



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 VILLAIN DENGAN
KEPERCAYAAN *SEVEN DEADLY SINS* PADA ANIMASI 2D
BERJUDUL "LAST BATTLE"**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Jesslyn Florence
NIM : 00000018673
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 : Jesslyn Florence

NIM : 00000018673

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH VILLAIN DENGAN KEPERCAYAAN SEVEN

DEADLY SINS PADA ANIMASI 2D BERJUDUL "LAST BATTLE"

dengan ini menyatakan bahwa, 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, 31 Januari 2018



Jesslyn Florence



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Tokoh Villain Dengan Kepercayaan *Seven Deadly Sins* Pada
Animasi 2D Berjudul "LAST BATTLE"

Oleh

Nama : Jesslyn Florence

NIM : 00000018673

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2018

Pembimbing

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Penulis memilih topik ini dengan alasan pengalaman saya selama mengerjakan animasi ini yang diganggu dengan godaan-godaan yang pada akhirnya menunda tugas penulis.

Godaan yang penulis alami hanya bisa dirasakan dan dilihat oleh penulis sendiri, godaan-godaan yang penulis alami di luar negri disebut sebagai *Seven Deadly Sins* dan di Indonesia sendiri belum banyak yang mengetahui tentang *Seven Deadly Sins* secara cerita dan visualnya. Tujuan dibuatnya skripsi ini agar menambah wawasan mengenai *Seven Deadly Sins* yang sebenarnya sudah sering dibicarakan di kitab suci terlebih lagi di zaman modern ini banyak yang mengangkat kepercayaan-kepercayaan tentang iblis berdasarkan kehidupan sehari-hari.

Skripsi ini berisi *research* yang penulis lakukan untuk merancang tokoh *villain* untuk animasi 2D yang berjudul *Last Battle*, dalam melakukan *research* penulis mendapatkan manfaat seperti merancang tokoh dengan metode *Silhouette* juga menerapkan rancangannya dengan teori – teori dan sebagai *designer* juga harus memikirkan pasar untuk penontonnya seperti batas pengetahuan mengenai budaya luar yang jarang dipublikasikan atau jarang dibahas sebagai percakapan biasa.

Saya ucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu skripsi ini hingga selesai antara lain:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. sebagai Ketua Program Studi
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. sebagai Dosen Pembimbing

3. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. sebagai Ketua Sidang Akhir
4. M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds. sebagai Penguji Sidang Akhir
5. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. sebagai Penguji Pra-sidang dua
6. Keluarga

Tangerang, 31 Januari 2018



Jesslyn Florence



ABSTRAKSI

Topik mengenai merancang tokoh, dipilih dengan alasan sebagai calon animator harus memiliki kemampuan untuk merancang tokoh, pada animasi ini merancang tokoh banyak menggunakan referensi yang berwujud *Fantasy* seperti monster, setan atau makluk *mythology*. *Seven Deadly Sins* dipilih karena dekat dengan kehidupan sehari-hari, semua orang pasti pernah melakukan dosa dan secara umum agama di dunia tidak terkecuali di Indonesia juga mengajarkan ke umatnya. Sayangnya tidak semua orang mengetahui wujud *Seven Deadly Sins* yang banyak berkembang di barat sebagai kepercayaan akan setan. Banyak animasi diluar negeri sudah mengangkat tema ini dalam filmnya, sehingga topik ini menarik diangkat. Metode yang digunakan adalah *study existing* dengan karya yang sudah di *publish* dan hasilnya akan diterapkan dalam merancang tokoh *villain* dalam film animasi berjudul *Last Battle*.

Kata kunci: Merancang tokoh, *Villain*, *Seven Deadly Sins*.



ABSTRACT

Topic of designing characters, chosen by reason as a candidate animators have the ability to design a character, in this character design extensive use intangible fantasy references such as monsters, demons or mythology. The seven deadly sins chosen for being a close to daily life, everyone have commit a sin and in General religions in the world included Indonesia are also taught about seven deadly sins to his people. Unfortunately not everyone sees a form of seven deadly sins that more abundant in the west as belief in demon. Many animation outside Indonesia have already use this theme in the movie, so the topic is interesting. The method used is to study existing with works that already publish, the results will be applied in villain character design in Last Battle 2D animation.

Keywords: Character design, Villain, Seven Deadly Sins.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	IXII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XIVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Skripsi	4
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.2. Character Design	6
2.2.1. Pengertian.....	6

2.2.2.	<i>Three-Dimentional character</i>	6
2.2.3.	Bentuk	8
2.2.4.	<i>Silhouette</i> dalam Perancangan Tokoh	9
2.2.5.	Warna	10
2.2.6.	Pose	16
2.3.	<i>Seven Deadly Sins</i>	19
BAB III METEDOLOGI.....		26
3.1.	Gambaran Umum	26
3.1.1.	Sinopsis	26
3.1.2.	Posisi Penulis	27
3.2.	Tahapan Kerja	27
3.3.	Acuan	29
3.3.1.	Acuan Style Film	29
3.3.2.	Acuan Reference Tokoh.....	31
3.3.2.1.	Dictionnaire Infernal	31
3.3.2.2.	Mobile Game : Dragon Poker	37
3.3.2.3.	Console Game : Demikids	44
3.5.	Eksplorasi	50
BAB VI ANALISIS		77
4.1.	Analisa Tokoh Kedalam Style Film	77
4.1.1.	Greed	78
4.1.2.	Lust.....	81

4.1.3.	Gluttony	83
4.1.4.	Sloth	85
BAB V PENUTUP.....		87
5.1.	Kesimpulan	87
5.2.	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Silhouette</i> Tanpa Line Putih	9
Gambar 2.2. <i>Silhouette</i> dengan Line Putih.....	10
Gambar 2.3. <i>Red</i>	11
Gambar 2.4. <i>Yellow</i>	11
Gambar 2.5. <i>Blue</i>	12
Gambar 2.6. <i>Green</i>	13
Gambar 2.7. <i>Purple</i>	13
Gambar 2.8. <i>Orange</i>	14
Gambar 2.9. <i>Black</i>	15
Gambar 2.10. <i>White</i>	15
Gambar 2.11. <i>Gray</i>	16
Gambar 2.12. Contoh <i>Open</i> dan <i>Close Pose</i>	17
Gambar 2.13. <i>High Energy Pose</i>	18
Gambar 2.14. <i>Low Energy Pose</i>	18
Gambar 2.15. Contoh <i>Similarity</i> dan <i>Opposition Pose</i>	19
Gambar 2.16. John Milton <i>Paradise Lost</i> , Devil Watching Arrivals in Hell	21
Gambar 2.17. Belphegor	21
Gambar 2.18. Worthship of Mammon	22
Gambar 2.19. Mammon	23
Gambar 2.20. Satan and Beelzebub	24
Gambar 2.21. Beelzebub	24
Gambar 2.22. Asmodeus	25

Gambar 3.1. Bagan Proses pengerjaan Tokoh	28
Gambar 3.2. Baman and Piderman <i>Style</i>	30
Gambar 3.3. Baman and Piderman background.....	30
Gambar 3.4. Mammon	32
Gambar 3.5. Asmodeus	34
Gambar 3.6. Beelzebeub	35
Gambar 3.7. Belphegor	37
Gambar 3.8. Mammon	39
Gambar 3.9. Asmodeus	40
Gambar 3.10. Beelzebub	42
Gambar 3.11. Belphegor	43
Gambar 3.12. Mammon	45
Gambar 3.13. Asmodeus	46
Gambar 3.14. Beelzebub	48
Gambar 3.15. Belphegor	49
Gambar 3.16. Eksplorasi Bentuk Greed.....	53
Gambar 3.17. Eksplorasi Pose Greed.....	54
Gambar 3.18. Eksplorasi Warna Greed.....	55
Gambar 3.19. Final Tokoh Greed	56
Gambar 3.20. Eksplorasi Bentuk Lust	60
Gambar 3.21. Eksplorasi Pose Lust	61
Gambar 3.22. Eksplorasi Warna Lust	62
Gambar 3.23. Final Tokoh Lust	63

Gambar 3.24. Eksplorasi Bentuk Gluttony	66
Gambar 3.25. Eksplorasi Pose Gluttony	68
Gambar 3.26. Eksplorasi Color Gluttony.....	69
Gambar 3.27. Final Tokoh Gluttony.....	70
Gambar 3.28. Eksplorasi Bentuk Sloth	73
Gambar 3.29. Eksplorasi Pose Sloth.....	74
Gambar 3.30. Eksplorasi Warna Sloth.....	75
Gambar 3.31. Final Tokoh Sloth.....	76
Gambar 4.1. Visual Final Tokoh Greed	78
Gambar 4.2. Visual Tokoh Greed didalam Film	79
Gambar 4.3. Visual Final Tokoh Lust.....	80
Gambar 4.4. Visual Tokoh Lust didalam Film Ketika Muncul	81
Gambar 4.5. Visual Tokoh Lust didalam Film Ketika diserang	82
Gambar 4.6. Visual Final Tokoh Gluttony	83
Gambar 4.7. Visual Tokoh Gluttony didalam Film Ketika Muncul	84
Gambar 4.8. Visual Tokoh Gluttony didalam Film Ketika Diserang	84
Gambar 4.9. Visual Final Tokoh Sloth	85
Gambar 4.10. Visual Tokoh Sloth didalam Film	86
Gambar 4.11. Visual Tokoh Sloth dengan tokoh utama.....	86

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Acuan Greed Dictionnaire Infernal.....	31
Tabel 3.2. Tabel Acuan Lust Dictionnaire Infernal	33
Tabel 3.3. Tabel Acuan Gluttony Dictionnaire Infernal	34
Tabel 3.4. Tabel Acuan Sloth Dictionnaire Infernal	36
Tabel 3.5. Tabel Acuan Greed Dragon Poker	38
Tabel 3.6. Tabel Acuan Lust Dragon Poker.....	39
Tabel 3.7. Tabel Acuan Gluttony Dragon Poker.....	41
Tabel 3.8. Tabel Acuan Sloth Dragon Poker	42
Tabel 3.9. Tabel Acuan Greed Demikids.....	44
Tabel 3.10. Tabel Acuan Lust Demikids	45
Tabel 3.11. Tabel Acuan Gluttony Demikids	47
Tabel 3.12. Tabel Acuan Sloth Demikids	48
Tabel 3.13. Tabel Explorasi Greed	51
Tabel 3.14. Tabel Explorasi Lust	57
Tabel 3.15. Tabel Explorasi Gluttony	64
Tabel 3.16. Tabel Explorasi Sloth	71

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	XVI
LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	XVII
LAMPIRAN D: LEMBAR PENGAJUAN JUDUL	XVIII

