

**PERANCANGAN TOKOH *VIDEO JOURNALIST* DAN PERSONIFIKASI
SOSOK ILAHIAH DALAM FILM ANIMASI “*(IM)MORTAL THEATER*”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Christina Anastasia B.
NIM : 00000018814
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 : Christina Anastasia Bellani

NIM : 00000018814

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH *VIDEO JOURNALIST* DAN PERSONIFIKASI DARI SOSOK ILAHIAH DALAM FILM ANIMASI “*(IM)MORTAL THEATER*”

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, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to be the initials 'CAB' or similar, written in a cursive style.

Christina Anastasia Bellani

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TOKOH *VIDEO JOURNALIST* DAN PERSONIFIKASI SOSOK ILAHIAH DALAM FILM ANIMASI “(IM)MORTAL THEATER”

Oleh

Nama : Christina Anastasia Bellani
NIM : 00000018814
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

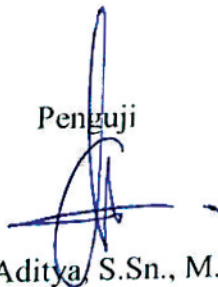
Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



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

Penguji



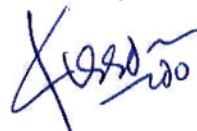
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

PRAKATA

Penelitian dibuat karena masalah sosial yang terus menerus terjadi dalam masyarakat. Sebagai anggota dari masyarakat dan seniman, penulis merasa perlu ikut andil dalam menyuarakan permasalahan sosial. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menyampaikan kritik sosial melalui media seni. Adipradana (2016) mengungkapkan bahwa media yang sekarang ini mampu menarik perhatian masyarakat adalah film. Dengan menarik isu sosial dan memunculkan sosok Ilahiah dalam animasi adalah hal pertama untuk penulis. Anggota kelompok sepakat untuk membahasakan sosok Ilahiah sebagai suatu persona.

Tujuan penelitian adalah merancang dan membuat visualisasi tokoh *video journalist* serta personifikasi dari sosok Ilahiah dalam film animasi “*(IM)mortal Theatre*”. Diharapkan penelitian dapat memberikan pengetahuan mengenai perancangan tokoh mulai dari tridimensional tokoh, kontras tokoh, bentuk dasar tokoh, dan psikologi warna. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang membantu penelitian ini:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku ketua program studi Film dan Televisi
2. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing
3. R. R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds. selaku ketua sidang
4. Fachrul Fadly, S.Ked. selaku penguji sidang
5. Drs. Reza Oktavian, M.Si. selaku narasumber wawancara

6. Anggota Virtuoso Films, yakni Johanna Febriany, Joshua Raphael, dan Garnish Muhammad
7. Seluruh keluarga, teman, dan semua pihak yang terlibat dalam penelitian.

Penelitian dan perancangan yang telah dilakukan ini masih jauh dari sempurna, mohon maaf bila ada salah kata. Semoga penelitian mengenai desain tokoh ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat.

Tangerang, 16 November 2018



Christina Anastasia Bellani

ABSTRAKSI

Animasi “*(IM)mortal Theatre*” diciptakan dari kegelisahan akan masalah sosial yang terus menerus terjadi dalam masyarakat. Dengan memakai animasi sebagai penyampai kritik sosial, dibutuhkan perancangan tokoh sebagai representasi masyarakat menyikapi masalah sosial. Tokoh yang akan dirancang adalah tokoh *video journalist* dan personifikasi dari sosok Ilahiah yang dipersona dari kekuatan. Tokoh dirancang berdasarkan prinsip animasi, 3 tridimensional tokoh, bentuk dasar tokoh, dan psikologi warna. Penelitian dilakukan dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara kepada seorang jurnalis senior mengenai kehidupan *video journalist*. Hasil akhirnya adalah desain tokoh *video journalist* sebagai bagian dari masyarakat dan personifikasi sosok Ilahiah.

Kata kunci : animasi, perancangan tokoh, personifikasi, Ilahiah, *video journalist*

ABSTRACT

"(IM)mortal Theatre" was coined from the anxiety that social problems will constantly happen in society. Using animations as messenger social criticism, it takes the design of a character as a representation of communities addressing social problems. Character will be designed is the figure of a video journalist and the personification of the Divine figure who is dissonance of power. Figures will be designed based on the principles of animation, 3 dimensional character, form the basis of the character, and the psychology of color. Research done by the literature study, observation, and interviews to a senior video journalist about his life as a video journalist. The final result is the design of the character of a video journalist as part of the community and the personification of the divine figure.

Keywords: animation, character design, personification, Divine, video journalist

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.2. Prinsip Animasi.....	6
1. Solid Drawing	7

2.	Appeal	8
2.3.	Tokoh	9
2.3.1.	Tridimensional Tokoh.....	9
1.	Fisiologi	9
2.	Sosiologi.....	10
3.	Psikologi.....	11
2.3.2.	Bentuk Dasar Tokoh	13
2.3.3.	Bentuk dan Proporsi Tubuh	15
2.3.4.	Fitur Wajah.....	16
2.3.5.	Kontras Tokoh.....	17
2.3.6.	Gaya Visual.....	18
2.3.7.	Hirarki Tokoh.....	20
2.4.	Warna	20
2.5.	<i>Video journalist</i>	23
2.6.	Personifikasi	25
2.7.	Sejarah dan Konsep Ilahiah.....	26
2.8.	Bahasa tentang Ilahiah	32
2.9.	Simbol	34
BAB III METODOLOGI		36
3.1.	Gambaran Umum	36
3.1.1.	Sinopsis	36
3.1.2.	Posisi Penulis	37
3.2.	Tahapan Kerja	37

3.3.	Acuan	40
3.3.1.	Arka.....	40
3.3.2.	Sang Kadim.....	55
3.4.	Proses Perancangan.....	75
3.4.1.	Arka.....	75
3.4.2.	Sang Kadim.....	88
BAB IV ANALISIS		101
4.1.	Arka.....	101
4.1.1.	Tridimensional Tokoh.....	101
4.1.2.	Bentuk dan Proporsi Tubuh	102
4.1.3.	Fitur Wajah.....	103
4.1.4.	Rambut	105
4.1.5.	Kostum	106
4.1.6.	Warna	107
4.1.7.	Aplikasi pada film.....	108
4.2.	Sang Kadim.....	109
4.2.1.	Tridimensional Tokoh.....	109
4.2.2.	Simbol	111
4.2.3.	Bentuk dan Wujud.....	112
4.2.4.	Material dan Warna.....	113
4.2.5.	Aplikasi pada Film	114
BAB V PENUTUP.....		116

5.1.	Kesimpulan	116
5.2.	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA		XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Mickey Mouse.....	7
Gambar 2.2. Jiminy (kiri) dan Fairy (kanan) dalam Pinocchio (1940).....	8
Gambar 2.3. Bentuk dasar tokoh.....	14
Gambar 2.4. Bentuk tubuh manusia.....	16
Gambar 2.5. Fitur wajah manusia	17
Gambar 2.6. Kontras dalam tokoh	18
Gambar 2.7. Relasi antar gaya visual.....	19
Gambar 2.8. Diagram Warna	21
Gambar 2.9. Warna merah pada bagian tubuh tokoh.....	22
Gambar 2.10. Ukiran berupa dewa Shamash, Ea, dan Usmu	27
Gambar 2.11. Dewa Mesir Osiris (kiri) dan Horus (kanan).....	28
Gambar 2.12. Patung dewa Hindu (kiri) dan Buddha (kanan).....	29
Gambar 2.13. Kepala patung <i>The Maize God</i> (Dewa Jagung).....	30
Gambar 2.14. Pahatan logam para dewa Yunani	31
Gambar 2.15. Mata dan tangan sebagai simbol Ilahi	35
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	39
Gambar 3.2. Proporsi tubuh Park Hyung Seok dan tokoh yang serupa.....	43
Gambar 3.3. Perbandingan proporsi tubuh	44
Gambar 3.4. Proporsi tubuh George	45
Gambar 3.5. Pompidou dari <i>Ratatouille</i> (2007).....	46
Gambar 3.6. Flynn Rider dari <i>Tangled</i> (2010).....	47
Gambar 3.7. Superman dari DC Comics (1940).....	48

Gambar 3.8. <i>Video journalist</i> televisi swasta.....	49
Gambar 3.9. Seragam kru Trans Corp	50
Gambar 3.10. Seragam kru NET TV	50
Gambar 3.11. Penampilan Yagami Raito.....	51
Gambar 3.12. Ekspresi Louis Bloom	52
Gambar 3.13. <i>Creation of Adam</i> oleh Micheangelo (1512).....	56
Gambar 3.14. <i>A Japanese Imploring a Divinity</i> oleh Jeon Leon G.	57
Gambar 3.15. <i>Dhruv Narayan</i> oleh Raja Ravi Varma.....	57
Gambar 3.16. Ilahi (kiri) dan Frank (kanan)	59
Gambar 3.17. Ilahi (kiri) dan Bruce (kanan).....	60
Gambar 3.18. The Truth (kiri) dan Edward (kanan)	61
Gambar 3.19. Ilahi (kiri) dan Homer (kanan)	62
Gambar 3.20. Te Ka (atas) dan Te Fiti (bawah)	63
Gambar 3.21. Tubuh Kizaru menjadi utuh kembali.....	64
Gambar 3.22. Paus	65
Gambar 3.23. <i>The Night Form (Nightwalker/Daidarabochi)</i>	65
Gambar 3.24. Hand of God Nebula	66
Gambar 3.25. Sketsa bentuk dan proporsi tubuh Felix	78
Gambar 3.26. Bentuk dan proporsi tubuh Felix.....	78
Gambar 3.27. Sketsa bentuk dan proporsi tubuh Arka	79
Gambar 3.28. Bentuk dan proporsi tubuh Arka	79
Gambar 3.29. Sketsa (kiri) dan ekspresi (kanan) fitur wajah Felix	80
Gambar 3.30. Sketsa fitur wajah Arka.....	81

Gambar 3.31. Fitur wajah Arka dalam berbagai sisi.....	82
Gambar 3.32. Ekspresi wajah Arka dalam berbagai sisi.....	82
Gambar 3.33. Model rambut Felix.....	83
Gambar 3.34. Sketsa model rambut Arka.....	84
Gambar 3.35. Model rambut Arka dan alternatifnya.....	84
Gambar 3.36. Seragam (atas) dan atribut kerja (bawah) Felix.....	85
Gambar 3.37. Seragam kerja Arka.....	86
Gambar 3.38. Warna seragam kerja Felix.....	87
Gambar 3.39. Warna kulit dan seragam kerja Arka.....	87
Gambar 3.40. Simbol kematian.....	90
Gambar 3.41. Sketsa bentuk Ilahiah.....	91
Gambar 3.42. Seluruh tubuh Sang Kadim.....	92
Gambar 3.43. Gestur tangan Sang Kadim.....	93
Gambar 3.44. Material awal Sang Kadim.....	93
Gambar 3.45. Material organik dan nonorganik dari Sang Kadim.....	94
Gambar 3.46. Material Kadim debu kosmik (kiri) dan awan (kanan).....	95
Gambar 3.47. Referensi (kiri) dan alternatif warna (kanan) Sang Kadim.....	96
Gambar 3.48. Alternatif visual Sang Kadim.....	97
Gambar 3.49. Sang Kadim dengan tekstur <i>brush</i>	98
Gambar 3.50. Sang Kadim datang pertama.....	98
Gambar 3.51. Sang Kadim datang kedua.....	99
Gambar 3.52. tes <i>outline</i> untuk Sang Kadim.....	99
Gambar 3.53. Material dan warna Sang Kadim datang pertama.....	100

Gambar 3.54. Material dan warna Sang Kadim datang kedua.....	100
Gambar 4.1. Desain final Arka	102
Gambar 4.2. Desain final tubuh Arka	103
Gambar 4.3. Desain final fitur wajah Arka.....	104
Gambar 4.4. Desain final rambut Arka	105
Gambar 4.5. Desain final seragam Arka	107
Gambar 4.6. Desain final warna Arka.....	108
Gambar 4.7. <i>Shot</i> 56.....	109
Gambar 4.8. Desain final Sang Kadim datang pertama.....	110
Gambar 4.9. Desain final Sang Kadim datang kedua	111
Gambar 4.10. Desain final simbol Sang Kadim.....	112
Gambar 4.11. Desain final bentuk dan wujud Sang Kadim.....	113
Gambar 4.12. Desain final material dan warna Sang Kadim.....	114
Gambar 4.13. <i>Shot</i> 47 (atas) dan 135 (bawah).....	115
Gambar 4.14. <i>Shot</i> 136.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Metodologi kerja reporter (Practicing Videojournalism, 2008).....	24
Tabel 3.1. Acuan ras dan etnis	53
Tabel 3.2. Hasil observasi acuan Sang Kadim.....	66
Tabel 4.1. Tridimensional tokoh Arka	101
Tabel 4.2. Tridimensional tokoh Sang Kadim	109

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN..... XIV

LAMPIRAN B: TRANSKRIP WAWANCARA.....XV