

**PERANCANGAN TOKOH UNTUK MEMVISUALISASIKAN
PERBEDAAN STATUS EKONOMI PADA ANIMASI 2D
“BEYOND THE BORDERWALL”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Gabriele Shirley Chen
NIM : 00000018816
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 : Gabriele Shirley Chen

NIM : 00000018816

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH UNTUK MEMVISUALISASIKAN PERBEDAAN STATUS EKONOMI PADA ANIMASI 2D “BEYOND THE BORDERWALL”

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, 26 November 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Gabriele Shirley Chen', written in a cursive style.

Gabriele Shirley Chen

26 November 2018

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TOKOH UNTUK MEMVISUALISIKAN PERBEDAAN STATUS EKONOMI PADA ANIMASI 2D “BEYOND THE BORDERWALL”

Oleh

Nama : Gabriele Shirley Chen

NIM : 00000018816

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 Desember 2018

Pembimbing I


Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Pembimbing II


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

Penguji


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

Ketua Sidang


Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi


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

PRAKATA

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Tokoh untuk Memvisualisasikan Status Perbedaan Ekonomi pada Film Animasi 2D Beyond the Borderwall” ini dengan baik dan tepat waktu. Penulisan laporan ini dilakukan dalam rangka salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mengambil topik status perbedaan untuk meningkatkan kesadaran akan masalah kesenjangan sosial dan menghimbau masyarakat untuk lebih *open-minded* dan tidak memilih teman berdasarkan status sosial. Penulis memilih untuk merancang tokoh karena tokoh merupakan elemen penting dalam film. Penulis menargetkan pembaca tugas akhir ini adalah orang yang ingin belajar mengenai *character design* atau *animator*.

Dalam proses pembuatan tugas akhir ini penulis belajar lebih banyak, rinci, dan dalam mengenai proses perancangan tokoh. Tokoh adalah penggerak cerita, sebuah kunci utama untuk menyampaikan cerita. Tanpa adanya tokoh yang baik maka cerita yang menarik tidak dapat diciptakan. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberi pembaca wawasan yang lebih banyak mengenai proses dan langkah-langkah perancangan tokoh.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari banyak pihak lain. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku ketua program studi Film dan Televisi.
2. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. dan Christian Aditya, S.Sn. M.Anim., selaku pembimbing pertama dan kedua yang telah memberi bantuan, saran, dan kritik dalam proses pembuatan tugas akhir.
3. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku penguji.
4. Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds. selaku ketua sidang.
5. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen yang telah memberikan kesempatan untuk berkonsultasi dan memberikan masukan dalam proses pembuatan tugas akhir.
6. Keluarga saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam proses pembuatan tugas akhir.
7. Deddy Harry yang telah memberikan bantuan dan saran dalam proses pembuatan tugas akhir.

Tangerang, 12 Desember 2018



Gabriele Shirley Chen

ABSTRAKSI

Tokoh adalah elemen dan kunci utama untuk menyampaikan cerita. Tugas akhir ini didasari oleh keinginan untuk menghimbau masyarakat untuk lebih *open-minded* dan tidak memilih teman berdasarkan status sosial, yang dengan adanya tokoh baik maka cerita akan menjadi semakin menarik untuk ditonton. Tokoh yang baik adalah tokoh yang *believable* dan mudah diingat, yang mampu *relate* dan menggerakkan emosi penonton seiring cerita berjalan. Teori yang penulis gunakan adalah *3 dimensional character* dan *character archetypes*, hal tersebut akan menjadi dasar dalam pembahasan tugas akhir ini. Permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah bagaimana merancang tokoh untuk dapat memvisualisasikan status perbedaan ekonomi pada film animasi 2D “Beyond the Borderwall”. Penulis menggunakan metode observasi, studi literatur dan eksplorasi dalam pengumpulan data. Tujuan penulis adalah untuk mengaplikasikan proses *3 dimensional character* dan *character archetypes* dalam tokoh, yang kemudian hasil akhirnya adalah tokoh yang baik dan cocok dalam cerita “Beyond the Borderwall”.

Kata kunci : perancangan tokoh, animasi 2D, kesenjangan sosial.

ABSTRACT

Character is the main element and key for a story to be told. This final project is based on the author's will to ask others to be more open-minded and didn't befriend each other by social status, and with good characters the story will end up more interesting. A good character is a believable and a memorable one, they have the ability to relate and move an audience emotionally through the events of the story. Author used the 3 dimensional character and character archetypes theory, which will be the base study in this paper. The problem which will be discussed in this final project is how to design a character to visualize the difference in economy status in "Beyond the Borderwall" 2D animation. The author used the observation, literature study, and exploration method for gathering datas. The author's aim is to apply the process of 3 dimensional character and character archetypes in the characters, which in the end produce a good and suitable characters for "Beyond the Borderwall" story.

Keywords: character design, animation, social gap.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PRAKATA	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Animasi.....	5
2.1.1. Animasi 2D.....	5
2.1.2. 12 prinsip animasi	6

2.2.	Perancangan tokoh	7
2.2.1.	<i>Character Archetypes</i>	7
2.2.2.	<i>3 Dimensional Character</i>	14
2.3.	Hirarki karakter	16
2.3.1.	Iconic.....	16
2.3.2.	Simple	17
2.3.3.	Broad.....	17
2.3.4.	Comedy relief	18
2.3.5.	Lead character.....	18
2.3.6.	Realistic	19
2.3.7.	Hirarki karakter dalam film	19
2.4.	Simbolisme bentuk tokoh	20
2.5.	Rasio ukuran tokoh.....	21
2.6.	Kostum.....	22
2.7.	Warna.....	22
2.7.1.	Simbolisme warna.....	24
2.8.	Psikologi strata atas dan bawah.....	27
BAB III METODOLOGI		30
3.1.	Gambaran Umum	30
3.1.1.	Sinopsis	30
3.1.2.	Posisi Penulis.....	31
3.2.	Tahapan Perancangan	32
3.3.	Acuan.....	33

3.3.1.	Acuan hirarki	33
3.3.2.	Acuan bentuk.....	33
3.3.3.	Acuan kostum.....	35
3.4.	Proses Perancangan	40
3.4.1.	Tokoh Kate.....	40
3.4.2.	Tokoh Anton.....	48
BAB IV	ANALISIS	54
4.1.	Analisis tokoh.....	54
4.1.1.	Kate	54
4.1.2.	Anton.....	58
4.1.3.	Character line up.....	61
BAB V	PENUTUP	62
5.1.	Kesimpulan	62
5.2.	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Iconic.....	16
Gambar 2.2. Simple	17
Gambar 2.3. Broad.....	17
Gambar 2.4. Comedy Relief.....	18
Gambar 2.5. Lead character	18
Gambar 2.6. Realistic.....	19
Gambar 2.7. Iconic dan Lead character	19
Gambar 2.8. Rasio badan anak umur 8-12.....	21
Gambar 2.9. Kostum.....	22
Gambar 2.10. Spektrum warna.....	22
Gambar 3.1. Bagan tahapan perancangan	32
Gambar 3.2. Bentuk dasar tokoh Steven Universe	34
Gambar 3.3. Bentuk dasar tokoh Gravity Falls	34
Gambar 3.4. Bentuk dasar tokoh A Love Story	35
Gambar 3.5. Pacifica Northwest.....	36
Gambar 3.6. Enid	37
Gambar 3.7. Acuan anak perempuan dengan pakaian tomboy	37
Gambar 3.8. Conan.....	38
Gambar 3.9. Dicky.....	39
Gambar 3.10. Acuan anak laki-laki dengan kelas ekonomi kebawah	39
Gambar 3.11. Eksplorasi bentuk dasar Kate 1	42
Gambar 3.12. Eksplorasi bentuk dasar Kate 2	43

Gambar 3.13. Eksplorasi kostum Kate	43
Gambar 3.14. Desain awal Kate	44
Gambar 3.15. Desain Kate setelah direvisi	45
Gambar 3.16. Desain awal warna Kate.....	46
Gambar 3.17. Eksplorasi warna Kate	47
Gambar 3.18. Eksplorasi aksesoris Kate.....	47
Gambar 3.19. Eksplorasi bentuk dasar muka Anton 1.....	50
Gambar 3.20. Eksplorasi bentuk dasar muka Anton 2.....	50
Gambar 3.21. Eksplorasi kostum Anton	51
Gambar 3.22. Desain awal Anton.....	51
Gambar 3.23. Desain Anton setelah direvisi	52
Gambar 3.24. Desain awal warna Anton	53
Gambar 3.25. Eksplorasi warna Anton	53
Gambar 4.1. Action sheet Kate.....	55
Gambar 4.2. Rasio badan Kate	55
Gambar 4.3. Desain akhir Kate	56
Gambar 4.4. Action sheet Anton	58
Gambar 4.5. Rasio badan Anton.....	59
Gambar 4.6. Desain akhir Anton	59
Gambar 4.7. Character line up.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN PEMBIMBING PERTAMA....XVI

LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN PEMBIMBING KEDUA..... XVII