



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 PADA 2D LIMITED ANIMATION
BERJUDUL “SILENCE”
Laporan Skripsi Penciptaan**

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



Nama : Rani Dwinda Fadilah
NIM : 00000018632
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 : Rani Dwinda Fadilah

NIM : 00000018632

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH PADA 2D LIMITED ANIMATION “SILENCE”

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan 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, 14 Desember 2017



Rani Dwinda Fadilah



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TOKOH PADA 2D LIMITED ANIMATION ‘SILENCE’

Oleh

Nama : Rani Dwinda Fadilah

NIM : 00000018632

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Januari 2017

Pembimbing

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

Pengaji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal laporan ini dengan baik. Tujuan dari pembuatan laporan ini ialah karena penulis ingin meneliti secara rinci bagaimana proses perancangan tokoh pada film 2d Limited Animation berjudul “*Silence*”. Alasan mengapa topik ini penting dan perlu dibaca adalah, perancangan visual pada tokoh merupakan salah satu bagian preproduksi dalam animasi yang sangat penting. Mengetahui bahwa tokoh adalah sesuatu yang menggerakkan sebuah cerita, diperlukan juga tema serta setting yang mendukung perancangan tokoh. Selain itu diperlukan banyak waktu untuk mencari inspirasi dan ide untuk menentukan visual, latar belakang dan hal lain yang mendukung terciptanya sebuah tokoh.

Untuk membuat penonton dapat bersimpati dengan tokoh dibutuhkan perancangan tokoh yang mendekati realita agar penonton dapat bersympatik terhadap tokoh tersebut, seperti perancangan tokoh menggunakan seragam sekolah. Setting tersebut juga membantu terciptanya perancangan untuk tokoh serta latar belakang pada tokoh.

Maka dengan ditulisnya skripsi ini, penulis bertujuan untuk menerapkan perancangan tokoh yang merepresentasikan sifat tokoh dari bentuk fisiknya. Serta agar pembaca dan para animator dapat lebih mengapresiasi proses penciptaan dan perancangan pada sebuah tokoh

Selama proses pembuatan skripsi, penulis menyadari pentingnya melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk perancangan tokoh, baik

dalam segi desain dan latar belakang tokoh. Karena semua data yang diperlukan untuk sebuah tokoh harus diterapkan pada karakter dengan jelas agar penonton dapat bersimpatik dengan tokoh. Karena itu penulis berharap para animator serta pembaca dapat menyadari hal yang sama seperti penulis dan dapat mengapresiasi proses penciptaan dan perancangan tokoh.

Ucapan terima kasih kepada orang-orang yang membantu Skripsi. Urutan nama sebagai berikut:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi.
2. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. selaku Pembimbing.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Ketua Sidang.
4. R. R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds. selaku Pengaji Sidang.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Serta sahabat-sahabat dekat penulis yang senantiasa memberikan emotional support kepada penulis.

Tangerang, 14 Desember 2017



Rani Dwinda Fadilah



ABSTRAKSI

Desain tokoh merupakan hal yang sangat penting dalam film animasi. Penulis mengambil topik ini karena dalam mendesain suatu tokoh dibutuhkan konsep yang matang agar dapat membuat tokoh mampu menunjukkan kepribadian dan keunikan tersendiri yang berbeda dari tokoh-tokoh lainnya. Terlebih karena tokoh yang ada pada topik ini adalah siswi SMA, maka perancangan desain tokoh untuk film *2D Limited Animation* ini disesuaikan dengan latar belakangnya. Skripsi ini ditulis untuk penulis mencari tahu bagaimana merancang desain tokoh agar desain tokoh dapat merepresentasikan kepribadiannya.

Kata kunci: desain, tokoh, 2D Limited Animation, kepribadian



ABSTRACT

Character design is very important in an animated film. The author take this topic because in designing a character, a solid concept is needed in order to make a character capable of showing their personality and their unique quality that makes them different than other characters. Since the characters on this topic are high school students, the character design have to match with the background in order to make this 2D Limited Animation. This thesis is written for the author to find out how to design a character so that the design can represent their personality.

Key word: design, character, 2D Limited Animation, personality



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
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	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. Limited Animation	5
2.2. Tokoh	6
2.2.1. Three Dimensional Character	7

2.2.2.	Archetype	8
2.2.3.	Hierarki Tokoh	10
2.2.4.	Basic Shape	14
2.2.5	Proporsi Tubuh	16
2.2.6.	Warna	20
2.2.6.1.	Psikologi Warna	23
2.2.7.	Ras Manusia	27
2.2.7.1.	Malayan Mongoloid	27
BAB III METODOLOGI		29
3.1.	Gambaran Umum Tugas Akhir	29
3.1.1.	Sinopsis	29
3.1.2.	Posisi Penulis	30
3.2.	Tahapan Kerja	30
3.3.	Referensi	32
3.3.1.	Referensi Proporsi Tubuh	32
3.3.2.	Studi Eksisting	33
3.3.2.1.	Nadine	33
3.3.2.2.	Risa	34
3.3.3.	Studi Observasi	36
3.3.3.1.	Referensi Kostum Tokoh	36
3.3.3.2.	Film	37
3.3.3.3.	Atribut Tokoh	38
3.4.	Proses Perancangan Tokoh	41

3.4.1.	Three Dimensional Character	41
3.4.1.1.	Nadine	41
3.4.1.2.	Risa	42
3.4.2.	Perancangan Bentuk Tokoh	43
3.4.2.1.	Nadine	43
3.4.2.2.	Risa	45
3.4.3.	Perancangan Wajah Tokoh	47
3.4.3.1.	Nadine	47
3.4.3.2.	Risa	49
3.4.4.	Atribut Tokoh	51
3.4.4.1.	Nadine	51
3.4.4.2.	Risa	52
3.4.5.	Eksplorasi Seragam Tokoh.....	52
3.4.5.1.	Nadine	52
3.4.5.2.	Risa	53
3.4.6.	Eksplorasi Warna	54
3.4.6.1.	Nadine	54
3.4.6.2.	Risa	56
3.4.7.	Silhouette	58
BAB IV ANALISIS		59
4.1.	Analisis Three Dimensional Character	59
4.2.	Analisis Archetype Tokoh	60
4.2.1.	Nadine	60

4.2.2.	Risa	60
4.3.	Analisis Proporsi Badan Tokoh	60
4.4.	Analisis Bentuk Wajah Nadine	61
4.5.	Analisis Bentuk Wajah Risa	62
4.6.	Analisis Kostum Nadine	63
4.7.	Analisis Kostum Risa	64
4.8.	Analisis Warna Nadine	65
4.9.	Analisis Warna Risa	66
4.10.	Visual Akhir Tokoh.....	67
BAB V PENUTUP		68
5.1.	Kesimpulan	68
5.2.	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		XV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tokoh jenis Iconic	11
Gambar 2.2. Tokoh jenis Simple	12
Gambar 2.3. Tokoh jenis Broad	12
Gambar 2.4. Tokoh jenis Comedy Relief	13
Gambar 2.5. Tokoh jenis Lead Character	13
Gambar 2.6. Tokoh jenis Realistic	14
Gambar 2.7. Tokoh Bentuk Lingkaran	15
Gambar 2.8. Tokoh Bentuk Kotak	15
Gambar 2.9. Tokoh Bentuk Segitiga	16
Gambar 2.10. 1:2 head-to-body Ratio	17
Gambar 2.11. 1:3 head-to-body Ratio	17
Gambar 2.12. 1:4 head-to-body Ratio	18
Gambar 2.13. 1:5 head-to-body Ratio	18
Gambar 2.14. 1:6 head-to-body Ratio	19
Gambar 2.15. 1:7 head-to-body Ratio	19
Gambar 2.16. 1:8 head-to-body Ratio	20
Gambar 2.17. Warna Primer	21
Gambar 2.18. Warna Sekunder	21
Gambar 2.19. Warna Sekunder	22
Gambar 2.20. Warna Tersier	22
Gambar 2.21. Warna Netral	23
Gambar 2.22. Merah	24

Gambar 2.23. Kuning	24
Gambar 2.24. Biru	25
Gambar 2.25. Oranye	25
Gambar 2.26. Hitam	26
Gambar 2.27. Putih	26
Gambar 2.28. Abu-abu	27
Gambar 2.29. Ras Malayan Mongoloid	28
Gambar 3.1. Skematika Perancangan	31
Gambar 3.2. Referensi proporsi tubuh 1:6 Eru Chitanda	32
Gambar 3.3. Eru Chitanda	33
Gambar 3.4. Yui Hirasawa	34
Gambar 3.5. Haruka Kotoura	35
Gambar 3.7. Referensi siswa SMA Jakarta tahun 2014	35
Gambar 3.8. Referensi gaya berpakaian siswa SMA Jakarta tahun 2015	36
Gambar 3.9. Referensi Sepatu Yang Biasa Dipakai Siswa SMA Jakarta	37
Gambar 3.10. Referensi Tas Yang Biasa Dipakai Siswa SMA Jakarta	37
Gambar 3.11. Anak Sekolahan (2017)	38
Gambar 3.12. Referensi Bando Nadine	39
Gambar 3.13. Referensi Sepatu Nadine	39
Gambar 3.14. Referensi Tas Nadine	40
Gambar 3.15. Referensi Tas Risa	40
Gambar 3.16. Referensi Sepatu Risa	41

Gambar 3.17. Perancangan Proporsi Tubuh Nadine	44
Gambar 3.18. Nadine	45
Gambar 3.19. Perancangan Proporsi Tubuh Risa	46
Gambar 3.20. Risa	47
Gambar 3.21. Bentuk Wajah Nadine Tampak Depan	48
Gambar 3.22. Bentuk Wajah Nadine Tampak Samping	48
Gambar 3.23. Detail Mata Nadine	49
Gambar 3.24. Bentuk Wajah Risa Tampak Depan	49
Gambar 3.25. Bentuk Wajah Risa Tampak Samping	50
Gambar 3.26. Detail Mata Risa	50
Gambar 3.27. Atribut Nadine	51
Gambar 3.28. Atribut Risa	52
Gambar 3.29. Eksplorasi Seragam Nadine	53
Gambar 3.30. Eksplorasi Seragam Risa	54
Gambar 3.31. Eksplorasi Warna Tas Nadine	55
Gambar 3.32. Final Desain Nadine	55
Gambar 3.33. Eksplorasi Warna Tas Risa	56
Gambar 3.34. Eksplorasi Warna Sepatu Risa	57
Gambar 3.35. Final Desain Risa	57
Gambar 3.36. Silhouette	58
Gambar 4.1. Analisis Proporsi Badan Tokoh	61
Gambar 4.2. Analisis Bentuk Wajah Nadine	62
Gambar 4.3. Analisis Bentuk Wajah Risa	62

Gambar 4.4. Analisis Kostum Nadine	63
Gambar 4.5. Analisis Kostum Risa	64
Gambar 4.6. Analisis Warna Nadine	65
Gambar 4.7. Analisis Warna Risa	66
Gambar 4.8. Visual Akhir Nadine	67
Gambar 4.9. Visual Akhir Risa	67



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGANXIV

LAMPIRAN B: TIMELINEXIV

