



### **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.

**PENERAPAN *EXAGGERATION* DALAM VISUALISASI  
TOKOH PADA FILM ANIMASI DOKUMENTER BERJUDUL  
“MARZUKI”**

**Skripsi Penciptaan**

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



Nama : Russell  
NIM : 00000018767  
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 : Russell

NIM : 00000018767

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### **PENERAPAN *EXAGGERATION* DALAM VISUALISASI TOKOH PADA FILM ANIMASI DOKUMENTER BERJUDUL “MARZUKI”**

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, 14 Desember 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Russell".

Russell



## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Penerapan *Exaggeration* Dalam Visualisasi Tokoh Pada Film Animasi

Dokumenter Berjudul "Marzuki"

Oleh

Nama : Russell

NIM : 00000018767

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing



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

Pengaji

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh berkat-Nya, laporan tugas akhir yang berjudul “Penerapan Exaggeration Dalam Visualisasi Tokoh Pada Film Animasi Dokumenter Berjudul “Marzuki” dapat diselesaikan dengan baik. Keinginan penulis untuk mengembangkan pengetahuan tentang pentingnya perancangan tokoh dalam sebuah film animasi dokumenter dan untuk memperlihatkan visual subjek dalam bentuk animasi. Tujuan dari laporan ini yaitu merancang sebuah tokoh dalam film animasi 2D dokumenter berjudul “Marzuki”.

Penulis sudah mendapat banyak sekali dukungan dan bantuan dari beberapa pihak yang hadir dalam berlangsungnya pembuatan laporan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih diucapkan kepada:

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 Tugas Akhir.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Marzuki dan keluarga selaku narasumber yang kisahnya diangkat dalam tugas akhir ini.
5. Orang tua penulis yang sudang memberikan dukungan moral.
6. Cicely Maseya dan M. Alfath S. selaku anggota kelompok yang selalu mendukung dan berkontribusi dalam pembuatan tugas akhir ini.

7. Teman-teman dan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Tangerang, 14 Desember 2017



Russell



## ABSTRAKSI

Film dokumenter memiliki makna untuk menyajikan realita dalam sebuah cerita/kisah. Untuk mendukung realita dalam cerita tersebut, tokoh menjadi salah satu aspek penting dalam sebuah film. Melalui media animasi, perancangan tokoh pada sebuah film dapat menggunakan kedua belas prinsipnya, yang salah satunya adalah *exaggeration*, yang mampu memberi visual tokoh terlihat lebih dinamis dan mudah diingat berkaitan dengan cerita. Melalui laporan ini, penulis membahas mengenai proses penerapan *exaggeration* dalam visualisasi tokoh pada film animasi dokumenter yang berjudul "Marzuki". Proses ini dilakukan berdasarkan observasi dan hasil wawancara penulis dengan narasumber yang bersangkutan, yang didukung dengan landasan teori yang berasal dari buku-buku mengenai perancangan tokoh. Hasil riset berupa visual tokoh dalam film dapat diingat dengan baik melalui *exaggeration* yang telah diterapkan.

Kata kunci : animasi, dokumenter, tokoh



## **ABSTRACT**

*Documentary films have a meaning to present reality in a story / story. To support the reality in the story, the character becomes one of the important aspects in a film. Through the animation media, the design of a character on a film can use the twelve principles, one of which is exaggeration, which is able to give the visual figure looks more dynamic and easy to remember related to the story. Through this report, the author will discuss about the process of applying exaggeration in the visualization of characters in the animated documentary film entitled "Marzuki". This process is based on observations and interview results of the author with relevant speakers, supported by the theoretical basis derived from books on the design of figures. The results of research in the form of visual characters in the film can be remembered well through the exaggeration that has been applied.*

*Keywords:* animation, documenter, character



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XVII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	2
1.3.    Batasan Masalah.....	2
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1.    Animasi .....	4
2.2.1.    Dua Belas Prinsip Animasi .....	4

2.2.1.1. <i>Exaggeration</i> .....	5
2.2. Animasi Dokumenter .....	6
2.3. Tokoh .....	6
2.3.1. Desain Tokoh .....	7
2.4. Bentuk .....	7
2.5. Ukuran.....	9
2.6. Siluet .....	10
2.7. Hirarki Tokoh.....	10
2.8. <i>Three Dimensional Character</i> .....	12
2.9. Warna .....	15

### **BAB III METODOLOGI..... 23**

3.1. Gambaran Umum.....	23
3.1.1. Sinopsis .....	23
3.1.2. Posisi Penulis .....	23
3.2. Tahapan Kerja .....	24
3.3. Acuan .....	25
3.3.1. Bapak Marzuki .....	25
3.3.1.1. Studi Referensi Nyata .....	25
3.3.1.2. Referensi Bentuk dan Proporsi Tubuh Tokoh.....	25
3.3.1.3. Referensi Bentuk Wajah Tokoh.....	26
3.3.1.4. Referensi kostum.....	27
3.3.1.5. Referensi Film Animasi .....	28

3.3.2.	Ibu Dyah.....	29
3.3.2.1.	Studi Referensi Nyata .....	29
3.3.2.2.	Referensi Bentuk Tubuh Tokoh.....	30
3.3.2.3.	Referensi Bentuk Wajah Tokoh.....	32
3.3.2.4.	Referensi Kostum.....	33
3.3.2.5.	Referensi Animasi.....	33
3.4.	Proses Perancangan.....	34
3.4.1.	Bapak Marzuki .....	34
3.4.1.1.	Eksplorasi <i>Syle</i> Tokoh Bapak Marzuki .....	34
3.4.1.2.	3 Dimensi Karakter .....	35
3.4.1.3.	Proses Perancangan Bentuk Tokoh.....	37
3.4.1.4.	Proses Perancangan Bentuk Wajah.....	42
3.4.1.5.	<i>Gesture Sheet</i> .....	43
3.4.1.6.	Proses Perancangan Warna Tokoh.....	44
3.4.2.	Ibu Dyah.....	45
3.4.2.1.	Eksplorasi <i>Style</i> Tokoh Ibu Dyah.....	45
3.4.2.2.	3 Dimensi Karakter .....	46
3.4.2.3.	Proses Perancangan Bentuk Tubuh .....	47
3.4.2.4.	Proses Perancangan Bentuk Wajah.....	52
3.4.2.5.	<i>Gesture Sheet</i> .....	53
3.4.2.6.	Proses Perancangan Warna Tokoh.....	53
	<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>54</b>

4.1.	Analisis 3 Dimensi Karakter .....	54
4.1.1.	Tokoh Bapak Marzuki.....	54
4.1.2.	Tokoh Ibu Dyah .....	55
4.2.	Analisis Bentuk Daftar Tubuh .....	56
4.2.1.	Tokoh Bapak Marzuki.....	57
4.2.2.	Tokoh Ibu Dyah .....	58
4.3.	Analisis Bentuk Hasil <i>Exaggeration</i> .....	59
4.3.1.	Tokoh Bapak Marzuki.....	60
4.3.2.	Tokoh Ibu Dyah .....	62
4.4.	Analisis Warna.....	64
4.4.1.	Tokoh Bapak Marzuki.....	64
4.4.2.	Tokoh Ibu Dyah .....	65
4.5.	Perbandingan Ukuran Kedua Tokoh.....	66
4.6.	Aplikasi Rancangan Tokoh pada Film “Marzuki” .....	66
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
5.1.	Kesimpulan .....	68
5.2.	Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XIV</b>	

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Exaggeration</i> pada Visual .....	5
Gambar 2.2. Wajah Kotak.....	8
Gambar 2.3. Wajah Lingkaran .....	8
Gambar 2.4. Wajah Segitiga .....	9
Gambar 2.5. Contoh Variasi Ukuran Bentuk Dasar.....	9
Gambar 2.6. Siluet Tokoh Tom and Jerry .....	10
Gambar 2.7. <i>Primary Color</i> .....	16
Gambar 2.8. <i>Secondary Color</i> .....	16
Gambar 2.9. Intermediate Color .....	17
Gambar 2.10. Warna Merah.....	18
Gambar 2.11. Warna Kuning .....	18
Gambar 2.12. Warna Biru.....	19
Gambar 2.13. Warna Ungu .....	19
Gambar 2.14. Warna hijau.....	20
Gambar 2.15. Warna Oranye .....	20
Gambar 2.16. Warna Hitam .....	21
Gambar 2.17. Warna Putih .....	21
Gambar 2.18. <i>Analogous Color</i> .....	22
Gambar 2.19. <i>Complementary Colors</i> .....	22
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	24
Gambar 3.2. Bapak Marzuki .....	25
Gambar 3.3. Karakter Berbadan Gemuk .....	26

Gambar 3.4. Tokoh Tim Lockwood.....	27
Gambar 3.5. Pakaian Bapak Marzuki.....	27
Gambar 3.6. Guru Olah Raga 1 .....	28
Gambar 3.7. Tokoh Mr. Incredibles.....	29
Gambar 3.8. Tokoh Ibu Dyah 1 .....	30
Gambar 3.9. Tokoh Ibu Dyah 2.....	30
Gambar 3.10. Tokoh Wanita Pendukung .....	31
Gambar 3.11. Tokoh Istri dari Andre.....	31
Gambar 3.12. Tokoh Wanita Pengurus Kebun.....	32
Gambar 3.13. Tokoh Wanita Gemuk .....	32
Gambar 3.14. Pakaian Keseharian Ibu Dyah .....	33
Gambar 3.15. Tokoh Gramma Tala .....	34
Gambar 3.16. Eksplorasi Tokoh Marzuki 1 .....	35
Gambar 3.17. Eksplorasi Tokoh Marzuki 2 .....	35
Gambar 3.18. Perbandingan Tubuh Ilustrasi Referensi 1 dan Rancangan Bapak 1 .....	37
Gambar 3.19. Rancangan 1 Tokoh Bapak Marzuki.....	38
Gambar 3.20. Perbandingan Tubuh Ilustrasi Referensi 1 dan Rancangan Bapak 2 .....	39
Gambar 3.21. Rancangan 2 Tokoh Bapak Marzuki.....	39
Gambar 3.22. Rancangan 3 Tokoh Bapak Marzuki.....	40
Gambar 3.23. Perubahan Tangan Tokoh Bapak Marzuki.....	41
Gambar 3.24. Perubahan Kaki Bapak Marzuki .....	42

Gambar 3.25. Referensi Bentuk Wajah Bapak Marzuki.....	43
Gambar 3.26. <i>Expression sheet</i> Tokoh Bapak Marzuki.....	43
Gambar 3.27. <i>Gesture sheet</i> Tokoh Bapak Marzuki.....	44
Gambar 3.28. Warna Kulit Tokoh Bapak Marzuki.....	44
Gambar 3.29. Eksplorasi Warna pada Tokoh Bapak Marzuki.....	45
Gambar 3.30. Eksplorasi <i>Style</i> Tokoh Ibu Dyah .....	46
Gambar 3.31. Perbandingan Ukuran Tubuh Referensi dan Rancangan Ibu Dyah 1 .....	48
Gambar 3.32. Rancangan Tokoh Ibu Dyah 1.....	49
Gambar 3.33. Rancangan Tokoh Ibu Dyah 2.....	49
Gambar 3.34. Rancangan Tokoh Ibu Dyah 3.....	50
Gambar 3.35. Rancangan Tokoh Ibu Dyah 4.....	50
Gambar 3.36. Perbandingan Referensi Asli Ibu Dyah dan Tokoh Ibu Dyah.....	51
Gambar 3.37. Wajah Tokoh Asli Ibu Dyah .....	52
Gambar 3.38. <i>Expression Sheet</i> Tokoh Ibu Dyah.....	52
Gambar 3.39. <i>Gesture</i> Tokoh Ibu Dyah.....	53
Gambar 3.40. Warna Kostum Tokoh Ibu Dyah .....	53
Gambar 4.1. Perbandingan Bapak Marzuki .....	54
Gambar 4.3. Perbandingan Ibu Dyah.....	55
Gambar 4.5. Bentuk Dasar Tokoh Bapak Marzuki.....	57
Gambar 4.6. Bentuk Dasar Tokoh Ibu Dyah .....	58
Gambar 4.7. <i>Exaggeration</i> Visual Bapak Marzuki .....	60
Gambar 4.8. <i>Exaggeration</i> Visual Ibu Dyah.....	62

Gambar 4.9. <i>Color Palette</i> Bapak Marzuki .....	64
Gambar 4.10. <i>Color Palette</i> Ibu Dyah .....	65
Gambar 4.11. Perbandingan Tinggi Proporsi.....	66
Gambar 4.12. <i>Screen Shot</i> Film “Marzuki” 1 .....	67
Gambar 4.13. <i>Screen Shot</i> Film “Marzuki” 2 .....	67
Gambar 4.14. <i>Screen Shot</i> Film “Marzuki” 3 .....	67



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.2. Tabel 3 Dimensi Karakter Tokoh Bapak Marzuki.....	55
Tabel 4.4. Tabel 3 Dimensi Karakter Tokoh Ibu Dyah .....	56



## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....XIV**

**LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN .....XVII**

