



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 UTAMA DALAM FILM ANIMASI
2D BERJUDUL “HARIDEWA”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Dwi Mellisa
NIM : 00000018657
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni dan Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Mellisa

NIM : 0000001867

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH UTAMA DALAM FILM ANIMASI

2D BERJUDUL “HARIDEWA”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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, 14 Desember 2017

Dwi Mellisa



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Tokoh Utama dalam Film Animasi 2D Berjudul “Haridewa”

Oleh

Nama : Dwi Mellisa

NIM : 00000018657

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 29 Januari 2018

Pembimbing



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

Pengaji



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

Ketua Sidang



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

“Character design, like story design, requires a hook to grab readers attention” ini adalah kata-kata yang diucapkan oleh Ted Naifeh yang merupakan komikus asal Amerika. Ted menyadari bahwa merancang tokoh, sama seperti merancang cerita yaitu sama-sama membuat penonton tertarik untuk melihatnya. Hal inilah yang membuat penulis memutuskan untuk mengangkat topik perancangan tokoh sebagai tugas akhirnya.

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang tokoh utama dalam film animasi “Haridewa” yang terinspirasi dari budaya lokal Sekura dari Lampung barat, dan memvisualkannya kedalam *concept art*, yang diimplementasikan kedalam film animasi “Haridewa”.

Skripsi ini penulis buat dengan perjuangan, air mata, dan kegalauan. Penulis sadar bertapa banyaknya teori-teori yang digunakan untuk merancang tokoh. Baik teori desain maupun teori diluar desain dapat digunakan untuk membuat suatu konsep yang kuat. Penulis berharap bagi para pembaca untuk bisa mengenal lebih jauh lagi mengenai tokoh yang dirancang oleh penulis, dan mengerti tahapan-tahapan apa yang harus dilakukan dalam merancang tokoh, serta permasalahan apa yang dihadapi dalam proses pembuatan.

Proses hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan oleh pihak-pihak terkait. Pihak-pihak tersebut ialah:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film, dan Televisi

2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.ds selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing penulis dalam penggerjaan tugas akhir.
3. Muhamad selaku penjaga anjungan Lampung pada acara festival kebudayaan di Universitas Multimedia Nusantara, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk diwawancara.
4. Shelly Tan selaku teman satu tim yang sering membantu, dan menyemangati serta Al Fate, Novalia Nadia Siallagan, Vellya, dan Leo Erwando selaku teman yang telah membantu dalam proses pembuatan animasi “Haridewa” .
5. Orang tua, dan semua pihak keluarga penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama proses pembuatan tugas akhir

Tangerang, 14 Desember 2017



Dwi Mellisa

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Pada laporan skripsi ini, penulis memilih topik perancangan desain tokoh dikarenakan penulis merasa bahwa tokoh memiliki peran penting dalam sebuah produksi animasi terutama pada plot cerita. Sebuah film tidak akan dapat bergerak maju tanpa adanya peran tokoh, dan juga tidak akan menarik apa bila tokoh tidak ada di dalamnya. Oleh karena itu, penulis mengangkat topik mengenai perancangan ketiga tokoh utama dalam animasi 2D “Haridewa” dengan metode kualitatif yaitu dengan mengumpulkan teori, referensi, dan wawancara. Dalam tugas akhir ini penulis juga akan membahas fisiognomi, basic shape kedalam proses perancangannya. Kemudian, dari teori, referensi, dan data-data yang sudah dikumpulkan, akan dikorelasikan satu sama lain untuk merancang tokoh yang dapat mendukung cerita dalam film animasi 2D berjudul “Haridewa”.

Kata kunci: perancangan tokoh, Lampung, Sekura, fisiognomi.



ABSTRACT

In this thesis report, the author choose the character design topic. Because without character, a movie can not move forward. nor will it attract anything if a character is not in it. Therefore, the authors raised the topic about character design in 2D animation "Haridewa" with qualitative method that is by collecting theory, reference, and interview. In this thesis the author will also discuss the physiognomy, basic form in the process of designing. Then from compiled theories, references, and datas it will be correlated with each other to compose a figure that can support the story in the 2D animated film titled "Haridewa".

Keywords: Character Design, Lampung, Sekura, physiognomy.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Perancangan Tokoh.....	4
2.2. Tokoh	4

2.2.1.	Bentuk Perancangan tokoh.....	4
2.2.2.	<i>Archetype</i>	6
2.2.3.	Tridimensional tokoh	9
2.2.4.	Fisiognomi	12
2.2.5.	<i>Human Proportion</i>	16
2.2.6.	Teori Tata Warna	18
2.3.	Sekura.....	22
2.3.1.	Pakaian Sekura	22
2.3.2.	Senjata Sekura	23
2.3.3.	Topeng Sekura	24
BAB III METODOLOGI		29
3.1.	Gambaran Umum	29
3.2.1.	Sinopsis	30
3.2.2.	Posisi Penulis	31
3.2.	Tahapan Kerja	31
3.3.	Acuan	33
3.3.1.	Referensi Film.....	33
3.3.2.	Wawancara.....	35
3.3.3.	Telusur Web	37
3.4.	Proses Perancangan Tokoh	40
3.4.1.	Haridewa	40
3.4.2.	Taruda	52
3.4.3.	Way Besay	63

BAB IV ANALISIS	70
4.1. Analisis Tridimensional Tokoh.....	70
4.2. Analisis <i>Archetype</i> tokoh	72
4.2.1. Haridewa	72
4.2.2. Taruda	72
4.2.3. Way Besay	72
4.3. Analisis Bentuk, Proporsi, dan Fisiognomi Tokoh	73
4.3.1. Analisis Proporsi Tokoh.....	73
4.3.2. Analisis bentuk.....	73
4.3.3. Analisis Kostum Tokoh	76
4.3.4. Visual Akhir Tokoh	80
BAB V PENUTUP.....	82
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	XIV



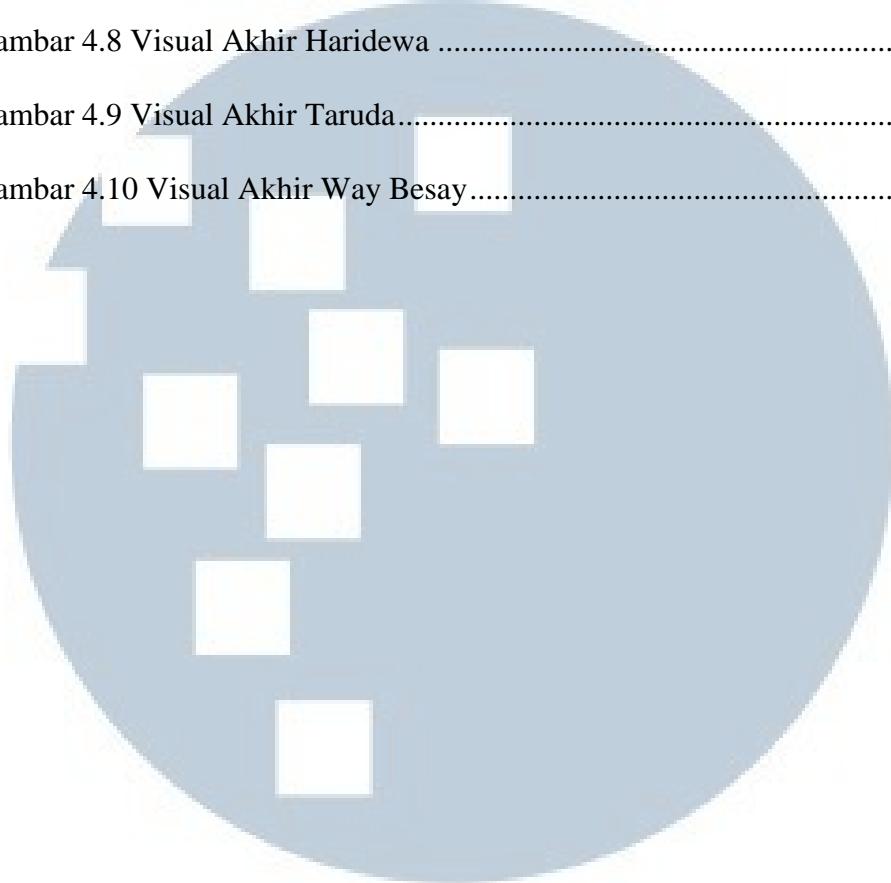
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tokoh yang menggunakan bentuk dasar lingkaran.....	5
Gambar 2.2 Tokoh yang menggunakan bentuk dasar persegi	5
Gambar 2.3 Tokoh yang menggunakan bentuk dasar segitiga	6
Gambar 2.4 Karakteristik wajah	12
Gambar 2.5 Fisiognomi dahi.....	13
Gambar 2.6 Fisiognomi Mata	14
Gambar 2.7 Fisiognomi alis	15
Gambar 2.8 Fisiognomi fitrum.....	15
Gambar 2.9 Fisiognomi Telinga	16
Gambar 2.10 Perbandingan proporsi pria berdasarkan usia.....	17
Gambar 2.11 Macam-macam proporsi tubuh pria yang ada	18
Gambar 2.12 macam-macam bentuk pedang Sekura.....	23
Gambar 2.13 Macam-macam topeng Sekura	24
Gambar 2.14 Macam-macam bentuk hidung pada topeng Sekura	25
Gambar 2.15 Macam-macam bentuk mata pada topeng Sekura.....	27
Gambar 2.16 Macam-macam bentuk bibir pada topeng Sekura	28
Gambar 3.1 Contoh Skematika Perancangan.....	32
Gambar 3.2 <i>The Red Turtle</i>	33
Gambar 3.3 <i>The Adventures of Tintin</i>	34
Gambar 3.4 Pendekar Tongkat Emas.....	35
Gambar 3.5 Foto Pak Muhammad	36
Gambar 3.6 Buku Topeng Lampung.....	37

Gambar 3.7 Topeng Sekura A.....	38
Gambar 3.8 Topeng Sekura B	38
Gambar 3.9 Senjata Tradisional Lampung.....	39
Gambar 3.10 Proporsi Tubuh Orang Lampung.....	42
Gambar 3.11 Proporsi Tubuh Haridewa	42
Gambar 3.12 Ekplorasi perancangan Haridewa menggunakan <i>basic shape</i>	43
Gambar 3.13 Eksplorasi bentuk wajah Haridewa dengan <i>basic shape</i> dan referensi	44
Gambar 3.14 Penerapan Fisiognomi pada Tokoh Haridewa	45
Gambar 3.15 Proses Perancangan Kostum Haridewa.....	46
Gambar 3.16 Eksplorasi Perancangan Kostum Haridewa	47
Gambar 3.17 Warna pada Tokoh Haridewa.....	47
Gambar 3.18 Ekspresi Haridewa.....	48
Gambar 3.19 Eksplorasi Perancangan Topeng Sekura Haridewa.....	49
Gambar 3.20 Proses perancangan topeng jahat dengan <i>basic shape</i> , dan referensi	50
Gambar 3.21 Proses perancangan senjata Haridewa.....	51
Gambar 3.22 Eksplorasi perancangan senjata Haridewa	52
Gambar 3.23 Proporsi Tubuh Taruda.....	54
Gambar 3.24 Eksplorasi perancangan Taruda menggunakan <i>basic shape</i>	55
Gambar 3.25 Eksplorasi bentuk wajah Taruda dengan <i>basic shape</i> dan referensi	55
Gambar 3.26 Penerapan fisiognomi pada tokoh Taruda.....	56
Gambar 3.27 Proses perancangan kostum Taruda	57

Gambar 3.28 Eksplorasi perancangan kostum Taruda.....	58
Gambar 3.29 Warna pada tokoh Taruda	59
Gambar 3.30 Ekspresi Taruda.....	59
Gambar 3.31 Eksplorasi perancangan topeng baik	60
Gambar 3.32 Proses perancangan topeng baik dengan <i>basic shape</i> , dan referensi	61
Gambar 3.33 Proses perancangan senjata Taruda.....	62
Gambar 3.34 Eksplorasi perancangan senjata Taruda	62
Gambar 3.35 Proporsi Tubuh Way Besay.....	65
Gambar 3.36 Eksplorasi perancangan Way Besay menggunakan <i>basic shape</i>	66
Gambar 3.37 Eksplorasi bentuk wajah Way Besay dengan <i>basic shape</i> dan referensi.....	66
Gambar 3.38 Penerapan fisiognomi pada tokoh Way Besay	67
Gambar 3.39 Proses perancangan kostum Way Besay	68
Gambar 3.40 Warna pada tokoh Way Besay	69
Gambar 3.41 Ekspresi Way Besay.....	69
Gambar 4.1 Fisiognomi Haridewa	74
Gambar 4.2 Fisiognomi Taruda	75
Gambar 4.3 Fisiognomi Way Besay	76
Gambar 4.4 Topeng Sekura Haridewa	77
Gambar 4.5 Senjata Sekura Haridewa	77
Gambar 4.6 Topeng Sekura Taruda	78
Gambar 4.7 Senjata Sekura Taruda.....	79

Gambar 4.8 Visual Akhir Haridewa	80
Gambar 4.9 Visual Akhir Taruda.....	81
Gambar 4.10 Visual Akhir Way Besay.....	81



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengertian Warna.....	19
Tabel 4.1 Analisa Tridimensional Tokoh.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: WAWANCARA XIVIII

LAMPIRAN B: TIMELINE XXI

