



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 YANG MENGALAMI TRANSISI
DALAM FILM PENDEK ANIMASI 2D “ESTRESS”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Marlinda Hendri

NIM : 00000018605

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 : Marlinda Hendri

NIM : 00000018605

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH YANG MENGALAMI TRANSISI

DALAM FILM PENDEK ANIMASI 2D “ESTRESS”

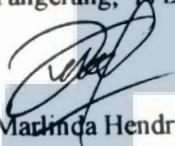
dengan ini menyatakan bahwa ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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


Marlinda Hendri



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Tokoh yang Mengalami Transisi dalam Film

Pendek Animasi 2d “Estress”

Oleh

Nama : Marlinda Hendri

NIM : 00000018605

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

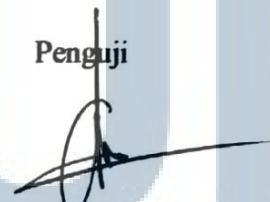
Tangerang, 23 Januari 2018

Pembimbing



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

Pengaji



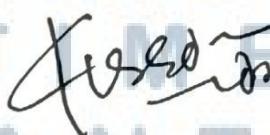
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Dalam sebuah film animasi, cerita yang bagus tentunya meningkatkan daya tarik film tersebut. Namun tanpa adanya tokoh dalam sebuah film, tentunya film akan terasa menjadi kurang menarik. Karena itu tokoh menjadi penting dalam menjadi fokus utama serta mendorong berjalannya alur cerita. Agar tercipta sebuah tokoh yang bagus dan menarik, diperlukan beberapa hal yang harus diperhatikan dan diterapkan dalam proses pembuatannya. Karena itu, penulis memutuskan untuk mengambil desain tokoh sebagai topik bahasan tugas akhir.

Penulis mengambil ide cerita dari fenomena yang sering terjadi dan dialami oleh semua orang namun tidak mendapatkan tanggapan serius. Seringkali kita mendengar kata stress diucapkan tanpa mengerti lebih jauh mengenai stress tersebut. Hidup yang penuh tuntutan menyebabkan orang tidak terlepas dari stress dalam kesehariannya. Tidak banyak pula orang yang mengetahui tanda-tanda serta ciri-ciri orang yang mengadapi stress ini. Maka dari itu penulis ingin menginformasikan dan meningkatkan kesadaran mengenai stress.

Dalam pembuatan tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari adanya revisi yang dilakukan terus menerus. Namun karena adanya revisi ini yang kemudian membuat hasil akhirnya menjadi lebih baik lagi. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih terutama kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta orang-orang yang senantiasa membantu dan memberikan masukan serta kritik dan

1. Kus Sudarsono, S.E. M.Sn., M. Anim., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi yang telah memberikan kesempatan untuk penulis dalam penggerjaan Tugas Akhir, dan Skripsi.
2. R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds. , selaku dosen pembimbing selama penggerjaan Tugas Akhir dan Skripsi.
3. Christian Aditya, S.Sn., M. Anim. selaku Penguji pada Sidang Akhir.
4. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku Ketua Sidang Akhir.
5. Fachrul Fadly, S.Ked. selaku Dosen Ahli yang memberikan masukan.
6. Hema Dayita Pohan, M. Psi., Psikolog, selaku narasumber.
7. Keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan doa.
8. Teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan dan pendapat, serta memberikan saya bantuan dalam mencari narasumber, data, maupun *outsource* dalam penggerjaan tugas akhir dan skripsi.

Tangerang, 14 Desember 2017



Marlinda Hendri

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Perkembangan animasi di Indonesia terus mengalami peningkatan. Untuk menciptakan film animasi yang menarik, maka diperlukan sebuah desain tokoh yang menarik pula. Tokoh yang menarik akan menjadi fokus utama yang kemudian akan mendorong cerita dan menarik para penonton sehingga perancangannya menjadi sangat penting. Pengumpulan data dalam merancang tokoh dilakukan dengan cara wawancara terhadap seorang dosen psikolog dan observasi film yang tokoh dalam film tersebut mengalami stress hingga depresi. Dilakukan pula studi literatur dan studi kasus untuk menguatkan karakteristik tokoh. Dalam perancangannya, dibuat sebuah tokoh dasar yang berfungsi sebagai dasar perancangan transisi agar perbedaan dan persamaan tetap terdapat pada tokoh tersebut. Pada laporan ini, penulis merancang tokoh yang mengalami transisi secara *three dimensionalnya*, yaitu ketika tokoh yang mengalami stress dan tokoh yang telah terlepas dari strees tersebut.

Kata kunci: tokoh, perancangan, animasi 2d, stress, transisi.



ABSTRACT

The development of animation in Indonesia continues to increase. To create an interesting animated film, it needs an interesting design character as well. Interesting characters will be the main focus which will then encourage the story and attract the audience so that the design becomes very important. Data collection is done by interviewing a lecturer psychologist and film observation that the character in the film is experiencing stress to depression. Writer also conducted a literature studies and case studies to strengthen characteristic figures. A base character was also made to serve as the basis of transition design so that differences and similarities remain in the character. In this report, the authors designed the characters who undergo a three-dimensional transition, when the character is experiencing stress and when he have been released from the stress.

Keywords: character, design, 2d animation, stress, transision.



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 LAMPIRAN	XVI
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. Film Animasi Pendek dan <i>Limited Animation</i>	5
2.2. Desain Tokoh	7
2.2.1. Three Dimensional Characters	9

2.2.2.	Archetypes.....	10
2.2.3.	Bentuk	15
2.3.	Transisi tokoh.....	17
2.4.	Stress kerja dan bunuh diri.....	19
2.4.1.	Studi Kasus	21
BAB III METODOLOGI.....		23
3.1.	Gambaran Umum.....	23
3.1.1.	Sinopsis	23
3.1.1.	Posisi Penulis	24
3.2.	Tahapan Kerja	24
3.3.	Acuan	26
3.3.1.	Raffa dalam kondisi stress	26
3.3.2.	Raffa dalam kondisi post-stress	33
3.3.3.	Hasil Observasi	39
3.4.	Perancangan	41
3.4.1.	Raffa dalam kondisi stress	41
3.4.2.	Raffa (post-stress)	50
BAB IV ANALISIS		58
4.1.	Raffa dalam kondisi stress	58
4.2.	Raffa post stress	61
4.3.	Perbandingan.....	63
4.3.1.	Transisi tokoh.....	65

BAB V PENUTUP **69**

 5.1. Kesimpulan **69**

 5.2. Saran..... **70**

DAFTAR PUSTAKA **XIV**

DAFTAR PUSTAKA ONLINE **XVI**

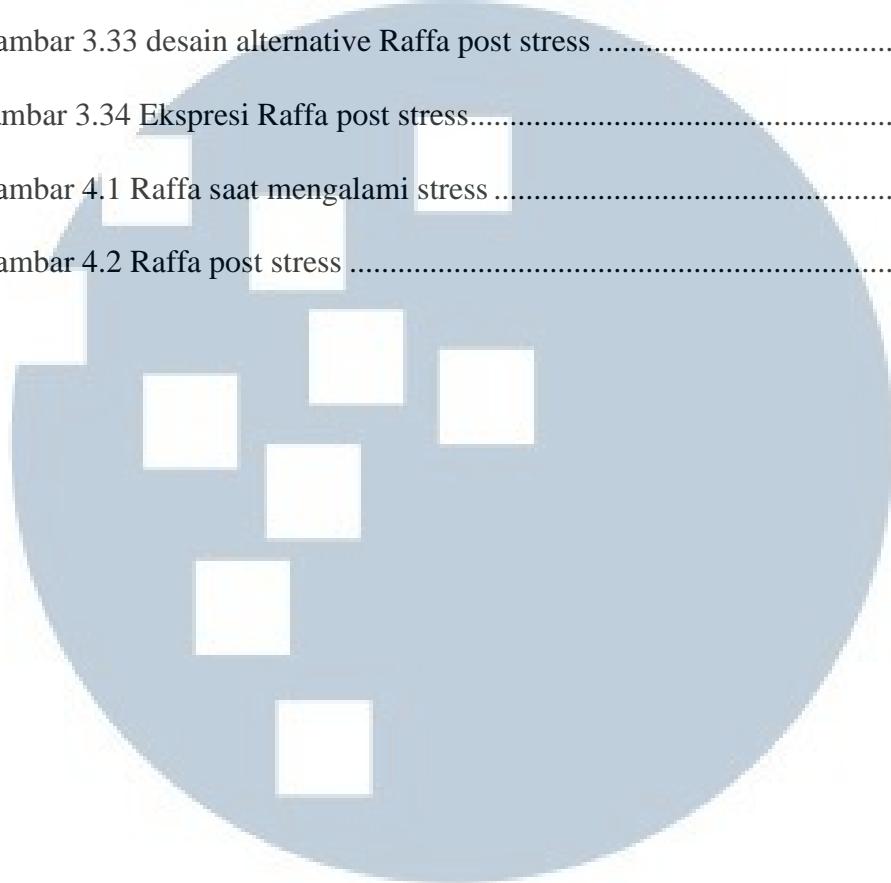


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi	5
Gambar 2.2. Limited animation	6
Gambar 2.3 Captain America “The Avengers”, contoh <i>The hero</i>	11
Gambar 2.4 Pitch Black “Rise of Guardian” contoh tokoh <i>The Shadow</i>	12
Gambar 2.5 Donkey “The Shrek”, contoh tokoh <i>The fools</i>	12
Gambar 2.6 Gazelle “Zootopia”, contoh tokoh <i>Animus</i>	13
Gambar 2.7 Oogway “Kunfu Panda”, contoh tokoh <i>The Mentor</i>	14
Gambar 2.8 contoh tokoh Trickster	14
Gambar 2.9 Bentuk	15
Gambar 2.10. Kotak	16
Gambar 2.11 segitiga	16
Gambar 2.12 lingkaran.....	17
Gambar 2.13 faktor penyebab bunuh diri dalam stress kerja.....	20
Gambar 3.1 Skema Kerja	25
Gambar 3.2 penduduk planet pekerja.....	26
gambar 3.3 Mary ketika depresi.....	27
Gambar 3.4 Visual pekerja.....	28
Gambar 3.5 Ekspresi orang yang melakukan bunuh diri	28
Gambar 3.6 Visual Nicholas di puncak depresinya	29
Gambar 3.7 Visual bentuk muka dan tubuh Trevor.....	30
Gambar 3.8 perkembangan stress menuju depresi	32
Gambar 3.9 Baju pekerja auditor	33

Gambar 3.10 sketsa The Prince.....	33
Gambar 3.11 Perubahan visual Mary.....	34
Gambar 3.12 Perubahan visual Marylin.....	35
Gambar 3.13. Visual Nicholas di awal film.....	35
Gambar 3.14 Trevor yang masih dalam kondisi sehat.....	36
Gambar 3.15 Owner Ruang Tamu Coffee	38
Gambar 3.16 Owner Five Times Coffee dan Accent Coffee	38
Gambar 3.17 sketsa awal Raffa 1	43
Gambar 3.18 Sketsa Raffa.....	44
Gambar 3.19 Sketsa tokoh berdasarkan film <i>style The Suicide Shop</i>	44
Gambar 3.20 Sketsa dengan dua <i>style</i> berbeda	45
Gambar 3.21 Desain dasar Raffa	46
Gambar 3.22 Perpaduan bentuk pada muka dan tubuh Raffa	47
Gambar 3.24 Variasi rambut	47
Gambar 3.23 Variasi dan proporsi tubuh Raffa	48
gambar 3.25 Ekspresi Raffa	49
Gambar 3.26 Sketsa awal Raffa Post-stress	51
Gambar 3.27 Sketsa Raffa menggunakan <i>style</i> yang berbeda	51
Gambar 3.28 variasi Raffa post stress dengan <i>style</i> yang baru	52
Gambar 3.29 Variasi rambut Raffa	53
Gambar.3.30 Perpaduan bentuk pada Raffa.....	53
Gambar 3.31 Sketsa dan desan final Raffa post-stress	54
Gambar 3.32 Gambar perbandingan sketsa awal dan final	55

Gambar 3.33 desain alternatif Raffa post stress	56
gambar 3.34 Ekspresi Raffa post stress.....	57
Gambar 4.1 Raffa saat mengalami stress	60
Gambar 4.2 Raffa post stress	62



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

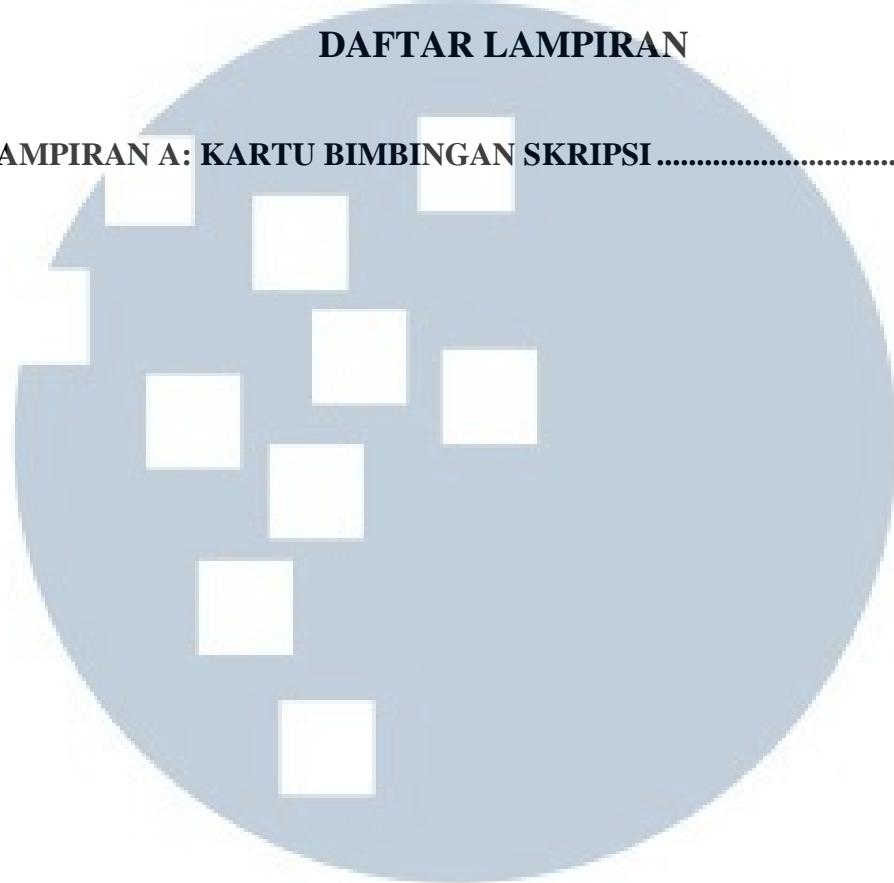
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Observasi Film.....	39
Tabel 4.1 Perbandingan Raffa.....	63
Tabel 4.2 Raffa dalam kondisi stress	65
Tabel 4.3 Raffa ketika memutuskan mengundurkan diri	66
Tabel 4.4 Raffa mulai merencanakan usaha coffee shop.....	67
Tabel 4.5 Raffa mulai berinisiatif memulai lebih dahulu	67
Tabel 4.6 Raffa post stress	68



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSIXVII



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA