



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 DALAM FILM PENDEK ANIMASI
2D BERJUDUL “SNOWY PATCHOULI”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Ivonne Febriani

NIM : 00000018623

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 : Ivonne Febriani

NIM : 00000018623

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

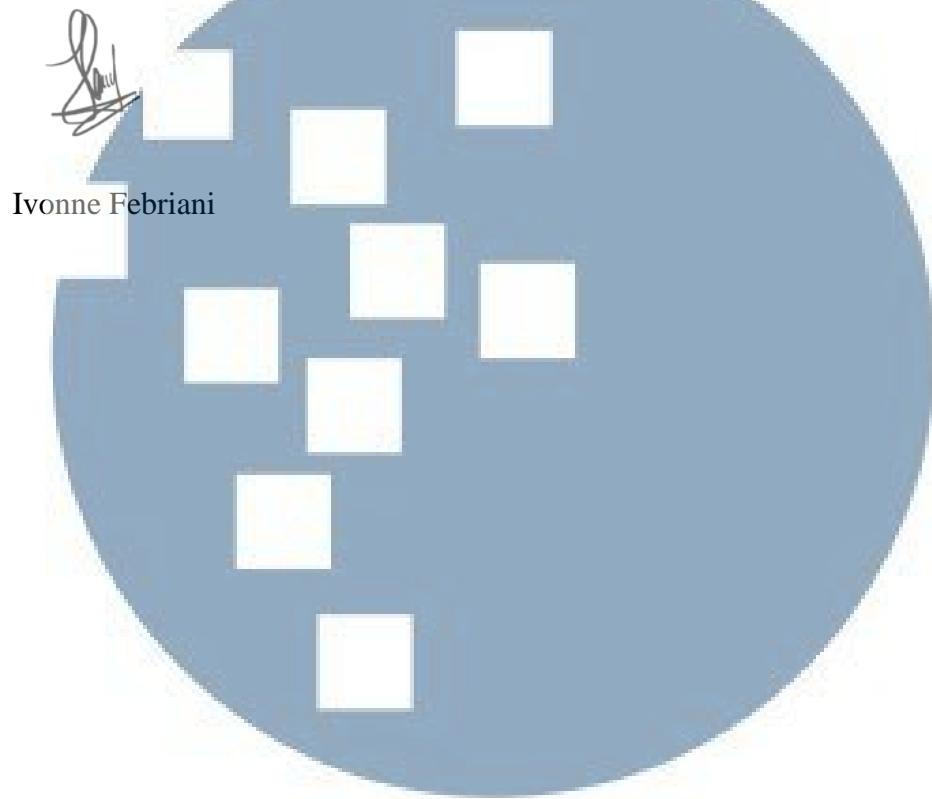
PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM PENDEK ANIMASI 2D BERJUDUL “SNOWY PATCHOULI”

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, 14 Desember 2017



Ivonne Febriani



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TOKOH DALAM FILM PENDEK ANIMASI 2D BERJUDUL “SNOWY PATCHOULI”

Oleh : Ivonne Febriani
Nama : 00000018623
NIM : Film dan Televisi
Program Studi : Seni & Desain
Fakultas

Tangerang, 23 Januari 2018

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

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

Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Program Studi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

KATA PENGANTAR

Ide cerita Tugas Akhir ini berawal dari Ujian Akhir Semester untuk matakuliah *2D Animation*. Pada saat itu penulis membuat *bumper* untuk animasi orisinal berjudul “Snowy Patchouli”. Walaupun memiliki judul, tempat dan tokoh yang sama, konsep untuk Tugas Akhir penulis diperbarui dari cerita aslinya. Hal ini dilakukan penulis untuk menyesuaikan tema yang lebih sederhana dan dekat dengan sekitarnya. Penulis juga ingin menyampaikan eratnya suatu persahabatan dan kesedihan ketika kehilangan mereka dalam animasinya. Tema dan konsep cerita berdasarkan apa yang pernah dirasakan langsung oleh penulis. Akhirnya, karena penulis sudah pernah membuat *bumper* dan dekat dengan konsep animasi “Snowy Patchouli”, jadilah konsep cerita Tugas Akhir yang sekarang sedang digarap.

Penulis memilih animasi dua dimensi sebagai karya Tugas Akhir karena pada dasarnya *passion* dan bakat penulis ada pada dunia dua dimensi. Perancangan tokoh utama dalam animasi pendek dua dimensi berjudul “Snowy Patchouli” akan menunjukkan proses pembuatan tokoh dari konsep hingga visualisasinya berdasarkan berbagai teori yang menjadi keputusan desain penulis. Melalui Tugas Akhir ini, penulis banyak belajar dalam proses merancang tokoh dengan konsep dan teori yang mendukung. Penulis juga memahami bagaimana perancangan tokoh yang baik dan dapat menyampaikan kesan dan pesan tersendiri pada siapapun yang melihatnya. Penulis berharap agar Tugas Akhir ini dapat menginspirasi bagi siapapun yang membacanya, terutama bagi mereka yang

sama-sama sedang melakukan proses perancangan visualisasi tokoh untuk karya animasi.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan kritik, saran, dan dukungan dari awal hingga akhir pembuatan Tugas Akhir ini.
2. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing Tugas Akhir penulis yang telah membimbing, memberi kritik dan saran, serta membantu penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
3. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., Fachrul Fadly, S.Ked., selaku Ketua Sidang, Pengudi dan dosen ahli yang telah memberikan banyak kritik dan saran untuk membantu penyusunan hasil karya Tugas Akhir ini.
4. Joanna Kartika, selaku narasumber untuk pencarian data mengenai seorang tuna rungu.
5. Freya Whelan, selaku narasumber untuk pencarian data mengenai negara Wales, United Kingdom dan kehidupannya di sana.
6. Jessie, selaku narasumber dan pemilik dari Sir Patrick untuk pencarian data mengenai anjing jenis *Pembroke Welsh Corgi*.

7. Alfate, selaku komposer musik dari film animasi “Snowy Patchouli” yang telah membantu penulis dengan membuat lagu yang cocok dan membangun suasana dalam film.
8. Keluarga penulis yang terus memberikan dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan sesuai dengan yang diharapkan.

Tangerang, 14 Desember 2017

Ivonne Febriani



ABSTRAKSI

Dalam dunia animasi, terdapat beberapa unsur penting yang menjadikan animasi begitu menarik. Salah satu unsur tersebut adalah tokoh yang ada dalam animasi. Tokoh dapat membangun cerita dan menghidupkan suatu animasi. Oleh karena itu, penulis memilih tema perancangan tokoh dua dimensi untuk film animasi pendek berjudul “Snowy Patchouli”. Terdapat batasan ruang lingkup yang akan dibahas dalam tulisan ini, yaitu penggambaran tokoh Viola sebagai seorang tuna rungu dan tokoh Remus yang merupakan personifikasi dari anjing jenis *Pembroke Welsh Corgi*. Selain penggambaran *three dimensional character*, proses visualisasi tokoh utama Viola dan Remus juga mengutamakan berbagai studi pustaka mengenai perancangan tokoh dalam animasi. Metode penelitian juga dilakukan melalui proses wawancara, observasi dan pencarian acuan yang sesuai. Hasil dari penelitian mengenai perancangan tokoh menjadikan tokoh Viola dan Remus saling menopang antara konsep dan visualnya.

Kata kunci: perancangan tokoh, animasi 2d, *three dimensional character*, visualisasi



ABSTRACT

In the world of animation, there are few important things that makes animation attractive. One of the main elements is the character in the animation itself. A character builds story and makes the animation alive. Because of that, the writer chose character designing for the short 2D animation movie “Snowy Patchouli” as the main topic for the research. There were limits on what will be discussed in this thesis; Viola’s character design as a deaf person, and Remus as personification of a “Pembroke Welsh Corgi” dog. Beside three-dimensional character, the visualization of main character Viola and Remus rely on literature reviews about character design in animation. Interviews, observations and reference studies were done for the research method. The results are the concept and visual characters of Viola and Remus in short 2D animation movie “Snowy Patchouli”.

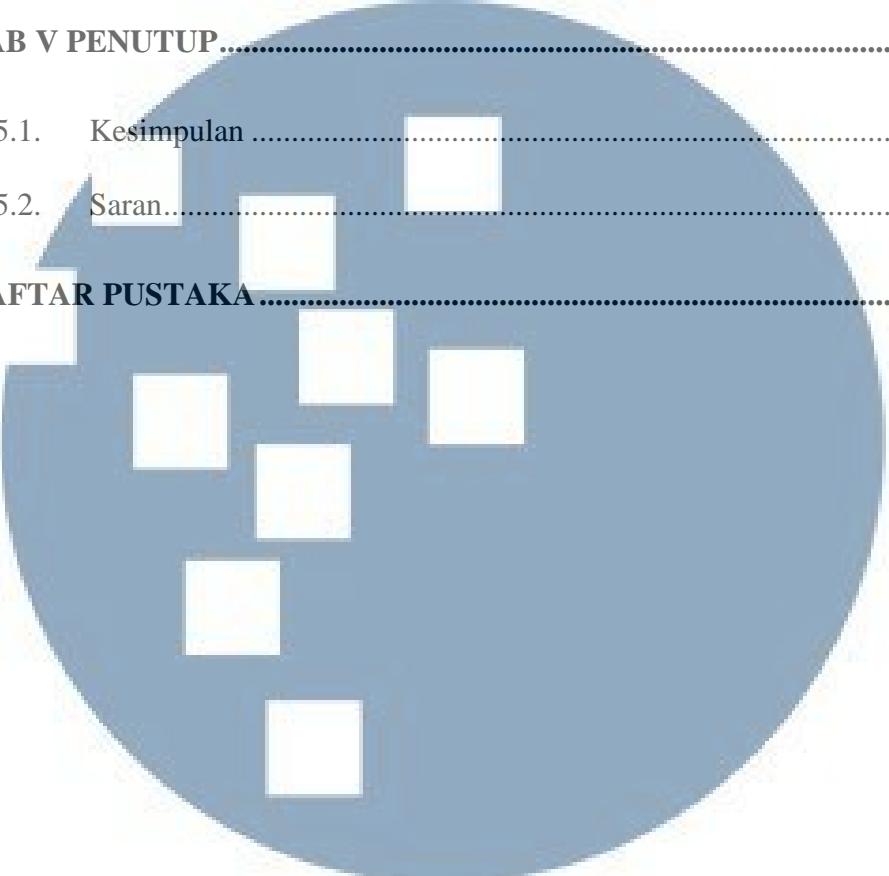
Keywords: character design, 2d animation, three-dimensional character, and visualization



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Film Animasi Dua Dimensi	4
2.2. Anime Style	5
2.3. Tokoh dan Perancangan Tokoh dalam Film Animasi.....	6

2.3.1.	Ekspresi Emosi dalam Perancangan Tokoh Film Animasi	7
2.3.2.	<i>Three Dimensional Character</i> dalam Film Animasi.....	10
2.3.3.	Visualisasi Tokoh; Bentuk Tubuh, Proporsi dan Gestur.....	13
2.4.	Simbol, Arti dan Psikologi Warna	21
2.5.	Diferensiasi Ras pada Manusia	26
2.6.	Kondisi Tuna Rungu Pada Manusia.....	27
2.7.	Ciri Fisik dan Gestur Anjing <i>Pembroke Welsh Corgi</i>	28
BAB III METODOLOGI		32
3.1.	Gambaran Umum	32
3.1.1.	Sinopsis	32
3.1.2.	Posisi Penulis	33
3.2.	Tahapan Kerja	34
3.3.	Acuan	37
3.3.1.	Tokoh Viola	37
3.3.2.	Tokoh Remus	47
3.4.	Proses Perancangan	52
3.4.1.	Tokoh Viola	52
3.4.2.	Tokoh Remus	60
BAB IV ANALISIS		65
4.1.	Analisis Tokoh Secara Umum	65
4.2.	Analisis Tokoh Viola	67
4.3.	Analisis Tokoh Remus	73



BAB V PENUTUP..... **79**

5.1.	Kesimpulan	79
5.2.	Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA..... **xiv**

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ekspresi emosi dasar pada manusia	8
Gambar 2.2. Ekspresi sedang berpikir	8
Gambar 2.3. Ekspresi sedang berpikir	9
Gambar 2.4. Tokoh yang memperlihatkan perbedaan dimensi fisiologis.....	11
Gambar 2.5. Tokoh yang memperlihatkan perbedaan dimensi sosiologis.....	12
Gambar 2.6. Tokoh yang memperlihatkan perbedaan dimensi psikologis	13
Gambar 2.7. Penggambaran Tokoh.....	13
Gambar 2.8. Penggambaran tokoh.....	15
Gambar 2.9. Bentuk kepala bulat.....	16
Gambar 2.10. Bentuk kepala oval	17
Gambar 2.11. Bentuk kepala kotak	17
Gambar 2.12. Bentuk kepala segitiga	18
Gambar 2.13. Perbedaan ukuran tubuh tokoh.....	19
Gambar 2.14. Perbedaan gestur tubuh	20
Gambar 2.15. Diferensiasi ras pada manusia.....	27
Gambar 2.16. <i>Pembroke Welsh Corgi</i>	29
Gambar 2.17. Kebiasaan anjing untuk menggigit mainan	30
Gambar 2.18. Kebiasaan anjing untuk menarik perhatian.....	31
Gambar 2.19. <i>Pembroke Welsh Corgi</i>	31
Gambar 3.1. Skema tahapan kerja perancangan tokoh	35
Gambar 3.2. Skema tahapan kerja setelah perancangan tokoh	36
Gambar 3.3. Joanna Kartika.....	38

Gambar 3.4. Seorang tuna rungu menulis pesan yang ingin dikatakan	39
Gambar 3.5. Seorang tuna rungu menggunakan bahasa tubuh.....	39
Gambar 3.6. Gaya berpakaian Aggy saat musim dingin.....	40
Gambar 3.7. Gaya berpakaian Aggy saat musim dingin.....	41
Gambar 3.8. Gaya berpakaian Aggy saat musim dingin.....	42
Gambar 3.9. Rae Kanoa	43
Gambar 3.10. Rae Kanoa	43
Gambar 3.11. Shouko Nishimiya	44
Gambar 3.12. Shouko Nishimiya	44
Gambar 3.13. Cinderella	46
Gambar 3.14. Ty Simpkins	47
Gambar 3.15. Ty Simpkins	47
Gambar 3.16. Ratu Elinor	48
Gambar 3.17. Sir Patrick	49
Gambar 3.18. Sir Patrick	50
Gambar 3.19. Konsep awal tokoh Viola	52
Gambar 3.20. Konsep awal tokoh Viola	53
Gambar 3.21. Sketsa rancangan tokoh Viola	55
Gambar 3.22. Rancangan tokoh Viola	57
Gambar 3.23. Sketsa gestur tokoh Viola.....	58
Gambar 3.24. Sketsa ekspresi emosi tokoh Viola.....	59
Gambar 3.25. Sketsa rancangan tokoh Remus	61
Gambar 3.26. Sketsa gestur tokoh Remus	63

Gambar 3.27. Sketsa ekspresi emosi tokoh Remus	64
Gambar 4.1. Rancangan akhir tokoh Viola	68
Gambar 4.2. <i>Shot</i> yang menunjukkan Viola sebagai seorang tuna rungu.....	71
Gambar 4.3. <i>Shot</i> yang menunjukkan Viola sebagai seorang tuna rungu.....	71
Gambar 4.4. <i>Shot</i> yang menunjukkan Viola sebagai seorang tuna rungu.....	72
Gambar 4.5. Shot yang menunjukkan Viola sebagai seorang tuna rungu	73
Gambar 4.6. Rancangan akhir tokoh Remus.....	77
Gambar 4.7. <i>Shot</i> yang menunjukkan Remus memiliki esensi seekor anjing	75
Gambar 4.8. <i>Shot</i> yang menunjukkan Remus memiliki esensi seekor anjing	76
Gambar 4.9. <i>Shot</i> yang menunjukkan Remus memiliki esensi seekor anjing	76
Gambar 4.10. <i>Shot</i> yang menunjukkan Remus memiliki esensi seekor anjing	77
Gambar 4.11. <i>Shot</i> yang menunjukkan Remus memiliki esensi seekor anjing	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Warna dengan kesan dan efek psikologi pada manusia	24
Tabel 2.2. Warna dengan kesan dan efek psikologi pada manusia.....	25
Tabel 2.3. Hasil interview orangtua tentang kepribadian anak tuna rungu.....	28
Tabel 3.1. Perbandingan acuan tentang seorang tuna rungu	46
Tabel 3.2. Perbandingan acuan tokoh Remus	51
Tabel 4.1. Diferensiasi ras antara tokoh Viola dan Remus	67
Tabel 4.2. Perbandingan berbagai sumber penelitian untuk tokoh Viola	70
Tabel 4.3. Perbandingan berbagai sumber penelitian untuk tokoh Remus	74
Tabel 4.4. Persamaan antara Remus (manusia) dan Remus (anjing Corgi).....	78



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN	xvii
LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN	xvii
LAMPIRAN C: TABEL PERBANDINGAN BERBAGAI SUMBER PENELITIAN UNTUK TOKOH VIOLA	xix
LAMPIRAN D: TABEL PERBANDINGAN BERBAGAI SUMBER PENELITIAN UNTUK TOKOH REMUS.....	xx
LAMPIRAN E: HASIL WAWANCARA DENGAN JOANNA KARTIKA MENGENAI TUNA RUNGU	xxi
LAMPIRAN F: HASIL WAWANCARA DENGAN FREYA WHELAN MENGENAI WALES, UK.....	xxii
LAMPIRAN G: HASIL WAWANCARA DENGAN JESSIE MENGENAI ANJING CORGI.....	xxiii
LAMPIRAN H: TIMELINE KERJA	xxiv
LAMPIRAN I: TIMELINE KERJA	xxv
LAMPIRAN J: TIMELINE KERJA	xxvi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA