

PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM ANIMASI

2D “*SUNYARAGI*”



SKRIPSI PENCIPTAAN

Stanley Davren Harapan
00000068374

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

PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM ANIMASI

2D “SUNYARAGI”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

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

Stanley Davren Harapan

00000068374

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Stanley Davren Harapan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068374

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM ANIMASI “2D SUNYARAGI”

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, 24 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Stanley', is positioned below the QR code and stamp.

(Stanley Davren Harapan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Stanley Davren Harapan
NIM : 00000068374
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN TOKOH DALAM
ANIMASI 2D “SUNYARAGI”

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) 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, Kamis, 18 Desember 2025

(Stanley Davren Harapan) 

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TOKOH DALAM ANIMASI 2D “SUNYARAGI”

Oleh

Nama : Stanley Davren Harapan
NIM : 00000068374
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 18 Desember 2025
Pukul 12.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

 Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2026.01.09
15:53:13 +07'00'

Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc.
2255770671130303

Pembimbing



Levinthius Herlyanto M.Sn
6860773674130222

Penguji

 Digitally signed by
Dominika Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2026.01.09
09:12:12 +07'00'

Purwaningsih S.Sn., M.Anim.
7140769670230403

Ketua Program Studi Film

 Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa
Date:
2026.01.09
17:39:17
+07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds.,M.Sn
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stanley Davren Harapan
NIM : 00000068374
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TOKOH DALAM ANIMASI 2D “SUNYARAGI”

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, 23 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Stanley Davren Harapan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan tugas akhir ini dengan judul: “Perancangan Tokoh dalam Film Animasi 2D “Sunyaragi”” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1), Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak, dari masa perkuliahan sampai penyusunan tugas akhir ini, terasa sangat sulit untuk saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena ini, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

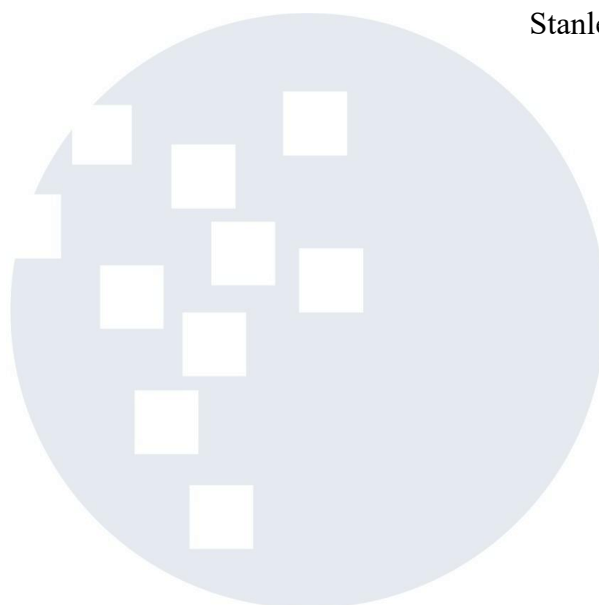
1. Dr. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Levinthius Herlyanto M.Sn, selaku Pembimbing pertama
5. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn. M.Anim. selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., 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 rekan kerja yaitu anggota PH Blitzkrieg, teman teman serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian tugas akhir.

semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan juga menjadi referensi untuk penelitian kedepannya.

Tangerang, 6 Januari 2026



Stanley Davren Harapan



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM ANIMASI

2D “SUNYARAGI”

(Stanley Davren Harapan)

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan kurang menariknya penyajian informasi di situs budaya bersejarah, contohnya Gua Sunyaragi Cirebon, bagi khalayak modern. Sebagai alternatif, animasi 2D dipandang sebagai media yang efektif untuk mengkomunikasikan nilai-nilai filosofis warisan budaya. Tujuan penelitian adalah menjelaskan tahapan perancangan tokoh dalam animasi 2D dengan memperhatikan kedalaman dimensi psikologis, fisiologis, dan sosiologis untuk memenuhi kebutuhan naratif dan penguatan suasana. Melalui metode kualitatif berupa studi karya dan studi literatur, serta berlandaskan pada teori bentuk, *three dimensionality characters*, *archetypes*, dan warna, penelitian ini menghasilkan desain tokoh yang efektif dengan kepribadiannya. Penerapan teori tersebut bertujuan menciptakan tokoh yang tidak hanya estetik, tetapi juga berfungsi memperkuat suasana dan alur cerita. Setiap elemen desain memiliki alasan dan fungsi yang mendukung cerita. Dengan demikian, desain yang dihasilkan tidak hanya sekadar menarik secara visual untuk memikat audiens, tetapi lebih jauh, mampu berfungsi sebagai alat naratif yang aktif. Tokoh tersebut diharapkan dapat menjadi medium yang memperkuat suasana, memperjelas konflik, dan pada akhirnya, menjadi jembatan yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai filosofis budaya nasional yang menjadi inti dari cerita yang ingin disampaikan melalui medium animasi 2D.

Kata kunci: *Kepribadian, Animasi 2D, Visual.*



CHARACTER DESIGN IN THE 2D ANIMATION FILM

“SUNYARAGI”

(Stanley Davren Harapan)

ABSTRACT

This research stems from the problem of the unengaging presentation of information at historical cultural sites, such as the Sunyaragi Cave in Cirebon, for modern audiences. As an alternative, 2D animation is viewed as an effective medium for communicating the philosophical values of cultural heritage. The research aims to explain the stages of character design in 2D animation by considering the depth of psychological, physiological, and sociological dimensions to meet narrative needs and enhance the atmosphere. Using a qualitative method involving artwork studies and literature reviews, and grounded in theories of shape, three-dimensional characters, archetypes, and color, this research produces effective character designs with distinct personalities. The application of these theories aims to create characters that are not only aesthetically pleasing but also function to strengthen the atmosphere and plot. Each design element has a reason and function that supports the story. Thus, the resulting design is not merely visually attractive to captivate the audience but, more importantly, can function as an active narrative tool. It is hoped that these characters can serve as a medium to enhance the atmosphere, clarify conflicts, and ultimately, become an effective bridge for conveying the philosophical values of national culture, which is the core of the story to be told through the medium of 2D animation.

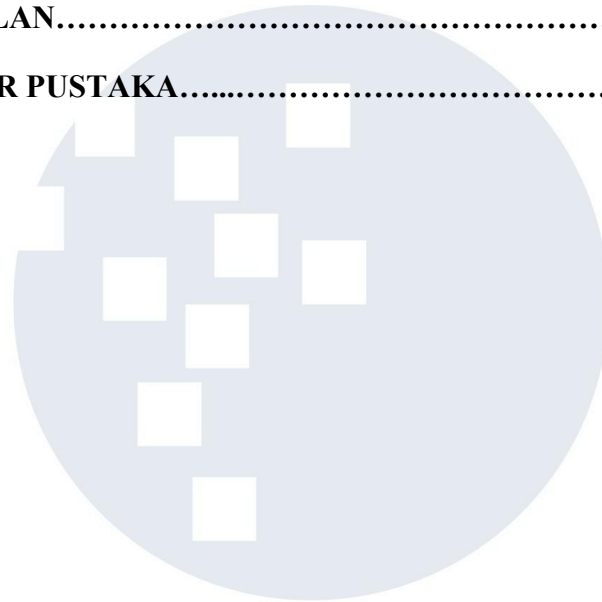
Keywords: *Personality, Animation 2D, Visual*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
1. Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1.1 <i>Shape language</i>	3
2.1.2 Lingkaran, Persegi dan Segitiga.....	4
2.1.3 <i>Archetype</i>	5
2.1.4 <i>12 Archetypes</i>	6
2.1.5 <i>Tridimensionality : Characters</i>	7
2.1.6 <i>Color</i>	9
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	9
3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	9
3.3 TAHAP PERANCANGAN.....	15
3.3.1 Analisis Skrip.....	16

3.3.2	Tiga Dimensi Tokoh Didit & Irwan.....	16
3.3.3	Moodboard tokoh.....	18
3.3.4	Sketsa awal & Visual style.....	19
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1.	HASIL KARYA.....	20
5.	SIMPULAN.....	24
6.	DAFTAR PUSTAKA.....	26



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk Primer dari Draw (2019).....	4
Gambar 2.2. <i>Jungian Archetypes</i>	5
Gambar 3.1. Desain tokoh Dipper Pines.....	10
Gambar 3.2. <i>Color palette</i> tokoh “Dipper pines”	11
Gambar 3.3. Tokoh “Dipper pines” yang dirasuki	12
Gambar 3.4. Tokoh “Wirt’ dan “Greg”	13
Gambar 3.5. Tokoh “Greg”	14
Gambar 3.6. Pipeline perancangan	15
Gambar 3.8. <i>Moodboard</i> Tokoh Didit	18
Gambar 3.8.2. <i>Moodboard</i> Tokoh Irwan	18
Gambar 3.9. Sketsa awal tokoh Irwan	19
Gambar 3.9.2. Sketsa awal tokoh Didit	19
Gambar 4.1. Desain tokoh Didit	20
Gambar 4.2. Desain tokoh Irwan	21
Gambar 4.3. Desain tokoh didit dengan <i>environment</i>	22
Gambar 4.4. Perbandingan tokoh irwan dengan referensi	23

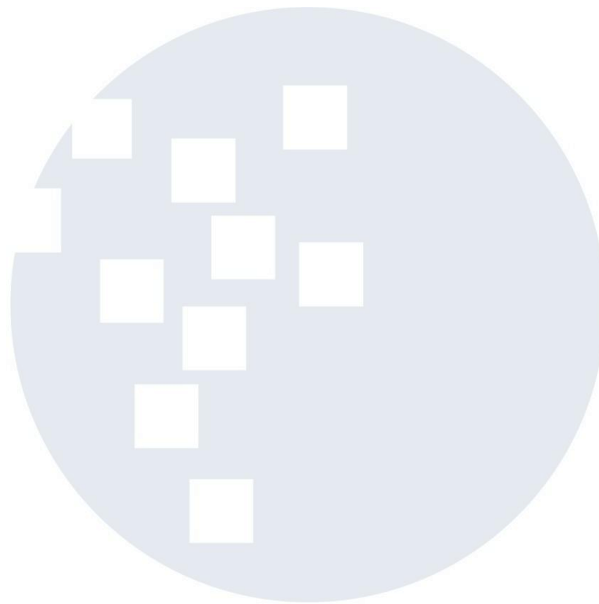


DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)

LAMPIRAN B Form bimbingan

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA