

**PERANCANGAN TOKOH UNTUK MEMVISUALISASIKAN
PERUBAHAN USIA DALAM ANIMASI 3D “SEPIRING”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Garry Siauwanda
NIM : 00000018983
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 : Garry Siauwanda

NIM : 00000018983

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH UNTUK MEMVISUALISASIKAN PERUBAHAN USIA DALAM ANIMASI 3D “SEPIRING”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya

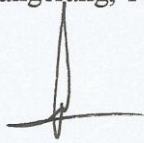
Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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, consisting of a vertical stroke that curves to the right at the top, followed by a horizontal stroke that crosses the vertical one.

Garry Siauwanda

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

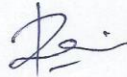
PERANCANGAN UNTUK MEMVISUALISASIKAN PERUBAHAN USIA DALAM ANIMASI 3D“SEPIRING”

Oleh

Nama : Garry Siauwanda
NIM : 00000018983
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 17 Desember 2018

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Sidang



Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang maha kuasa karena atas kuasanya lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan yang berjudul “Perancangan Tokoh Untuk Memvisualisasikan Perubahan Usia Dalam Animasi 3D Sepiring” dibuat oleh penulis sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara.

Pemilihan topik laporan ini penulis pilih karena mengingat betapa pentingnya perancangan tokoh dalam sebuah animasi. Terlebih lagi karena animasi “Sepiring” memiliki latar belakang cerita yang berdasarkan sejarah asli, sehingga perancangan tokoh dibutuhkan untuk menghindari kejanggalan pada tokoh serta dapat memberi koneksi terhadap cerita yang ingin disampaikan. Maka dari itu, diharapkan agar laporan ini dapat memberi informasi kepada pembaca khususnya yang membutuhkan rujukan bagi tema yang serupa.

Dalam proses penulisan laporan ini, penulis mendapatkan dorongan, bimbingan serta sara dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan hormat penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar besarnya kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi
2. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku Dosen Pembimbing
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Penguji
4. Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Sidang
5. Tuhan Yang Maha Esa
6. Pihak – pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan skripsi
7. Kotak Hitam Production

8. Boma Widiawan

9. Teman-teman Kampung Melayu & Monyet Cakrawala

Tangerang, 16 November 2018

Garry Siauwanda

ABSTRAKSI

Perancangan tokoh dalam proses pembuatan animasi adalah salah satu hal yang paling penting. Tokoh berguna untuk menyampaikan cerita dari sebuah animasi. Tokoh juga berguna untuk memberi koneksi antar penonton dengan animasi tersebut. Mengingat pentingnya peran tokoh, maka dalam prosesnya dibutuhkan berbagai macam tahap. Salah satunya adalah perancangan tridimensional tokoh yang berguna untuk menentukan aspek fisik, sosiologi, serta psikologis tokoh sehingga tingkah laku tokoh terhadap suatu masalah dapat terlihat lebih masuk akal. Selain itu, gaya dan proporsi, pewarnaan, serta kostum juga menjadi aspek penting dalam perancangan sebuah karakter.

Kata kunci : Perancangan tokoh, tridimensional, proporsi, pewarnaan, kostum.

ABSTRACT

Designing a character in the process of making animation is one of the most important things. Characters are useful to tell the story of an animation. Characters are also needed to build a connection between the audience and the animation itself. Given the importance of the role of a character, then in the process required various stages. One of them is the designing of tridimensional characters that are useful to determine the physical, sociological, and psychological aspects of the character so that the behavior of a character towards a problem can look more reasonable. Furthermore, style and proportion, colour, and costume also become important aspect in character design.

Keywords: character design, tridimensional, proportion, colour, costume.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. Animasi 3D	6
2.1.2. Proses Produksi Animasi 3D.....	8
2.2. Tokoh	10
2.3. Perancangan Tokoh.....	10
2.3.1. <i>Three-dimensional Character</i>	11

2.3.2.	Psikologi Tokoh	11
2.3.3.	Sosiologi Tokoh	12
2.3.4.	Fisiologi Tokoh	14
2.3.5.	Hierarki Tokoh	14
2.3.6.	Perbedaan Fisik Ras Mongoloid dan Europeoid	18
2.3.7.	Anatomi	22
2.3.8.	Aspek Wajah	25
2.3.9.	Bentuk	27
2.3.10.	Warna	28

BAB III METODOLOGI 32

3.1.	Gambaran Umum	32
3.1.1.	Sinopsis	32
3.1.2.	Posisi Penulis	33
3.2.	Tahapan Kerja	33
3.3.	Three Dimensional Character	35
3.4.	Acuan	38
3.4.1.	Proporsi	38
3.4.2.	Pewarnaan	42
3.4.3.	Tedjo	43
3.4.4.	Rudolf	53
3.5.	Proses Perancangan	61
3.5.1.	Tedjo Muda	62

3.5.2.	Tedjo Tua	69
3.5.3.	Rudolf Muda	76
3.5.4.	Rudolf Tua	82
BAB IV ANALISIS		88
4.1.	Analisis	88
4.2.	Penerapan <i>Three Dimensional Character</i>	88
4.3.	Penerapan Bentuk dan Proporsi	92
4.4.	Penerapan Kostum	96
4.5.	Penerapan Warna	98
4.6.	<i>Character Sheet</i>	99
4.7.	Penerapan Ke Dalam Model 3D	101
BAB V PENUTUP		104
5.1.	Kesimpulan	104
5.2.	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		XVII
LAMPIRAN		XIX

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Wheel of Life(or the Zoetrope)</i>	5
Gambar 2.2. <i>Computer Animation Production Pipeline</i>	9
Gambar 2.3. <i>Iconic</i>	15
Gambar 2.4. <i>Simple</i>	15
Gambar 2.5. <i>Broad</i>	16
Gambar 2.6. <i>Comedy Relief</i>	16
Gambar 2.7. <i>Lead Character</i>	17
Gambar 2.8. <i>Realistic</i>	18
Gambar 2.9. <i>Mongoloid</i>	19
Gambar 2.10. <i>Europeoid</i>	20
Gambar 2.11. <i>The Europeoid Great Race</i>	21
Gambar 2.12. <i>Basic Bones Of The Skeleton</i>	23
Gambar 2.13. <i>Muscle Of The Male Figure</i>	24
Gambar 2.14. <i>Muscle Of The Female Figure</i>	24
Gambar 2.15. <i>Acting Elements of the Face</i>	25
Gambar 2.16. <i>Eyebrow mask</i>	26
Gambar 2.17. <i>Square Jaw</i>	26
Gambar 2.18. <i>Circle Character Face</i>	27
Gambar 2.19. <i>Triangle Face</i>	28
Gambar 2.20. <i>Color Wheel</i>	29
Gambar 3.1. <i>Skema Perancang</i>	34
Gambar 3.2. <i>Screenshot Jitu</i>	39

Gambar 3.3. Proporsi tubuh Rudra & Komandan.....	40
Gambar 3.4 <i>Lateral & posterior posture of (A) a 60-year-old man; (B) a 78-year-old man; and (C) a 93-year-old man</i>	41
Gambar 3.5. <i>This 98-year-old man's posture shows a subtle shift of the hands forward, trunk and head more erect and right great toe extension</i>	41
Gambar 3.6. <i>Common Posture Detioration Over Time</i>	42
Gambar 3.7. <i>Hair, Iris and Skin Variation</i>	43
Gambar 3.8. Bung Tomo.....	44
Gambar 3.9. B.M Diah.....	44
Gambar 3.10. Acuan Kostum Tedjo 1	45
Gambar 3.11. Acuan Kostum Tedjo 2	46
Gambar 3.12. Lukisan Kejadian Perobekan Bendera	47
Gambar 3.13. Potret Tahun 1945	47
Gambar 3.14. Pengamatan Visual Penuaan	48
Gambar 3.15. Bung Tomo.....	49
Gambar 3.16. Bung Tomo Tua	49
Gambar 3.17. Ray Sahetapy Muda	49
Gambar 3.18. Ray Sahetapy Tua.....	50
Gambar 3.19. Pengamatan Visual Kostum Tedjo Tua.....	51
Gambar 3.20. Acuan Kostum Tedjo Tua 1	51
Gambar 3.21. Acuan Kostum Tedjo Tua 2	52
Gambar 3.22. Ian McAndrew 1980.....	52
Gambar 3.23. Anthony Bourdain, Soho Kitchen, 1980.....	53

Gambar 3.24. Gaya Rambut Tentara Sekutu Perang Dunia Kedua	54
Gambar 3.25. <i>Norwegian</i>	54
Gambar 3.26. Seragam Tentara Belanda.....	55
Gambar 3.27. Tentara Belanda di Indonesia	55
Gambar 3.28. Acuan Kostum Rudolf Muda	56
Gambar 3.29. Pengamatan Visual Kostum Rudolf Muda.....	57
Gambar 3.30. Pengamatan Visual Penuaan Rudolf	58
Gambar 3.31. Clint Eastwood 30 Tahun	59
Gambar 3.32. Clint Eastwood 65 Tahun	59
Gambar 3.33. Tom Hanks 30 Tahun	60
Gambar 3.34. Tom Hanks 62 Tahun	60
Gambar 3.35. Pengamatan Visual Kostum Rudolf Tua.....	61
Gambar 3.36. Sketsa Awal.....	62
Gambar 3.37. Sketsa Siluet Tedjo.....	63
Gambar 3.38. Rancangan Tedjo.....	64
Gambar 3.39. <i>Skin Variation</i>	65
Gambar 3.40. Tedjo Muda	66
Gambar 3.41. Revisi Tedjo	67
Gambar 3.42. Tedjo Muda Yang Terpilih.....	67
Gambar 3.43. Proporsi Tubuh Tedjo.....	68
Gambar 3.44. Ekspresi Tedjo Muda	69
Gambar 3.45. Referensi Tedjo Tua	70
Gambar 3.46. Penuaan Tedjo	72

Gambar 3.47. Tedjo Tua	72
Gambar 3.48. Penuaan Tedjo	73
Gambar 3.49. Eksplorasi Fitur Wajah Dan Rambut Tedjo Tua.....	74
Gambar 3.50. Proporsi Tedjo Tua.....	75
Gambar 3.51. Ekspresi Tedjo Tua	75
Gambar 3.52. Eksplorasi Rudolf Muda.....	76
Gambar 3.53. Sketsa Siluet Rudolf	77
Gambar 3.54. Proporsi dan Bentuk Rudolf	78
Gambar 3.55. Eksplorasi Gaya Rambut	78
Gambar 3.56. Acuan Rudolf	79
Gambar 3.57. <i>Hair & Skin Color Variation</i>	80
Gambar 3.58. Eksplorasi Rudolf Muda.....	81
Gambar 3.59. Rancangan Akhir Rudolf Muda	81
Gambar 3.60. Ekspresi Rudolf Muda.....	82
Gambar 3.61. Pengamatan Penuaan Rudolf.....	84
Gambar 3.62. Alternatif Fitur Wajah Rudolf Tua.....	84
Gambar 3.63. Alternatif Warna Fitur Wajah Rudolf Tua	85
Gambar 3.64. Proporsi Rudolf Tua	87
Gambar 3.65. Ekspresi Rudolf Tua	87
Gambar 4.1. Bentuk dan Proporsi Tedjo Muda	94
Gambar 4.2. Bentuk dan Proporsi Tedjo Tua	94
Gambar 4.3. Bentuk dan Proporsi Rudolf Muda.....	95
Gambar 4.4. Bentuk dan Proporsi Rudolf Tua.....	96

Gambar 4.5. Kostum Tokoh.....	96
Gambar 4.6. <i>Character Sheet Color Palette</i>	99
Gambar 4.7. <i>Character Sheet</i>	100
Gambar 4.8. <i>Character Sheet Silhouette</i>	101
Gambar 4.9. Model 3D Tedjo Muda.....	102
Gambar 4.10. Model 3D Tedjo Tua	102
Gambar 4.11. Model 3D Rudolf Muda	103
Gambar 4.12. Model 3D Rudolf Tua	103