



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.

DESAIN TOKOH PADA FILM ANIMASI DUA DIMENSI

“FALLACIOUS”

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Michelle Illona

NIM : 00000018606

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 : Michelle Illona

NIM : 00000018606

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi :

DESAIN TOKOH PADA FILM ANIMASI DUA DIMENSI

“FALLACIOUS”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir 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

Michelle Illona



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Desain Tokoh Pada Film Animasi Dua Dimensi “Fallacious”

Oleh

Nama : Michelle Illona

NIM : 00000018606

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing

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

Pengaji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Tokoh adalah hal penting dalam sebuah cerita, tanpa adanya sebuah tokoh maka sebuah inti cerita tidak tersampaikan dengan jelas. Namun untuk mewujudkannya ada hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam proses pembuatannya. Karena alasan ini lah penulis tertarik memilih topik desain tokoh sebagai pembahasan.

Penulis mengambil ide cerita dari fenomena yang sering terjadi di Indonesia. Masyarakat Indonesia kurang pintar dalam memilah-milah informasi, sebagian orang mudah percaya dengan berita yang beredar tanpa mengetahui sumber berita tersebut yang sebenarnya.

Skripsi penciptaan ini dibuat berdasarkan studi literatur dan refrensi yang sudah ada. Penulis berharap dengan laporan skripsi penciptaan ini, pembaca mendapatkan hal baru yang bisa dipelajari. Mengingat bahwa masih banyak kekurangan yang dimiliki oleh penulis, mohon maaf apabila ada kesalahan dalam laporan ini.

Penulis juga ingin berterima kasih kepada semua yang sudah mendukung penulis. Terutama kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas anugerah-Nya skripsi penciptaan “Desain Tokoh Pada Film Animasi Dua Dimensi berjudul ‘Fallacious’” ini dapat diselesaikan. Pembuatan skripsi penciptaan ini juga tidak lepas dari bantuan orang-orang yang selalu mendukung penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan televisi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam penggerjaan Skripsi Penciptaan dan Tugas Akhir
2. Matheus Prayogo, S.Sn., selaku dosen ahli yang selalu sabar dan selalu memberikan arahan serta masukan kepada penulis. Bukan hanya sekedar membimbing tetapi selalu memberikan semangat dan meyakinkan penulis, sehingga skripsi penciptaan ini dapat diselesaikan.
3. Ibrahim Irsyad dan Andrian Martinus Tunay, selaku narasumber.
4. Teman-teman satu almamater maupun luar kampus yang sudah memberikan dukungan dan saran untuk penulis.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, dan fasilitas yang ada untuk penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
6. Kakak dan adik penulis yang selalu memberikan semangat, hiburan, dan selalu mengingatkan penulis saat merasa jemu.

Tangerang, 14 Desember 2017

Michelle Illona

ABSTRAKSI

Skripsi Penciptaan ini akan membahas mengenai desain tokoh pada film “Fallacious”. Metode dalam merancang tokoh yaitu dengan mengumpulkan data melalui studi literatur dan observasi film. Tema ini bertujuan menghasilkan tokoh yang sesuai dengan teori-teori yang ada. Dalam film ini menggambarkan kejahatan media sebagai fenomena yang sering terjadi disekitar kita, dan berharap masyarakat dapat melek media terhadap berita-berita yang beredar.

Sebuah film animasi yang bagus bukan hanya dilihat dari segi konflik saja, tetapi dengan adanya pembawaan tokoh dalam sebuah konflik yang ada pada film, membuat inti cerita akan lebih mudah disampaikan. Diharapkan dengan dibuatnya penelitian untuk perancangan tokoh, film animasi ini dapat menghasilkan desain tokoh yang menarik bagi masyarakat.

Kata kunci: desain tokoh, media, animasi



ABSTRACT

This thesis will discuss about the characters from a film called “Fallacious”. The method in designing the character is by collecting data through literature studies and film observation. This theme is aimed to produce characters that adjusts to the relevant theories nowadays. The movie itself wants to describe crime in the media as a phenomena that often occurs around us, and also hope that the public could have more awareness regarding the circulated news.

A decent animation movie is not only seen through the conflicts alone, but also through the presence of the character who interacts in the conflict, these elements will make it easier to convey a story. With this research on character design, hopefully the animated film can produce an appealing design to the public eye.

Keywords: character design, media, animation



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIATERROR!

BOOKMARK NOT DEFINED.

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI..... ERROR! BOOKMARK NOT
DEFINED.**

KATA PENGANTAR..... I

ABSTRAKSI..... III

ABSTRACT IV

DAFTAR ISI..... V

DAFTAR GAMBAR..... VIII

DAFTAR TABEL..... XI

DAFTAR LAMPIRAN XII

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Rumusan Masalah 2

1.3. Batasan Masalah..... 2

1.4. Tujuan Skripsi 3

1.5. Manfaat Skripsi 3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 4

2.1. Animasi 4

2.1.1.	Animasi 2D	5
2.2.	Tokoh	6
2.3.	Desain Tokoh	6
2.4.	<i>Three Dimensional Character</i>	7
2.4.1.	Sosiologi.....	8
2.4.2.	Fisiologi.....	9
2.4.3.	Psikologi.....	10
2.5.	Arketipe.....	11
2.6.	Warna	15
2.6.1.	Color Wheel	15
2.6.2.	Harmoni Warna	16
2.6.2.	Psikologi Warna	20
BAB III METODOLOGI		22
3.1.	Gambaran Umum	22
3.1.1.	Sinopsis	22
3.1.2.	Posisi Penulis	23
3.2.	Tahapan Kerja	23
3.3.	Acuan	26
3.3.1.	Acuan Tokoh Ronald	26
3.3.2.	Acuan Tokoh Aksa	31
3.4.	Perancangan Tokoh	36
3.4.1.	Perancangan Tokoh Ronald	36
3.4.2.	Perancangan Tokoh Aksa.....	45

BAB IV ANALISIS	55
4.1. Ronald	55
4.1.1. Analisis Bentuk Dasar Tubuh Ronald.....	56
4.1.2. Analisis Pakaian Tokoh Ronald	57
4.1.3. Analisis Warna Tokoh Ronald	58
4.2. Aksa.....	59
4.2.1. Analisis Bentuk Dasar Tubuh Aksa	60
4.2.2. Analisis Pakaian Tokoh Aksa	61
4.2.3. Analisis Warna Tokoh Aksa	62
4.3. Proporsi Tubuh Ronald dan Aksa	63
4.4. Implementasi Desain Tokoh Pada Film	64
BAB V PENUTUP	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	XVII
DAFTAR PUSTAKA ONLINE	XIX

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Silhouette.....	9
Gambar 2.2. Bentuk Dasar dengan objek geometri	10
Gambar 2.3. Arketipe The Hero.....	12
Gambar 2.4. Arketipe The Shadow.....	12
Gambar 2.5. Arketipe The Fool	13
Gambar 2.6. Arketipe The Anima/ Animus	13
Gambar 2.7. Arketipe The Mentor.....	14
Gambar 2.8. Arketipe The Trickster	14
Gambar 2.9. <i>Color Wheel</i>	16
Gambar 2.10. <i>Monochrome</i>	16
Gambar 2.11. <i>Complementary</i>	17
Gambar 2.12. <i>Split Complementary</i>	17
Gambar 2.13. <i>Thriads</i>	18
Gambar 2.14. <i>Analogus</i>	18
Gambar 2.15. <i>Mutual Complements</i>	19
Gambar 2.16. <i>Near Complements</i>	19
Gambar 2.17. <i>Double Complements</i>	20
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	25
Gambar 3.2. Model Rambut Wiji Thukul	26
Gambar 3.3. Gesture dan Ekspresi Jenkins	27
Gambar 3.4. Ekspresi Jim Hawkins	28
Gambar 3.5. Penampilan Fotografer Jurnalistik	30

Gambar 3.6. Postur Tubuh Superman	31
Gambar 3.7. Mahkota Elang Jawa	32
Gambar 3.8. Kostum Flash.....	33
Gambar 3.9. Kostum Red Ranger	34
Gambar 3.10. <i>Friendly Neighborhood Spider-Man</i>	35
Gambar 3.11. Sketsa awal Ronald	38
Gambar 3.12. Sketsa kedua Ronald	39
Gambar 3.13. Sketsa Ketiga Ronald	40
Gambar 3.14. Bentuk Dasar Geometri Ronald	41
Gambar 3.15. Eksplorasi Warna Kulit Ronald.....	41
Gambar 3.16. Eksplorasi Warna Pakaian Ronald	42
Gambar 3.17. Eksplorasi Gaya Rambut Ronald	43
Gambar 3.18. Desain akhir Ronald	44
Gambar 3.19. Sketsa awal Aksa.....	48
Gambar 3.20. Sketsa kedua Aksa.....	49
Gambar 3.21. Sketsa ketiga Aksa	50
Gambar 3.22. Eksplorasi Bentuk Kepala Aksa.....	51
Gambar 3.23. Bentuk Dasar Geometri Aksa.....	52
Gambar 3.24. Eksplorasi Warna Kostum Aksa	52
Gambar 3.25. Desain Akhir Aksa	54
Gambar 4.1. Analisis Bentuk Dasar Ronald	56
Gambar 4.2. Analisis Pakaian Ronald.....	57
Gambar 4.3. Analisis Warna Tokoh Ronald	58

Gambar 4.4. Analisis Bentuk Dasar Aksa.....	60
Gambar 4.5. Analisis Warna Tokoh Aksa	62
Gambar 4.6. Proporsi Tubuh Ronald dan Aksa	63
Gambar 4.7. Shot 28.....	64
Gambar 4.8. Shot 08.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Three dimensional character</i> Ronald.....	54
Tabel 4.2. <i>Three dimensional character</i> Aksa	58
Tabel 4.3. Analisis Pakaian Tokoh Aksa	61



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....XX

