



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

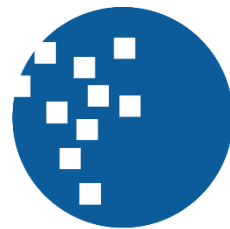
PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENUNJUKKAN STATUS

SOSIAL DALAM VIDEO MUSIK ANIMASI 2D

“THANK YOU”

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Lani Diana
NIM : 00000018700
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 : Lani Diana

NIM : 00000018700

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH UNTUK MENUNJUKKAN STATUS SOSIAL DALAM VIDEO MUSIK ANIMASI 2D “THANK YOU”

dengan ini menyatakan bahwa, 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, 26 Januari 2018



Lani Diana



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Tokoh untuk Menunjukkan Status Sosial dalam Video Musik

Animasi 2D “Thank You”

Oleh

Nama : Lani Diana

NIM : 00000018700

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

Pembimbing



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

Penguji

Ketua Sidang

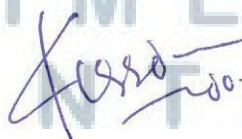


Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.



Christine Mersiana L., S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME, karena berkat karunia-Nyalah tugas akhir yang berjudul “Perancangan Tokoh untuk Menunjukkan Status Sosial dalam Video Musik Animasi 2D “Thank You” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Sejak kecil saya selalu membuat komik sendiri dan merasa tertarik terhadap perancangan tokoh dalam suatu komik atau film. Hal ini terus melekat dalam diri saya hingga saat ini. Akan tetapi, saya tidak pernah mendesain tokoh-tokoh tersebut dengan menggunakan teori mengenai desain tokoh. Saya merasa tertantang dan ingin tahu mengenai cara untuk menerapkan teori-teori mengenai desain tokoh tersebut ke dalam pembuatan suatu tokoh. Alasan inilah yang membuat saya memutuskan untuk memilih topik mengenai desain tokoh dalam proyek tugas akhir yang saya kerjakan.

Penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan mencapai gelar sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara. Penelitian ini juga dimaksudkan agar saya belajar bagaimana cara mengolah penampilan tokoh dengan sedemikian rupa, sehingga memudahkan penonton untuk membedakan tokoh yang satu dengan tokoh lainnya. Saya mengutamakan aspek status sosial dalam tugas akhir ini karena dengan adanya penggunaan aspek tersebut dalam mendesain tokoh, dapat dihasilkan tokoh yang kontras antara satu dengan lainnya. Saya menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam tugas akhir ini. Meskipun begitu, saya tetap berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak orang, khususnya para desainer tokoh.

Dalam laporan tugas akhir ini, saya akan menunjukkan proses pembuatan tokoh yang detail dari konsep hingga visualisasinya. Tidak hanya itu, saya juga menuliskan berbagai macam teori yang mendasari keputusan desain yang saya buat. Melalui tugas akhir ini, saya mempelajari banyak hal mengenai proses mendesain tokoh dengan menggunakan berbagai macam teori agar dapat menciptakan tokoh yang unik dan dapat dengan mudah dikenali. Saya berharap karya tugas akhir ini dapat menambah pengetahuan para desainer tokoh mengenai pentingnya eksistensi sebuah tokoh dalam animasi. Dengan demikian, mereka dapat memproduksi animasi dengan tokoh dan cerita yang lebih matang.

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah mendukung saya dalam pembuatan tugas akhir ini, khususnya kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
2. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku dosen yang telah membimbing penulis dalam melakukan proses penulisan dan perancangan tugas akhir ini.
3. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen mata kuliah Seminar.
4. Benvenuto Athallah, Vina Aprilia, dan Klaudia Kezia, selaku teman sekelompok *Get Up Production* yang telah bersama-sama berjuang dan saling membantu untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Keluarga penulis yang banyak memberikan motivasi dan membantu dalam doa untuk penyelesaian tugas akhir ini.

Tangerang, 26 Januari 2018



Lani Diana



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam sebuah animasi, termasuk video musik. Perancangan tokoh dalam video musik harus dibuat agar dapat dengan mudah dikenali karena dalam animasi berdurasi pendek seperti video musik, penonton harus menangkap banyak informasi dalam waktu singkat. Terdapat beberapa aspek yang dibutuhkan dalam merancang tokoh agar menghasilkan rancangan tokoh yang dapat dikenali dengan mudah oleh penonton, salah satunya adalah dengan menerapkan penggunaan kontras dalam mendesain tokoh-tokoh yang ada. Oleh karena itu, penulis memilih tema perancangan tokoh untuk menunjukkan status sosial dalam video musik animasi 2D “Thank You” untuk menciptakan tokoh yang kontras sehingga lebih mudah dikenali oleh penonton. Penulis akan meneliti bagaimana cara untuk memvisualisasikan status sosial kedua tokoh yang kontras dengan jelas dalam perancangannya. Perancangan tokoh juga harus didukung dengan konsep-konsep yang kuat. Dalam perancangan tokoh ini, penulis menggunakan beberapa teori utama untuk mendukung konsep dari tokoh yang penulis rancang. Penulis mengambil teori mengenai status sosial yang ditulis oleh Raharjo. Penulis juga mengambil teori-teori utama yang berkaitan langsung dengan aspek perancangan visual tokoh yang ditulis oleh Tillman.

Kata kunci: perancangan tokoh, status sosial, memvisualisasikan, video musik, animasi 2d.



ABSTRACT

Having similar aspect with short animation, music video must be able to convey its full meaning to the audience within a limited duration of time. Hence, character design is one of the significantly important element amongst other in animation. There are a few aspects required to create a relatable character that can easily imprint a strong impression on the audience's mind, one of which is to apply contrast in the character design. Using this principle, the writer has staged two main characters with opposite social strata in her final year group project, a 2D animated MV called "Thank You". The writer will research on how to clearly visualize social status contrast of the two characters clearly, allowing the audience to recognize the characters with ease. Each character design should also be supported with strong concepts. In addition, several main theories are derived to further strengthen writer's character concept, two of which are suggested by Raharjo who highlights social stratification, and Tillman who focuses on character design visualization.

Keywords: character design, social status, visualize, music video, 2d animation.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi	6
2.1.1. Praproduksi Animasi.....	6
2.1.2. Animasi 2D	7

2.2.	Video Musik.....	8
2.2.1.	<i>Performance</i>	8
2.2.2.	<i>Conceptual</i>	9
2.3.	Tokoh.....	9
2.4.	Desain Tokoh.....	10
2.4.1.	<i>3 Dimensional Character</i>	11
2.4.2.	Bentuk.....	13
2.4.3.	Siluet.....	13
2.4.4.	Proporsi Tubuh.....	14
2.4.6.	Ekspresi atau Fitur Wajah.....	16
2.4.7.	Hirarki Desain Tokoh.....	17
2.4.8.	Gaya Gambar dan Hubungannya dengan Target Penonton.....	21
2.4.9.	Warna.....	24
2.5.	<i>Model Sheet</i>	28
2.6.	Ras Mongoloid.....	30
2.7.	Simbol Status.....	31
BAB III METODOLOGI.....		34
3.1.	Gambaran Umum.....	34
3.1.1.	Sinopsis.....	35
3.1.2.	Posisi Penulis.....	36
3.1.3.	Tahapan Kerja.....	36
3.2.	Acuan.....	38
3.2.1.	Gaya Gambar dan Proporsi Tubuh Tokoh.....	38

3.2.2.	Tokoh Pandu	41
3.2.3.	Tokoh Angelica Giovanny	51
3.3.	Proses Perancangan Tokoh	57
3.3.1.	Tokoh Pandu	57
3.3.2.	Tokoh Angelica Giovanny	78
BAB IV	ANALISIS	90
4.1.	Analisa Tokoh Pandu	90
4.2.	Analisa Tokoh Angelica.....	103
BAB V		115
PENUTUP		115
5.1.	Kesimpulan	115
5.2.	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA		XIV

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aplikasi Bentuk Persegi, Segitiga, dan Lingkaran.....	13
Gambar 2.2. Siluet.....	14
Gambar 2.3. Perbandingan Proporsi Tubuh Manusia	15
Gambar 2.4. <i>Body Overall Measurement</i>	16
Gambar 2.5. Tokoh Hirarki <i>Iconic</i>	18
Gambar 2.6. Tokoh Hirarki <i>Simple</i>	18
Gambar 2.7. Tokoh Hirarki <i>Broad</i>	19
Gambar 2.8. Tokoh Hirarki <i>Comedy Relief</i>	20
Gambar 2.9. Tokoh Hirarki <i>Lead Character</i>	20
Gambar 2.10. Tokoh Hirarki <i>Realistic</i>	21
Gambar 2.11. Usia 0-4	22
Gambar 2.12. Usia 5-8	23
Gambar 2.13. Usia 9-13	23
Gambar 2.14. Usia 14-18+.....	24
Gambar 2.15. <i>Saturation</i>	25
Gambar 2.16. Komplementer.....	26
Gambar 2.17. Triad	26
Gambar 2.18. Color Wheel	27
Gambar 2.19. <i>Character Pose</i>	29
Gambar 2.20. <i>Character Expression</i>	30
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	37
Gambar 3.2. Belle and Sebastian	38

Gambar 3.3. Alice	39
Gambar 3.4. Diagram Gaya Gambar Hirarki	40
Gambar 3.5. Diagram Gaya Gambar Barat dan Jepang	40
Gambar 3.6. Perancangan Tokoh Carl	43
Gambar 3.7. Ekspresi Carl	44
Gambar 3.8. Fitur Wajah Pemulung Tangerang	44
Gambar 3.9. Aladdin	46
Gambar 3.10. Surat Kecil Untuk Tuhan.....	47
Gambar 3.11. Kostum Masyarakat <i>District 12 Hunger Games</i>	48
Gambar 3.12. Pemulung mengais di TPA Rawa Kucing, Tangerang.....	49
Gambar 3.13. Anak Pemulung di TPA Rawa Kucing, Tangerang	49
Gambar 3.14. Anak Pemulung di Tangerang.....	49
Gambar 3.15. Pemulung Bogor.....	50
Gambar 3.16. <i>District 12 Hunger Games</i>	51
Gambar 3.17. Ellie	52
Gambar 3.18. Ekspresi Ellie.....	53
Gambar 3.19. Kostum Kaum Kapitalis <i>Hunger Games</i>	55
Gambar 3.21. Warna Pakaian Kaum Kapitalis Pada Film <i>Hunger Games</i>	56
Gambar 3.22. Referensi dan Sketsa Proporsi Tubuh Pandu dengan Referensi Alice	61
Gambar 3.23. Sketsa Proporsi Tubuh Pandu 4 Kepala dengan Referensi Proporsi Sebastian 4¼ Kepala	62

Gambar 3.24. Sketsa Visualisasi Awal Pandu dengan Referensi Gaya Gambar Sebastian	62
Gambar 3.25. Visualisasi Awal <i>Digital</i> Pandu	63
Gambar 3.26. Visualisasi Proporsi Akhir Tubuh Pandu (Perancangan awal bentuk Pandu)	63
Gambar 3.27. Penerapan Bentuk Tubuh Lingkaran	64
Gambar 3.28. Penerapan Bentuk Tubuh Persegi pada Tubuh Pandu dengan Referensi dari Tokoh Carl dan Modifikasi Bentuk Kepala Tokoh Pandu dengan Menggunakan Bentuk Lingkaran	65
Gambar 3.29. Fitur Wajah Pandu dengan Referensi dari Tokoh Carl dalam Film <i>Up</i> dan Pemulung Tangerang	66
Gambar 3.30. Eksplorasi Pakaian Pandu	67
Gambar 3.31. Eksplorasi Celana Pandu	68
Gambar 3.32. Penggabungan Kostum Pandu dengan Referensi dari Pemulung Tangerang, tokoh Aladdin, dan Surat Kecil Untuk Tuhan	69
Gambar 3.33. Eksplorasi Kostum Luar Tokoh Pandu	70
Gambar 3.34. Desain Penampilan Luar Tokoh Pandu	71
Gambar 3.35. Eksplorasi Pelindung Hujan Pandu	72
Gambar 3.36. Siluet Pelindung Hujan Pandu	73
Gambar 3.37. Gambar Final Penampilan Pandu dengan Referensi Jas Hujan Pemulung Bogor	74
Gambar 3.38. Warna Kulit Pandu	75
Gambar 3.39. Warna Baju Pandu	76

Gambar 3.41. Warna Luaran Pandu	77
Gambar 3.42. Warna Final Pandu dengan Referensi Warna Saturasi Rendah dari Film <i>Hunger Games</i>	77
Gambar 3.43. Visualisasi Awal Proporsi Angelica.....	81
Gambar 3.44. Visualisasi Proporsi dan Gaya Gambar Akhir Angelica dengan Referensi Tokoh Sebastian.....	82
Gambar 3.45. Penerapan Bentuk Tubuh Lingkaran Pada Angelica Berdasarkan Referensi Tokoh Ellie	83
Gambar 3.46. Fitur Wajah Angelica dengan Referensi dari Tokoh Ellie	84
Gambar 3.47. Pakaian Angelica.....	84
Gambar 3.48. Celana Angelica	85
Gambar 3.49. Penggabungan Kostum Angelica	86
Gambar 3.50. Desain Kostum Akhir Angelica	87
Gambar 3.51. Warna Kulit Angelica.....	88
Gambar 3.52. Warna Kostum Angelica	88
Gambar 3.53. Warna Final Angelica dengan Referensi Saturasi Warna Tinggi dari Kaum Orang Kaya di Film <i>Hunger Games</i>	89
Gambar 4.1. Pandu.....	90
Gambar 4.2. Proporsi Tubuh Pandu	93
Gambar 4.3. Bentuk Pandu	94
Gambar 4.4. Fitur Wajah Tokoh Pandu	95
Gambar 4.5. Warna Tokoh Pandu.....	98
Gambar 4.6. Warna Komplementer Merah dan Hijau	100

Gambar 4.7. Turunan Warna Komplementer Merah dan Hijau.....	101
Gambar 4.8. Tampak Tokoh Pandu Warna Normal	101
Gambar 4.9. Tampak Tokoh Pandu Warna Dingin.....	102
Gambar 4.10. Gestur Pandu	102
Gambar 4.11. Ekspresi Pandu	103
Gambar 4.12. Angelica	103
Gambar 4.13. Proporsi Tubuh Angelica	105
Gambar 4.14. Perancangan Bentuk Angelica	106
Gambar 4.15. Fitur Wajah Tokoh Angelica.....	107
Gambar 4.16. Warna Angelica.....	109
Gambar 4.17. Warna Triad Merah, Kuning, dan Biru	111
Gambar 4.18. Turunan Warna Triad Merah, Biru, dan Kuning.....	112
Gambar 4.19. Tampak Depan, Samping, Belakang Warna Normal Angelica....	112
Gambar 4.20. Tampak Depan, Samping, Belakang Warna Dingin Angelica.....	113
Gambar 4.21. Gestur Angelica.....	113
Gambar 4.22. Ekspresi Angelica.....	114



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>3 Dimensional Character</i> Pandu.....	91
Tabel 4.2. <i>3 Dimensional Character</i> Angelica	104

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....	XVIII
LAMPIRAN B: PERTANYAAN KUESIONER.....	XX
LAMPIRAN C: JAWABAN KUESIONER	XXIII

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA