



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

**PERANCANGAN TOKOH SURYA DAN PURNAMA  
BERDASARKAN PERSONIFIKASI MATAHARI DAN BULAN  
DALAM FILM “THE KEEPERS”**

**Skripsi Penciptaan**

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



Nama : Stephanie Jong  
NIM : 00000018589  
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 : Stephanie Jong

NIM : 00000018589

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### **PERANCANGAN TOKOH SURYA DAN PURNAMA**

### **BERDASARKAN PERSONIFIKASI MATAHARI DAN BULAN DALAM FILM “THE KEEPERS”**

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan Karya Tugas Akhir 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



Stephanie Jong



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

### PERANCANGAN TOKOH SURYA DAN PURNAMA BERDASARKAN PERSONIFIKASI MATAHARI DAN BULAN DALAM FILM

#### “THE KEEPERS”

Oleh

Nama : Stephanie Jong

NIM : 00000018589

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Januari 2018

Pembimbing



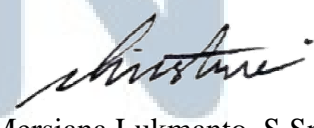
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Penguji



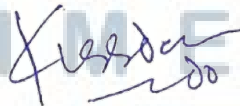
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang



Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan lancar. Penulis ingin membuat karya yang terbaik semasa perkuliahan dan sebelum turun ke lapangan kerja. Dari sejak kecil, penulis sangat gemar menonton film-film animasi dan ketika masuk ke masa perkuliahan, penulis lebih mengerti tentang bentuk dan bidang.

Salah satu aspek yang penting dalam pembuatan film animasi yaitu tokoh yang menarik dan untuk membuat tokoh yang menarik yaitu dengan mengeksplorasi dengan teori-teori *character design* yang ada. Penulis dapat memperdalam pengetahuan tentang perancangan tokoh mulai dari awal hingga *expression* dan *gesture sheet*.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang sudah membantu penulis selama pembuatan laporan tugas akhir.

Ucapan terima kasih penulis 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Alvin Laurentius dan Taruna Adhiweda selaku anggota kelompok tugas akhir yang selalu ada untuk satu dengan yang lain.

5. Keluarga dan teman-teman yang mendukung dan membantu Penulis selama menuliskan laporan tugas akhir.

Tangerang, 14 Desember 2017



Stephanie Jong



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAKSI

Dongeng merupakan salah satu cara penceritaan yang diminati oleh anak-anak, biasanya di ceritakan oleh orang tuanya. Namun dengan majunya teknologi, minat anak-anak semakin berkurang terhadap dongeng dan orang tua juga semakin jarang menghabiskan waktunya dengan anak-anaknya. Oleh karena itu, dengan menggabungkan dongeng dengan film animasi 3 dimensi bernarasi, anak tidak akan tertinggal jaman dengan teknologinya, namun anak-anak juga dapat mendengar dan menonton dongeng.

Salah satu faktor yang penting dalam sebuah film animasi yaitu perancangan karakter karena perancangan karakter dapat memperkuat cerita dengan memperkuat karakteristik seorang karakter yang terlihat dari postur tubuhnya dan memberi bayangan dimana tempat tinggalnya yang terlihat dari pakaiannya. Dengan perancangan karakter yang menarik, penonton akan lebih bersemangat untuk menontonnya. Salah satu hal yang terdapat dalam dongeng yaitu personifikasi yang karena dongeng didominasi oleh fiksi. Karena hal tersebut, penulis termotivasi untuk membahas tentang perancangan karakter berdasarkan personifikasi.

Kata kunci: dongeng, personifikasi, animasi, perancangan tokoh.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **ABSTRACT**

*Fairy tale is one way of storytelling that is loved by many children, usually told by their parents. However, because of technological development, children's interests in fairy tale decreased and parents rarely spend time with their children. Therefore, combining fairy tale and narrated 3D animation film, children will not be out dated and they can enjoy listening and watching to the fairy tale animation.*

*One of the important factors in an animation film is character design as character design can strengthen the story by enchanting the character's personality which can be seen by the body's posture and give a hint of how the character live everyday by their costumes. With an attractive character design, audience will be more willing to watch. Fairy tale consist of personification as fairy tales are dominated by fantasy. Considering that, the writer is motivated to discuss about character design.*

*Keywords: fairy tale, personification, animation, character design.*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

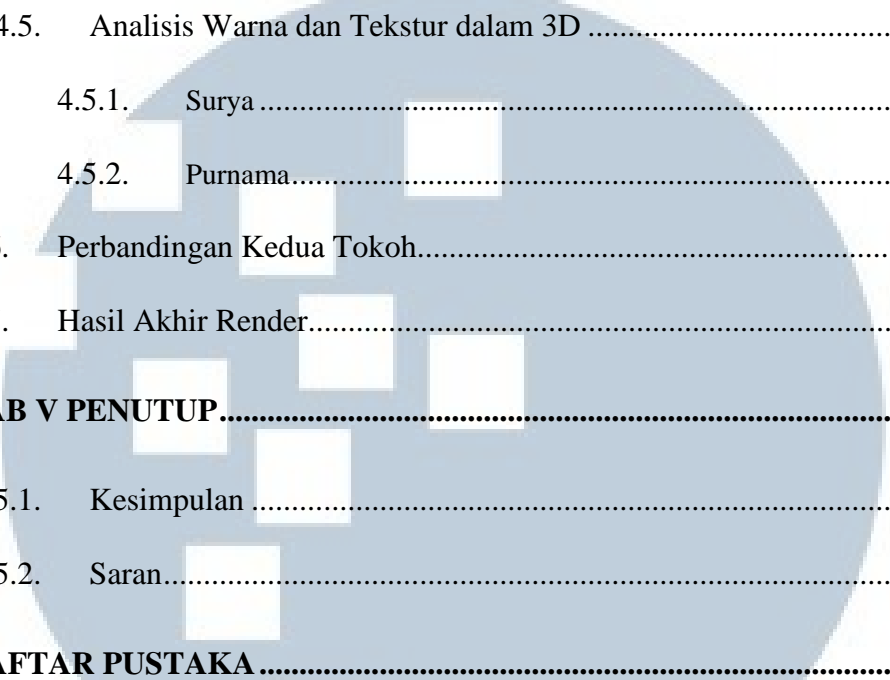
<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XVIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIX</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 Skripsi .....	3
1.5. Manfaat Skripsi .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Animasi .....	4
2.2. Tokoh .....	4
2.3. <i>Character Design</i> .....	4

2.3.1.	Sejarah <i>Character Design</i> .....	5
2.3.2.	<i>Character Designer</i> .....	6
2.4.	3 Dimensional Character .....	6
2.4.1.	<i>Physiology</i> .....	6
2.4.2.	<i>Sociology</i> .....	7
2.4.3.	<i>Psychology</i> .....	7
2.5.	Unsur-unsur dalam <i>Character Design</i> .....	8
2.5.1.	Kategori Karakter .....	6
2.5.2.	Bentuk .....	11
2.5.3.	Ukuran .....	14
2.5.4.	Teori Warna .....	15
2.6.	Personifikasi .....	20

**BAB III METODOLOGI .....** 22

3.1.	Gambaran Umum .....	22
3.1.1.	Sinopsis .....	22
3.1.2.	Posisi Penulis .....	23
3.2.	Tahapan Kerja .....	23
3.3.	Acuan .....	24
3.3.1.	Observasi Nyata .....	25
3.3.2.	Studi Eksisting .....	31
3.4.	Proses Perancangan .....	41
3.4.1.	Surya .....	41
3.4.1.1.	3 Dimensi Karakter .....	41

3.4.1.2.	Perancangan Bentuk Dasar Tubuh.....	42
3.4.1.3.	Eksplorasi Warna dan Tekstur .....	51
3.4.1.4.	<i>Expression Sheet</i> .....	55
3.4.1.5.	<i>Gesture Sheet</i> .....	56
3.4.2.	Purnama.....	58
3.4.2.1.	3 Dimensi Karakter.....	58
3.4.2.2.	Perancangan Bentuk Dasar Tubuh.....	59
3.4.2.3.	Eksplorasi Warna dan Tekstur .....	67
3.4.2.4.	<i>Expression Sheet</i> .....	69
3.4.1.5.	<i>Gesture Sheet</i> .....	70
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>73</b>
4.1.	Analisis 3 Dimensi karakter .....	73
4.1.1.	Surya .....	73
4.1.2.	Purnama.....	74
4.2.	Analisis Bentuk Dasar Tubuh .....	74
4.2.1.	Surya .....	75
4.2.2.	Purnama.....	79
4.3.	Analisis Warna dan Tekstur Tokoh.....	82
4.3.1.	Surya .....	82
4.3.2.	Purnama.....	84
4.4.	Analisis Bentuk Tubuh Tokoh dalam 3D .....	86
4.4.1.	Surya .....	86
4.4.2.	Purnama.....	87



4.5.	Analisis Warna dan Tekstur dalam 3D .....	88
4.5.1.	Surya .....	88
4.5.2.	Purnama.....	90
4.6.	Perbandingan Kedua Tokoh.....	91
4.7.	Hasil Akhir Render.....	92
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>93</b>
5.1.	Kesimpulan .....	93
5.2.	Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XXX</b>

**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Logo style character design</i> .....	8
Gambar 2.2 <i>Simple style character design</i> .....	9
Gambar 2.3 <i>Ordinary style character design</i> .....	9
Gambar 2.4 <i>Complicated style character design</i> .....	10
Gambar 2.5 <i>Realistic style character style</i> .....	11
Gambar 2.6 Bentuk bulat/oval pada <i>character design</i> .....	12
Gambar 2.7 Bentuk kotak pada <i>character design</i> .....	12
Gambar 2.8 Bentuk segitiga pada <i>character design</i> .....	13
Gambar 2.9. Siluet Mickey Mouse .....	14
Gambar 2.10. Contoh ukuran pada <i>character design</i> .....	14
Gambar 2.11. Pengaplikasian ukuran pada <i>character design</i> .....	15
Gambar 2.12. <i>Color wheel</i> .....	16
Gambar 2.13. Warna Merah.....	17
Gambar 2.14. Warna Kuning .....	17
Gambar 2.15. Warna Biru.....	18
Gambar 2.16. Warna Ungu .....	18
Gambar 2.17. Warna Hijau .....	18
Gambar 2.18. Warna Oranye .....	19
Gambar 2.19. Warna Hitam .....	19
Gambar 2.20. Warna Putih.....	19
Gambar 2.25. <i>Quarter Moon</i> .....	24
Gambar 2.26. <i>Full Moon</i> .....	25

Gambar 2.27. Bulan yang mengecil, <i>Waning moon</i> .....	25
Gambar 2.28. Fase-fase bulan.....	25
Gambar 2.29. <i>Ciri-ciri</i> bulan.....	26
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	29
Gambar 3.2. <i>Sohone</i> .....	34
Gambar 3.3. Proporsi tubuh <i>Sohone</i> .....	35
Gambar 3.4. Bentuk tubuh <i>Sohone</i> .....	35
Gambar 3.5. Perbandingan tekstur <i>Sohone</i> .....	36
Gambar 3.6. <i>Mox</i> .....	37
Gambar 3.7. Bentuk tubuh <i>Mox</i> .....	37
Gambar 3.8. Ukuran tubuh <i>Mox</i> .....	38
Gambar 3.9. <i>Flame King</i> .....	39
Gambar 3.10. a. Proporsi tubuh. b. Ukuran tubuh <i>Flame King</i> .....	39
Gambar 3.11. <i>Megamind</i> .....	40
Gambar 3.12. Proporsi dan ukuran tubuh <i>Megamind</i> .....	41
Gambar 3.13. <i>Mune</i> .....	43
Gambar 3.14. Proporsi dan ukuran tubuh <i>Mune</i> .....	43
Gambar 3.15. Perbandingan ukuran tubuh <i>Sohone</i> , <i>Flame king</i> dan <i>Surya</i> .....	45
Gambar 3.16. <i>Draft 1</i> Perancangan Bentuk Tubuh <i>Surya</i> .....	46
Gambar 3.17. Referensi bentuk tubuh <i>Mox</i> , <i>Sohone</i> dan <i>Flame King</i> .....	47
Gambar 3.18. Proporsi <i>draft 2</i> bentuk tubuh <i>Surya</i> .....	47
Gambar 3.19. <i>Draft 2</i> final perancangan Bentuk Tubuh <i>Surya</i> .....	48
Gambar 3.20. Referensi bentuk tubuh <i>Surya</i> .....	47

Gambar 3.21. Draft 3 Perancangan Bentuk Tubuh Surya.....	50
Gambar 3.22. Draft 2 dan draft 3 perancangan tubuh Surya.....	51
Gambar 3.23. <i>Draft 4</i> Perancangan Bentuk Tubuh Surya.....	52
Gambar 3.24. <i>Draft 1</i> eksplorasi warna/tekstur Surya.....	53
Gambar 3.25. <i>Draft 2</i> eksplorasi warna/tekstur Surya.....	54
Gambar 3.26. Perbandingan tekstur Sohone.....	55
Gambar 3.27. <i>Draft 3</i> eksplorasi warna/tekstur Surya.....	55
Gambar 3.28. Detail eksplorasi warna/tekstur Surya.....	56
Gambar 3.29. <i>Te Ka</i> , Referensi ekspresi Surya.....	57
Gambar 3.30. <i>Deadpool</i> , referensi ekspresi Surya.....	55
Gambar 3.31. Eksplorasi ekspresi Surya.....	56
Gambar 3.32. Referensi gestur Surya.....	59
Gambar 3.33. Eksplorasi gestur Surya.....	59
Gambar 3.34. Referensi proporsi/ukuran tubuh Purnama.....	60
Gambar 3.35. Draft 1 Perancangan bentuk tubuh Purnama.....	61
Gambar 3.36. Proporsi/ ukuran draft 1 perancangan Purnama.....	62
Gambar 3.37. Draft 2 Perancangan bentuk tubuh Purnama.....	62
Gambar 3.38. Detail perancangan asesoris draft 2 Purnama.....	63
Gambar 3.39. Terry dan Terri.....	64
Gambar 3.40. <i>Draft 3</i> Perancangan bentuk tubuh Purnama.....	62
Gambar 3.41. Proporsi/ ukuran <i>draft 3</i> bentuk tubuh Purnama.....	63
Gambar 3.42. <i>Draft 2</i> dan <i>draft 3</i> perancangan Purnama.....	66
Gambar 3.43. <i>Draft 5</i> Perancangan bentuk tubuh Purnama.....	67



Gambar 3.44. Draft 1 Eksplorasi warna/tekstur Purnama.....	68
Gambar 3.45. <i>Draft 2</i> Eksplorasi warna/tekstur Purnama.....	69
Gambar 3.46. Finalisasi <i>draft 2</i> warna/ tekstur Purnama.....	70
Gambar 3.47. Referensi ekspresi Purnama.....	71
Gambar 3.48. Eksplorasi ekspresi Purnama.....	71
Gambar 3.49. Gestur Krrrack dari Mune.....	72
Gambar 3.50. Eksplorasi gestur Purnama.....	71
Gambar 4.1. Analisis bentuk dasar tubuh Surya.....	74
Gambar 4.2. Bentuk dasar tubuh Surya.....	75
Gambar 4.3. Bentuk detail tubuh Surya.....	76
Gambar 4.4. Ukuran tubuh Surya.....	76
Gambar 4.5 Siluet tokoh Surya.....	77
Gambar 4.6. Analisis bentuk dasar tubuh Purnama.....	78
Gambar 4.7. Bentuk dasar tubuh Purnama.....	78
Gambar 4.8. Ukuran tubuh Purnama.....	79
Gambar 4.9. Fase bulan dan asesoris kepala Purnama.....	80
Gambar 4.10 Siluet tokoh Purnama.....	80
Gambar 4.11. Analisis warna dan tekstur Surya.....	81
Gambar 4.12. Analisis detail warna dan tekstur Surya.....	82
Gambar 4.13. Analisis warna dan tekstur Purnama.....	83
Gambar 4.14. Analisis detail warna dan tekstur Purnama.....	83
Gambar 4.15. Perbandingan perancangan dan 3D <i>Modeling</i> tokoh Surya.....	84
Gambar 4.16. Perbandingan perancangan dan 3D <i>Modeling</i> tokoh Purnama.....	85

Gambar 4.17. Warna dan Tekstur Surya dalam 3D .....	86
Gambar 4.18. Warna dan tekstur sisi Surya dalam 3D .....	87
Gambar 4.19. Warna dan Tekstur Purnama dalam 3D .....	88
Gambar 4.20. Detail Tekstur Purnama.....	88
Gambar 4.21 Perbandingan ke dua tokoh .....	89
Gambar 4.22. Hasil render akhir .....	90



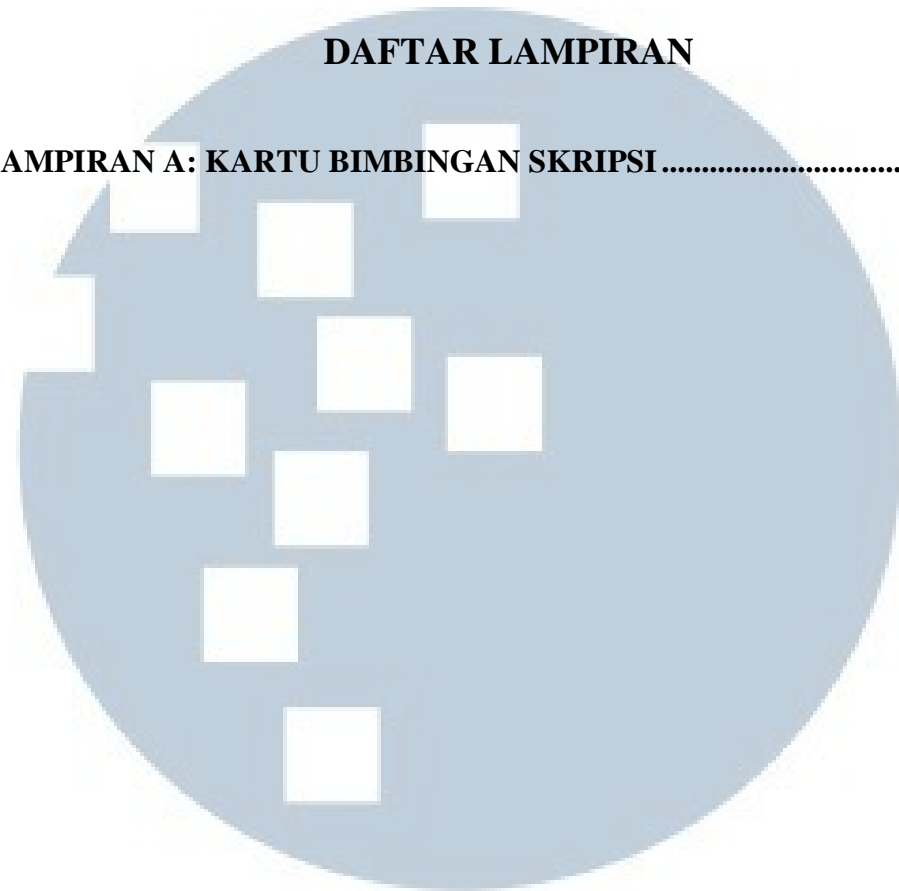
## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. 3 Dimensional Karakter Surya.....	74
Tabel 4.2. 3 Dimensional Karakter Purnama.....	75



**DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....XXII**



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**