



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 YOHAN PADA FILM ANIMASI
BERJUDUL “SANGKAR”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Maria Nonita
NIM : 00000018495
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 : Maria Nonita

NIM : 00000018495

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH YOHAN PADA FILM ANIMASI BERJUDUL

“SANGKAR”

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

Maria Nonita



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Tokoh Yohan pada Film Animasi Berjudul “Sangkar”

Oleh

Nama

: Maria Nonita

NIM

: 00000018495

Program Studi

: Film dan Televisi

Fakultas

: Seni dan Desain

Tangerang, 30 Januari 2018

Pembimbing

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

Pengaji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Ide cerita Tugas Akhir ini berawal dari bayangan penulis tentang bagaimana memvisualisasikan penyakit mental yang kasat mata melalui film animasi. Selain itu penulis tertarik untuk mengambil topik ini sebagai bahasan karena penulis merasa tertantang untuk mengeksplor lebih jauh dunia tokoh dan animasi.

Penulis panjatkan puji syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya sehingga Tugas Akhir yang telah ditempuh selama 2 semester ini dapat terselesaikan.

Proses penggerjaan laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan berupa dorongan, semangat, bimbingan, petunjuk, nasihat dan kerjasama dari berbagai pihak antara lain:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan agar laporan dan tugas akhir dapat terselesaikan.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, M.Ds., selaku dosen yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan dan memberi nasihat dalam proses pembuatan tugas akhir ini
4. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku Pengudi Sidang akhir
5. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Ketua Sidang akhir.

6. Fachrul Fadly, S.Ked, selaku dosen ahli yang banyak memberikan masukan untuk tugas akhir.
7. Matheus Prayogo, S.Sn., selaku dosen ahli yang banyak memberikan masukan untuk tugas akhir.
8. Tim Pancarobah Motion, Iren Dian C., Atin, Resuista dan Leo Erwando yang telah banyak berpartisipasi dalam terbentuknya film animasi pendek Sangkar.
9. Jonassah Schliephake, M.A. selaku narasumber yang telah bersedia memberi informasi dan data dalam pembuatan tugas akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan yang telah memberi masukan dan tanggapan pada rancangan tugas akhir ini.
11. Keluarga yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, baik secara moral dan material.

Tangerang, 14 Desember 2017

Maria Nonita

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Pada dasarnya manusia dapat merasakan dua jenis cedera, yaitu cedera pada tubuh dan cedera pada mental atau yang disebut gangguan mental. Pada saat ini, orang-orang yang menderita gangguan mental sulit untuk mendapatkan pertolongan, karena gangguan ini rupanya kasat mata. Berdasarkan latar belakang tersebut, isi laporan ini akan membahas tentang perancangan tokoh dengan menerapkan sisi psikologis pada perancangan desain tokoh. *Personality* tokoh dapat diceritakan secara tidak langsung melalui penampilan luarnya, dengan begitu visual yang akan ditampilkan harus jelas dan mudah ditebak oleh penonton. Perancangan akan menggunakan bentuk-bentuk dasar agar tokoh terlihat sedemikian rupa sama dengan keadaan psikologisnya. Di dalam dunia tokoh, terdapat sebuah hierarki yang membagi sebuah tokoh dalam tingkat kesulitan dan peran dalam cerita. Pembagian hierarki ini dikubuhkan melalui gaya gambar yang digunakan.

Kata kunci: desain tokoh, bentuk, proporsi, PTSD, animasi



ABSTRACT

Humans are able to experience two types of injury, which is physical injuries and psychological injuries or what people called as mental illness. Unfortunately at this time, it is hard for people who have mental illness to find help, for this sickness is not visible by human eyes. Based on that background, the writer's contents of this report will discuss about character design by applying psychological factors into the design of the characters. Character's personality can be shown indirectly through outward appearance, therefore the visual that will be displayed must be clear and easily read or predicted by the audience. The design will use basic shape as base to create characters figures the same as their psychological state. In the character design world, there is a hierarchy that shares the character in the degree of difficulty and their role in the story. This hierarchical division is defined by the drawing style used.

Keywords: character design, shape, proportion, PTSD, animation



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
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	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	4
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. Animasi Hybrid.....	5
2.2. Tokoh	6

2.2.1.	Desain Tokoh	6
2.3.	3 Dimensional Character.....	7
2.3.1.	Fisiologi Tokoh	7
2.3.2.	Sosiologi Tokoh	8
2.3.3.	Psikologi Tokoh	9
2.4.	Physiognomy.....	10
2.4.1.	Wajah	11
2.4.2.	Bentuk Tubuh.....	13
2.5.	<i>Shapes</i>	15
2.6.	Hierarki Tokoh.....	17
2.7.	Warna	20
2.7.1.	Temperatur Warna	21
2.7.2.	Psikologi Warna	22
2.8.	<i>Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)</i>	26
2.8.1.	<i>Symptoms</i>	27
2.9.	Semiotika.....	28
BAB III METODOLOGI		30
3.1.	Gambaran Umum	30
3.1.1.	Sinopsis	30
3.1.2.	Posisi Penulis	31
3.2.	Tahapan Kerja	31
3.3.	Acuan	33
3.3.1.	Wawancara	33

3.3.2.	Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain	34
3.3.3.	Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	39
3.4.	Perancangan Tokoh.....	47
3.4.1.	3 Dimensional Yohan.....	50
3.4.2.	Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain	52
3.4.3.	Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	70
	BAB IV ANALISIS	87
4.1.	3 Dimensional Yohan.....	87
4.2.	Analisa Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain	89
4.2.1.	Perancangan Bentuk Badan.....	89
4.2.2.	Perancangan Fitur Wajah	91
4.2.3.	Busana	93
4.2.4.	Warna	95
4.3.	Analisa Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	96
4.3.1.	Semiotika dan Penerapan PTSD pada Perancangan Tubuh.....	96
4.3.2.	Warna	99
4.4.	Penerapan Tokoh pada Animasi.....	100
	BAB V PENUTUP	104
5.1.	Kesimpulan	104
5.2.	Saran.....	105
	DAFTAR PUSTAKA	XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk-Bentuk Wajah	12
Gambar 2.2. <i>Somatotypes</i> dan interpretasi tokoh milik Sheldon	14
Gambar 2.3. Penampilan fisik dan interpretasinya.	14
Gambar 2.4. Mario Bros.....	15
Gambar 2.5. Ralph: Wreck it Ralph.....	16
Gambar 2.6. Don Paolo.....	17
Gambar 2.7. Mickey Mouse.....	18
Gambar 2.8. The Flintstones	18
Gambar 2.9. The Looney Toons	19
Gambar 2.10. Timon and Pumba	19
Gambar 2.11. Rapunzel.....	20
Gambar 2.12. Shrek.....	20
Gambar 2.13. Roda warna dengan pembagian temperatur warna	22
Gambar 3.1. Sistematika Perancangan	32
Gambar 3.2. Laki-laki Keturunan Etnis Jawa	35
Gambar 3.3. Variasi Baju Rumah	35
Gambar 3.4. Beberapa Variasi Baju Rumah Lainnya	36
Gambar 3.5. Tubuh Kurus dan Postur Bungkuk	37
Gambar 3.6. Victor Van Dort.....	38
Gambar 3.7. Dean Abigail Hardscrabble	39
Gambar 3. 8. Contoh Versi Lain Dari Manusia	40
Gambar 3.9. Seorang Anak Laki-Laki di Dalam Robot.....	41

Gambar 3.10. Kaki Terbuat Dari Pasir.....	42
Gambar 3.11. China Girl Terluka	42
Gambar 3.12. Detail Kulit China Girl	43
Gambar 3.13. The Two Fridas	43
Gambar 3.14. Ryan Larkin.....	44
Gambar 3.15. Ryan Larkin Saat Marah	44
Gambar 3.16. Chris Landerth dan Luka Gores	45
Gambar 3.17. Chris Landerth dan Lubang Kepala	45
Gambar 3.18. Chris Landerth dan Tali yang Mengikat Wajahnya	46
Gambar 3.19. Rusa Bawean.....	47
Gambar 3.20. Konsep Awal Tokoh.....	48
Gambar 3.21. Sketsa Awal Tokoh	48
Gambar 3.22. Eksplorasi Bentuk Dasar	49
Gambar 3.23. Eksplorasi Bentuk dan Fitur Wajah Awal	49
Gambar 3.24. Perancangan bentuk tubuh tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain	54
Gambar 3.25. Bentuk dasar tubuh Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain ...	55
Gambar 3.26. Bentuk dasar wajah Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain ...	56
Gambar 3.27. Perancangan Bentuk Dahi	57
Gambar 3.28. Perancangan Bentuk Telinga.....	57
Gambar 3.29. Perancangan Jarak Mata.....	58
Gambar 3.30. Perancangan Pupil Mata.....	59
Gambar 3.31. Perancangan Bentuk Hidung.....	60

Gambar 3.32. Perancangan rambut tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain	61
Gambar 3.33. Eksplorasi Busana Awal.....	62
Gambar 3.34. Eksplorasi Busana Final	63
Gambar 3.35. Detail Busana Tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain 65	
Gambar 3.36. Desain Final Tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain... 65	
Gambar 3.37. Eksplorasi warna kulit tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain	66
Gambar 3.38. Warna busana awal Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain ... 67	
Gambar 3.39. Alternatif warna Busana.....	68
Gambar 3.40. Warna Final Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain 69	
Gambar 3.41. Bentuk dasar tokoh Yohan	70
Gambar 3.42. Perancangan awal tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya . 72	
Gambar 3.43. Sketsa alternatif tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya .. 72	
Gambar 3.44. Sketsa tubuh tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya..... 73	
Gambar 3.45. Pasir di dalam kulit keramik tokoh.	74
Gambar 3.46. Penambahan fitur tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya .. 75	
Gambar 3.47. Detail jantung Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya..... 76	
Gambar 3.48. Detail badan Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	76
Gambar 3.49. Sketsa awal wajah tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya. 77	
Gambar 3.50. Sketsa alternatif tokoh Yohan melalui Sudut Pandang Dirinya 78	
Gambar 3.51. Sketsa alternatif wajah lainnya.....	79
Gambar 3.52. Eksplorasi wajah tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya... 80	

Gambar 3.53. Detail kepala Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	81
Gambar 3.54. Tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	81
Gambar 3.55. Warna awal Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	82
Gambar 3.56. Tekstur kulit keramik	82
Gambar 3.57. Warna keramik tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya.....	84
Gambar 3.58. Warna Pasir Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	85
Gambar 3.59. Detail warna pasir Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	85
Gambar 3.60. Detail warna jantung	86
Gambar 4.1. Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain Final	89
Gambar 4.2. Detail kepala Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain	93
Gambar 4.3. Detail Busana Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain	94
Gambar 4.4. Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya Final	96
Gambar 4.5. Detail jantung dan pasir.....	98
Gambar 4.6. Tampak Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lainnya	100
Gambar 4.7. Tampak Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya	100
Gambar 4.8. Penerapan tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya.....	101
Gambar 4.9. Transisi Perubahan Yohan Melalui Sudut Pandang Dirinya.....	102
Gambar 4.10. Pasir memenuhi dan mengisi bagian kosong tokoh.	102
Gambar 4.11. Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain mulai terlihat.	103
Gambar 4.12. Penerapan tokoh Yohan Melalui Sudut Pandang Orang Lain.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Negara-negara yang memiliki gangguan kejiawaan dan perilaku tahun 2014.....	2
Tabel 2.1. Bentuk wajah dan karakteristiknya	11
Tabel 2.2. Bentuk telinga dan karakteristiknya.....	12
Tabel 2.3. Bentuk dahi dan karakteristiknya.....	13
Tabel 2.4. Jarak mata dan karakteristiknya	13
Tabel 4.1. 3 Dimensional Yohan.....	88



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: WAWANCARA	XVII
LAMPIRAN B: LEMBAR PENGAJUAN JUDUL	XXXIV
LAMPIRAN C: LEMBAR BIMBINGAN.....	XXXIX

