



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:

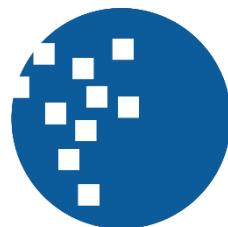
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DESAIN TOKOH BUAH-BUAHAN DALAM FILM ANIMASI 2

DIMENSI “FRUIT FOR THE SOUL”

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Richard Harjono

NIM : 00000018522

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 : Richard Harjono

NIM : 00000018522

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

DESAIN TOKOH BUAH-BUAHAN DALAM FILM ANIMASI 2

DIMENSI “*FRUIT FOR THE SOUL*”

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi 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

Richard Harjono



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

DESAIN TOKOH BUAH-BUAHAN DALAM FILM ANIMASI 2

DIMENSI “FRUIT FOR THE SOUL”

Oleh

Nama : Richard Harjono

NIM : 00000018522

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Januari 2018

Pembimbing

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

Pengaji

Ketua Sidang

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

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan atas rampungnya Skripsi perancangan berjudul Desain Tokoh Buah-Buahan dalam Film Animasi 2 Dimensi “*Fruit for the Soul*”. Sungguh suatu pengalaman yang sangat berharga telah didapatkan dari pembuatan Skripsi perancangan ini. Berbagai pelajaran dan pengalaman berharga telah diperoleh penulis. Ilmu-ilmi mengenai desain tokoh dan berbagai proses yang bersangkutan dengan desain tokoh telah memperkaya wawasan penulis mengenai subjek yang berkaitan. Demikian hal tersebut akan sangat berguna bagi penulis dalam pembuatan konsep tokoh di masa mendatang. Proses pembelajaran tersebut juga telah membuka mata penulis mengenai bagaimana proses pembuatan *concept art* yang merupakan karir impian penulis. Hal demikian merupakan alasan penulis memilih desain tokoh sebagai topik yang dibahas.

Topik mengenai desain tokoh merupakan sebuah topik yang sangat menarik dan luas. Tokoh merupakan bagian penting dari sebuah cerita. Proses penciptaan sebuah tokoh yang berkualitas penting untuk diketahui, terutama bagi yang ingin menciptakan tokoh yang menarik. Menarik dalam arti di sini mencakup appeal tokoh, sifat dan kesesuaian tokoh dengan cerita dan konsep serta tokoh yang menonjol sehingga mudah diingat oleh penonton.

Walaupun terdapat berbagai kendala dalam pembuatan Skripsi, segala kendala tersebut pada akhirnya tetap menjadi sebuah pembelajaran yang berharga bagi penulis. Pembelajaran yang kelak akan berguna ketika penulis menemukan kendala serupa. Diharapkan pembelajaran mengenai topik desain tokoh dan hal-hal

yang berkaitan dengan desain tokoh ini juga dapat diteruskan baik pada pembaca maupun pada akademisi yang mempelajari topik yang serupa.

Terima kasih kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Ptudi
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Pembimbing Tugas Akhir
3. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku Ketua Sidang
4. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A selaku Pengaji
5. Teman-teman dan saudara yang telah memberi dukungan
6. Ibunda, Liliana Gunawan

Tangerang, 14 Desember 2017

Richard Harjono



ABSTRAKSI

Dalam industri film animasi Indonesia akhir-akhir ini, banyak karya-karya baru yang muncul. Namun di antara karya tersebut jarang yang berbentuk animasi 2D. Fenomena tersebut menjadi sebagian dari alasan mengapa penulis memilih untuk membuat film animasi 2D. Alasan lain adalah gaya animasi 2D selaras dengan gaya desain karakter buah-buahan yang menjadi topik dari laporan ini. Pemilihan topik desain tokoh buah-buahan dipilih dengan dasar untuk mengeksplorasi penerapan berbagai karakteristik suatu buah pada sebuah karakter personifikasi. Topik ini memunculkan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut; bagaimana mendesain karakter buah-buahan agar dapat merepresentasikan karakteristik buah aslinya? Bagaimana visualisasi karakter buah-buahan yang tepat dalam gaya animasi 2D?

Agar pembahasan tidak meluas, maka diciptakanlah batasan-batasan berikut yaitu karakter yang akan dibahas adalah karakter buah pisang dan buah manggis. Topik yang akan dibahas mengenai karakter terdiri dari warna, bentuk dan karakteristik dari buah pisang dan buah manggis. Metode yang akan digunakan untuk meninjau film animasi 2D ini adalah dengan tinjauan pustaka, yaitu mengumpulkan teori-teori sebagai landasan laporan tugas akhir.

Kata kunci: animasi, 2D, buah-buahan, pisang, manggis



ABSTRACT

Recently there have been an increase in the number of animated film produced in Indonesian animated film industry. Among all the films that emerges, only a small number is in the form of 2D animation. Such phenomenon becomes part of the reason the writer chooses to create a 2D animated film. Other reason is that 2D animation fits the style of the topic chosen that is fruit based character design. The topic of fruit based character design will explore the implication of a certain fruit's characteristics on a character. From here two question arise; how to design a character that represents the original fruit's characteristic? And how to correctly visualize fruit based character in a 2D animated film?

To prevent the study from expanding to widely, a few constraint is created; the character that will be studied includes banana and mangosteen. The study will discuss aspects such as colours, shape and the characteristic of the fruit. The method used in this report is to collect relevant theories to create a basis to study.

Keywords: animation, 2D, fruits, banana, mangosteen



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
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. Prinsip-prinsip Animasi	4
2.2. Cerita	5

2.3.	Tokoh	6
2.3.1.	Profil Tokoh	7
2.3.2.	Bentuk	9
2.3.3.	<i>Character Hierarchy</i>	11
2.3.4.	Gaya Anime dan Manga.....	12
2.3.5.	Proporsi	12
2.3.6.	Kostum	13
2.3.7.	Bentuk Fitur Wajah	14
2.3.8.	Gaya Rambut.....	15
2.3.9.	Warna	16
2.4.	Personifikasi	17
2.5.	Buah	17
2.5.1.	Pisang.....	18
2.5.2.	Manggis.....	18
BAB III METODOLOGI		20
3.1.	Gambaran Umum	20
3.1.1.	Sinopsis	20
3.1.2.	Posisi Penulis	21
3.2.	Tahapan Kerja	21
3.3.	Konsep Desain	23
3.3.1	Konsep Pisang.....	23
3.3.2	Konsep Manggis	25
3.4.	Observasi Referensi	26

3.4.1.	Referensi Personifikasi.....	26
3.4.1.1.	Serval.....	277
3.4.1.2.	Pokemon Manggis.....	30
3.4.2.	Referensi Tokoh Buah Pisang	31
3.4.2.1.	Buah Pisang.....	31
3.4.2.2.	Honoka Kousaka	32
3.4.2.3.	Yui Hirasawa.....	34
3.4.3.	Referensi Tokoh Buah Manggis.....	35
3.4.3.1.	Buah Manggis	35
3.4.3.2.	Piccolo.....	37
3.5.	Proses Perancangan	38
3.5.1.	Tokoh Buah Pisang	38
3.5.2.	Tokoh Buah Manggis.....	51
BAB IV ANALISIS	61	
4.1.	Analisis Tokoh Pisang	61
4.1.1	Bentuk	61
4.1.1.1	Siluet dan Proporsi	62
4.1.1.2	Detail	64
4.1.2	Warna	65
4.1.3	Aplikasi Buah pada tokoh	66
4.2.	Analisis Tokoh Manggis	68
4.2.1	Bentuk	69
4.2.1.1	Siluet dan proporsi	69

4.2.1.2	Detail.....	71
4.2.2	Warna.....	73
4.2.3	Aplikasi Buah pada tokoh	73
4.3.	Kendala	76
4.4.	Solusi.....	76
BAB V PENUTUP.....		77
5.1.	Kesimpulan	77
5.2.	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA		XIV
WEBSITE		XV
LAMPIRAN.....		XVII



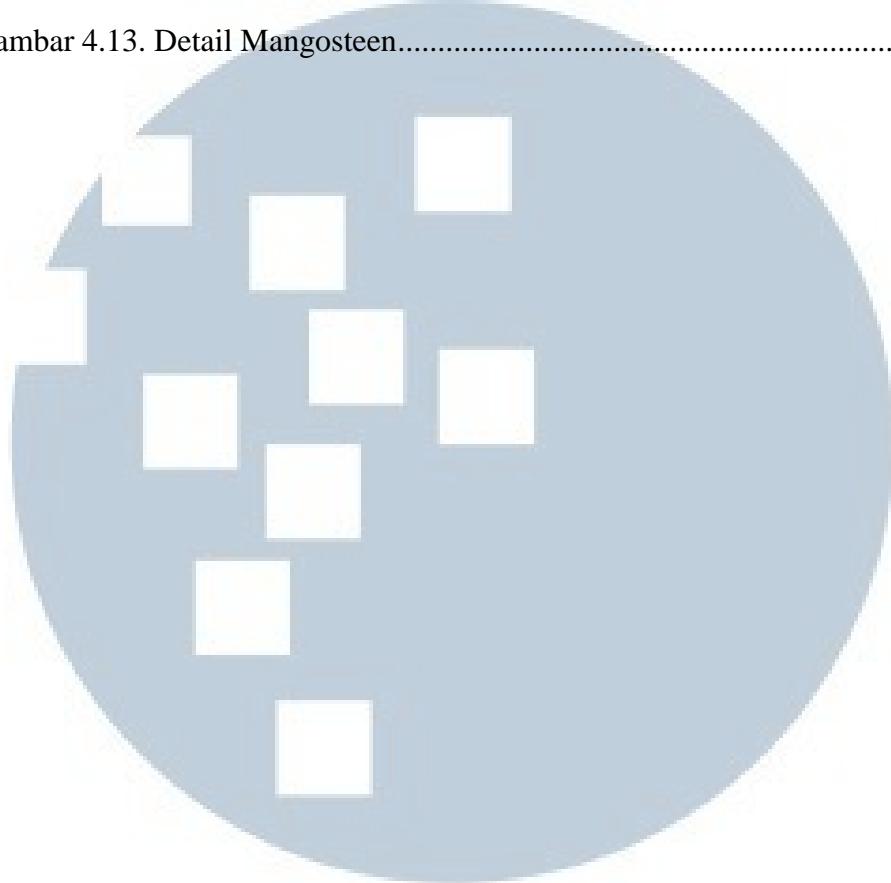
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kostum	14
Gambar 2.2. Tokoh Baik dan Tokoh Galak	15
Gambar 2.3. Macam Gaya Rambut.....	15
Gambar 2.4. <i>Colour Wheel</i>	16
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	22
Gambar 3.2. Serval dari <i>Kemono Friends</i>	27
Gambar 3.3. Kostum Tokoh Serval	27
Gambar 3.4. Close Up Serval.....	28
Gambar 3.5. Kucing Serval	29
Gambar 3.6. Pokemon Bounsweet, Steenee dan Tsareena	30
Gambar 3.7. Sisir Pisang	31
Gambar 3.8. Pisang yang Terkupas.....	31
Gambar 3.9. Sisir Pisang	32
Gambar 3.10. Buah Pisang.....	32
Gambar 3.11. Kulit Pisang.....	32
Gambar 3.12. Honoka Kousaka	32
Gambar 3.13. Yui Hirasawa.....	34
Gambar 3.14. Buah Manggis	35
Gambar 3.15. Buah Manggis Terkupas	35
Gambar 3.16. Perkembangan Buah Manggis.....	33
Gambar 3.17. Piccolo	37
Gambar 3.18. Studi Pisang dan Siluet.....	38

Gambar 3.19. Siluet Tokoh	39
Gambar 3.20. Siluet Pilihan	40
Gambar 3.21. Pengembangan Sketsa	40
Gambar 3.22. Pengembangan Sketsa Nomor 4.....	41
Gambar 3.23. Penetapan Proporsi 1:7.....	42
Gambar 3.24. Bentuk Dasar Wajah	42
Gambar 3.25. Detail Wajah.....	43
Gambar 3.26. Bentuk Rambut.....	43
Gambar 3.27. Penambahan Detail dan Variasi Rambut.....	44
Gambar 3.28. Variasi Detail kerah.....	44
Gambar 3.29. Detail Kerah	45
Gambar 3.30. Variasi Aksesoris Kerah.....	45
Gambar 3.31. Variasi Sepatu	46
Gambar 3.32. Sketsa Final	46
Gambar 3.33. Detail Final	47
Gambar 3.34. Lineart Tokoh Buah Pisang.....	47
Gambar 3.35. Variasi Penempatan Warna	48
Gambar 3.36. Desain dan Detail Final Tokoh Buah Pisang	49
Gambar 3.37. Detail Final Tokoh Buah Pisang Terluka.....	50
Gambar 3.38. Eksplorasi Buah Manggis.....	51
Gambar 3.39. Siluet Buah Manggis	51
Gambar 3.40. Eksplorasi Siluet Tokoh	52
Gambar 3.41. Sketsa Tokoh Manggis	53

Gambar 3.42. Penetapan Proporsi Tokoh Buah Manggis	54
Gambar 3.43. Bentuk Dasar Wajah	55
Gambar 3.44. Variasi Detail Wajah	55
Gambar 3.45. Variasi Rambut Tokoh	56
Gambar 3.46. Variasi Kepala Tokoh dan Penyesuaian dengan Badan	56
Gambar 3.47. Variasi Aksesoris Kerah.....	57
Gambar 3.48. Variasi Sepatu	57
Gambar 3.49. Sketsa Final Tokoh Buah Manggis	58
Gambar 3.50. Sketsa Detail tokoh Buah Manggis	58
Gambar 3.51. Desain dan Detail Final Tokoh Buah Manggis	59
Gambar 4.1. Banana	61
Gambar 4.2. Siluet Tokoh Banana	62
Gambar 4.3. Siluet pisang dan tokoh Banana	62
Gambar 4.4. Siluet Kepala	63
Gambar 4.5. Perbandingan tinggi badan Banana	63
Gambar 4.6. Wajah Banana	64
Gambar 4.7. Detail kerah	65
Gambar 4.8. Mangosteen	68
Gambar 4.9. Siluet Mangosteen	69
Gambar 4.10. Siluet Manggis pada Tokoh	70
Gambar 4.11. Proporsi Mangosteen.....	70
Gambar 4.12. Wajah Mangosteen	71
Gambar 4.13. Aksesoris Mangosteen	71

Gambar 4.13. Detail Mangosteen..... 72

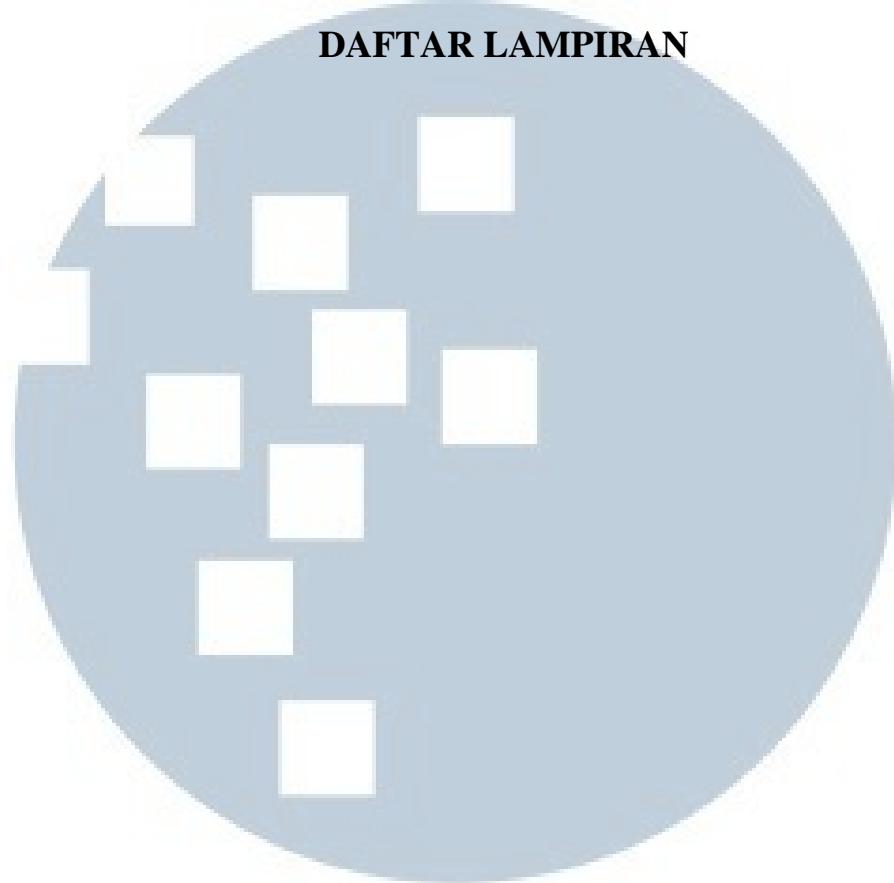


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Breakdown tokoh buah pisang	23
Tabel 3.2. Breakdown tokoh buah manggis.....	25
Tabel 3.3. Buah Pisang.....	31
Tabel 4.1. Tabel Aplikasi Pisang	66
Tabel 4.2. Tabel Aplikasi Manggis	74



DAFTAR LAMPIRAN



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA