>	12

3. METODE PENCIPTAAN.....	13
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	13
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	14
3.2.1 Pembuatan Desain Tokoh “ <i>Water Blossom</i> ”.....	15
3.2.2 Pembuatan Desain Tokoh “ <i>Mandarin</i> ”	20
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1. ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL KARYA SEBAGAI IDENTITAS MEREK	26
4.2. HASIL KARYA WATER BLOSSOM	28
4.3. HASIL KARYA MANDARIN	30
4.4. PEMBAHASAN WATER BLOSSOM.....	31
4.5. PEMBAHASAN MANDARIN.....	33
5. SIMPULAN	37
6. DAFTAR PUSTAKA.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2. Hasil karya “ <i>Water Blossom</i> ”. Dokumentasi pribadi.....	28
Tabel 4.3. Hasil karya “ <i>Mandarin</i> ”. Dokumentasi pribadi.	30



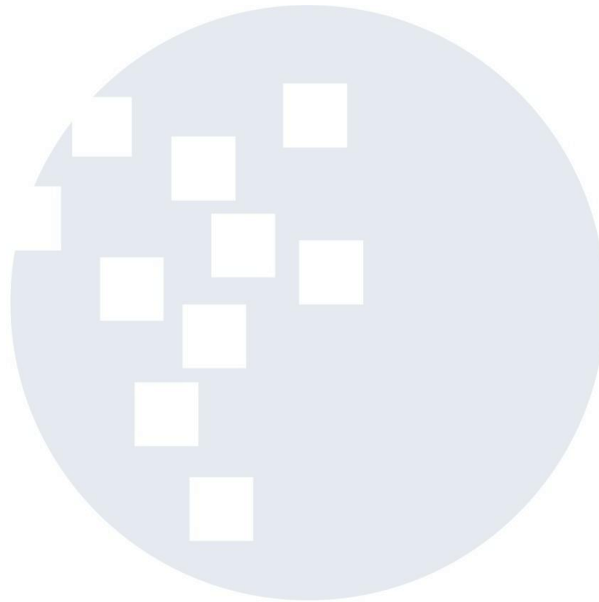
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Gambar Produk Parfum Terran. Sumber: Milik Pribadi (2025).....	2
Gambar 1.2. Logo Terran. Sumber: Milik Pribadi (2025)	3
Gambar 2.1 Macam Shapes. Sumber: Milik Pribadi (2025).....	7
Gambar 2.2 Gambar hewan burung crane. Sumber: CGTN (2019).....	10
Gambar 2.3 Foto burung long-tailed tit. Sumber Instagram @toyohiro (2019)...	11
Gambar 3.1 <i>Size chart</i> perbandingan burung lain dengan crane. Sumber: International Crane Foundation (2025).....	14
Gambar 3.2 Moodboard Red-crowned Crane. Sumber: Milik Pribadi (2025).....	16
Gambar 3.3 <i>Chinese Styled Painting of Cranes</i> . Sumber: MsLeechee (2025)....	17
Gambar 3.4 Sketsa desain tokoh <i>crane</i> Terran. Sumber: Milik Pribadi (2025)....	18
Gambar 3.5 <i>Turnaround Sheet Red-crowned Crane</i> . Sumber: Milik Pribadi (2025).....	19
Gambar 3.6 Moodboard Tokoh <i>Long-tailed Tit</i> . Sumber: Milik Pribadi (2025)...	20
Gambar 3.7 Lukisan <i>Chinese Burung Long-tailed Tit</i> . Sumber: YanYu (2025)...	21
Gambar 3.8 Tokoh Animasi <i>Mandarin Terran</i> . Sumber: Milik Pribadi (2025)....	22
Gambar 3.9 <i>Turnaround Sheet Long-tailed Tit</i> . Sumber: Milik Pribadi (2025)...	23
Gambar 3.10 Skema perancangan desain tokoh. Sumber: Penulis (2025).....	24
Gambar 4.1 Tokoh Crane dari Animasi Terran Water Blossom. Sumber: Milik Pribadi (2025).....	32
Gambar 4.2 Tokoh Crane dari Animasi Terran Water Blossom. Sumber: Milik Pribadi (2025).....	34
Gambar 4.3 Perbandingan tinggi burung bangau & burung parus. Sumber: Milik Pribadi (2025).....	35

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	41
LAMPIRAN B Form bimbingan.....	43
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	44



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA