



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

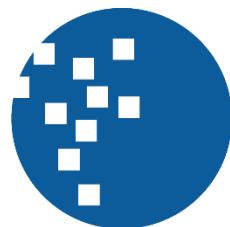
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN TOKOH SELF-INSERTION PADA ANIMASI
“NIGHTMARE AND MEMORIES”

Skripsi penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Debora Virginia
NIM : 00000018747
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Debora Virginia

NIM : 000000018747

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN SELF-INSERTION PADA ANIMASI

“NIGHTMARE AND MEMORIES”

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 9 Juli 2018

Debora Virginia



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN SELF-INSERTION PADA ANIMASI “NIGHTMARE AND MEMORIES”

Oleh

Nama : Debora Virginia

NIM : 00000018747

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 9 Juli 2018

Pembimbing

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

Pengaji

M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Progam studi

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Dalam skripsi ini penulis meriset tentang tokoh dalam animasi yang menggunakan referensi dari diri sendiri atau juga disebut tokoh *self-insertion* dan tentunya memiliki keunikan sendiri. tokoh *self-insertion* ini memiliki hubungan spesial dengan *creator/animatornya* karena tokoh ini merupakan cerminan atau refleksi dirinya.

Penulis menuliskan skripsi ini untuk menganalisis lebih dalam tentang Tokoh *self-insertion* terutama dalam media animasi, selain itu penulis ingin mengenalkan detail-detail tokoh dan development tokoh *self-insertion*.

Pertama-tama penulis mengucapkan terima kasih untuk orang-orang yang ikut terlibat dalam skripsi ini :

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
2. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn.,M.Anim
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
4. Dominika Anggraeni Purwanisih, S.Sn., M.Anim
5. *Creator/Animator/narasumber*
6. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Skripsi
7. Keluarga dekat

Tangerang, 20 Mei 2018

Debora Virginia

ABSTRAKSI

Self-insertion adalah sebutan untuk tokoh yang memiliki referensi dari diri sendiri, bisa langsung ataupun tidak langsung, seperti ini bisa diterapkan di media contohnya animasi. Skripsi ini ditulis untuk menganalisis *self-insertion* serta pengembangannya dan penerapannya dalam animasi, tokoh itu sendiri memiliki hubungan spesial dengan creatornya karena merupakan refleksi dirinya. Dan melalui inilah imajinasi *creator* tidak terbatas, karena ia bebas berekspresi melalui tokoh yang dia ciptakan.

Kata kunci : *self-insertion*, tokoh, diri sendiri, animasi



Abstract

Self-insertion character in animation is an act to put ourself into the character, the character can be a different version of ourself or can be born as the new character, the self-insertion character often have a special bond with their creator because the character is based on themselves, with their character, the creator and animator let their imagination flow.

Keyword : self-insertion, character, animation



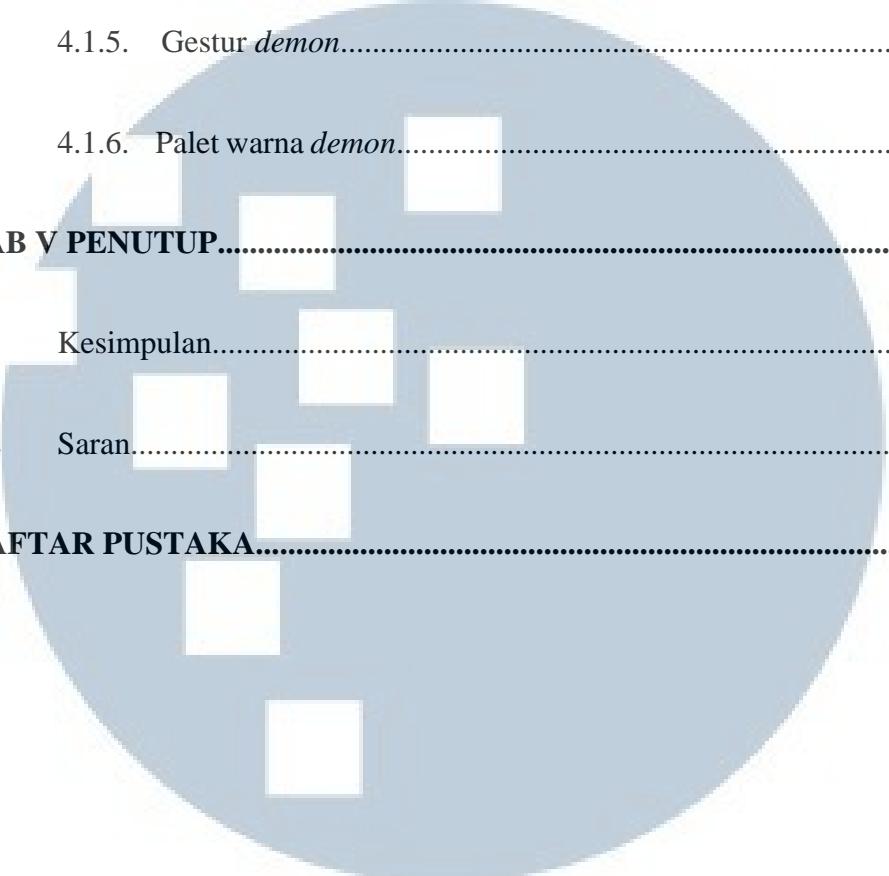
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	III
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	V
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi.....	2
1.5. Manfaat Skripsi.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi.....	4
2.2. Definisi Tokoh dalam animasi.....	5
2.2.1. Tokoh 3 dimensional.....	5
2.2.2. Bentuk Tokoh.....	6
2.2.3. Gaya Gambar Animasi 2D.....	7
2.2.4. Siluet.....	8
2.2.5. Ekspresi wajah tokoh.....	9
2.2.6. Getsure dan attitude.....	10

2.2.7.	Proporsi.....	11
2.2.8.	Usia.....	11
2.2.9.	Kostum.....	12
2.2.10.	Teori warna.....	13
2.2.10.1.	Teori color wheel dan harmoni warna.....	13
2.2.10.2.	Psikologi pada warna Tokoh.....	17
2.3.	<i>Self Insertion</i>	20
2.3.1	Jenis-jenis <i>Self-Insertion</i>	20
2.3.2	Tokoh Author Avatar.....	21
2.4.	Ras Manusia.....	21
2.5.	Depresi.....	21
2.6.	<i>Demon</i>	23
	BAB III METODOLOGI.....	25
3.1	Gambaran umum	25
3.2.	Sinopsis.....	25
3.3.	Posisi penulis.....	26
3.4.	Konsep Tokoh.....	26
3.5.	Acuan.....	30
3.5.1	Acuan tokoh Self-portrait Frida Kahlo.....	30
3.5.2	Acuan literatur Novel <i>The Bell Jar</i> oleh Sylvia Plath.....	31

3.5.3	Acuan visual Video klip Musik <i>Heaven shall burn-combat</i> dan <i>Dark Tranquility-iridium</i>	33
3.5.4	Acuan visual komik Emily Carrol.....	35
3.5.5.	Acuan visual komik <i>Nightmare and memories</i>	37
3.5.6.	Acuan visual tokoh demon.....	38
3.6.	Proses Desain Tokoh Deb.....	42
3.6.1.	Bentuk Tokoh Deb.....	44
3.6.2	Siluet Tokoh Deb.....	44
3.6.3	Kostum Tokoh Deb.....	48
3.6.4	Gestur Tokoh Deb.....	51
3.6.5.	Usia dan proporsi tokoh.....	42
3.6.6.	Kostum tokoh Deb.....	43
3.7.	Proses tokoh <i>demon</i>	53
3.7.1.	Style dan bentuk tokoh <i>demon</i>	54
3.7.2	Siluet <i>demon</i>	56
3.7.3	Ekspresi tokoh <i>demon</i>	56
3.7.4.	Gestur <i>demon</i>	57
3.7.5.	Proporsi <i>demon</i>	58

3.7.6. Kostum tokoh <i>demon</i>	58
3.7.7. Palet warna tokoh <i>demon</i>	59
3.8. Perbandingan tokoh Deb dan <i>demon</i>	61
3.9. Referensi dan hasil akhir Deb dan <i>demon</i>	62
BAB IV Analisa.....	64
4.1. Analisa Tokoh Deb.....	64
4.1.1. Tokoh tiga dimensional Deb.....	65
4.1.2. Bentuk Deb.....	66
4.1.3. Siluet Deb.....	67
4.1.4. Ekspresi Deb.....	67
4.1.5. Gestur Deb.....	68
4.1.6. Palet warna Deb.....	69
4.2. Analisa tokoh <i>demon</i>	70
4.2.1. Tokoh tiga dimensional <i>demon</i>	71
4.2.2. Bentuk <i>demon</i>	72
4.1.3. Siluet <i>demon</i>	72
4.1.4. Ekspresi <i>demon</i>	72



4.1.5. Gestur <i>demon</i>	73
4.1.6. Palet warna <i>demon</i>	73
BAB V PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Contoh gambar siluet yang diberi garis putih.....	8
Gambar 2.2.Contoh ekspresi wajah.....	10
Gambar 2.3.Contoh character sheet dengan gestur dan attitude.....	10
Gambar 2.4.Contoh dua tokoh yang memiliki proporsi yang berbeda.....	11
Gambar 2.5.Contoh perubahan bentuk tokoh menurut usia.....	13
Gambar 2.6.Gambar Color wheel.....	14
Gambar 2.7.Gambar warna komplementer.....	15
Gambar 2.8.Gambar warna analogus.....	15
Gambar 2.9.Gambar warna Triad.....	16
Gambar 2.10.Gambar warna <i>Split-complementary</i>	16
Gambar 2.11.Gambar warna <i>Square</i>	17
Gambar 3.1.Gambar Skema perancangan karakter Deb dan demon.....	27
Gambar 3.2.Salah satu lukisan self-portrait Frida Kahlo pada tahun 1940.....	31
Gambar 3.3.Cover Novel “The Bell Jar” oleh Sylvia Plath.....	33
Gambar 3.4.Adegan di video musik <i>Heaven Shall burn</i> “ <i>combat</i> ”	34
Gambar 3.5.Adegan di video musik <i>Dark Tranquility</i> “ <i>Iridium</i> ”	35
Gambar 3.6.Cover komik “ <i>Through The Woods</i> ” oleh Emily Carroll.....	36
Gambar 3.7.Salah satu adegan dalam komik “ <i>Through the woods</i> ”	36
Gambar 3.8.Salah satu adegan horror dalam komik “ <i>Through the woods</i> ”	37
Gambar 3.9.Salah satu adegan dalam komik “ <i>Nightmare and memories</i> ”	38
Gambar 3.10. Baphomet.....	39
Gambar 3.11. Sosok Leak.....	39

Gambar 3.12.Foto headshot penulis ketika memiliki rambut berhighlight pink...	40
Gambar 3.13.Foto full body pakaian penulis.....	40
Gambar 3.14.Foto penulis saat menggunakan dress.....	41
Gambar 3.15.Gambar tokoh Deby menurut Louis L. Zhangrila.....	41
Gambar 3.16.Gambar Tokoh Deby menurut Jet.....	42
Gambar 3.17.Proses tokoh Deb dalam animasi “ <i>Nightmare and Memories</i> ”.....	43
Gambar 3.18.Hasil final rancangan tokoh Deb dalam animasi “ <i>Nightmare and Memories</i> ” beserta referensinya.....	43
Gambar 3.19.Eksplorasi wajah Deb.....	44
Gambar 3.20.Siluet Deb.....	45
Gambar 3.21.Variasi ekspresi Deb.....	45
Gambar 3.22.Detail wajah Deb.....	46
Gambar 3.23.Wajah Deb yang sering sedih.....	46
Gambar 3.24.Gestur Deb dalam animasi “ <i>Nightmare and Memories</i> ”.....	47
Gambar 3.25.Tinggi dan proporsi Deb.....	48
Gambar 3.26.Referensi baju rumah sakit.....	49
Gambar 3.27.Referensi baju hitam milik penulis.....	50
Gambar 3.28.Eksplorasi kostum karakter Deb.....	50
Gambar 3.29.Perbandingan baju final yang dipilih dan referensi.....	51
Gambar 3.30.Palet warna Deb dalam animasi “ <i>Nightmare and Memories</i> ”	52
Gambar 3.31.Referensi palet adegan komik Emily Carroll.....	52
Gambar 3.32.Proses desain Demon.....	53
Gambar 3.33. hasil final rancangan tokoh Demon dalam animasi “ <i>Nightmare and</i>	

<i>Memories</i> " beserta referensinya.....	54
Gambar 3.34.Eksplorasi style karakter <i>demon</i> dengan shapes sudut.....	55
Gambar 3.35.Eksplorasi style karakter <i>demon</i> dengan berbagai bentuk.....	55
Gambar 3.36.Perbandingan siluet Deb dan <i>demon</i>	56
Gambar 3.37.Ekspresi <i>demon</i> dalam animasi "Nightmare and Memories"	57
Gambar 3.38.Gestur <i>demon form</i> dalam animasi "Nightmare and Memories".....	57
Gambar 3.39.Tinggi dan proporsi badan karakter Demon.....	58
Gambar 3.40.Kostum <i>demon form</i> dalam animasi "Nightmare and Memories" ...	59
Gambar 3.41.Palet demon form dalam animasi "Nightmare and Memories".....	60
Gambar 3.42. referensi palet komik "Through the woods"	60
Gambar 3.43. Perbandingan karakter Deb dan Demon.....	61
Gambar 4.1. Detail wajah Deb.....	64
Gambar 4.2.Perbandingan hasil foto dan final tokoh.....	66
Gambar 4.3.Bentuk dasar tokoh Deb.....	67
Gambar 4.4.Ekspresi karakter Deb yang sedih di adegan flashback.....	68
Gambar 4.5.Adegan Deb jatuh ke <i>realm mimpi</i>	69
Gambar 4.6.Palet warna tokoh Deb.....	69
Gambar 4.7. perbandingan foto dan hasil final Tokoh demon.....	70
Gambar 4.8. Ekspresi karakter <i>demon</i> di kemunculan awal.....	72
Gambar 4.9. Adegan <i>demon</i> mencekik leher Deb.....	73
Gambar 4.10. Palet Warna Demon.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Logline.....	xvii
Sinopsis.....	xvii
Timeline.....	xviii

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA