



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.

**PERANCANGAN TOKOH DENGAN MENGGUNAKAN
UNSUR STEAMPUNK DALAM ANIMASI PENDEK
BERJUDUL “PERPETUA”**

Skripsi Penciptaan

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Sulthon Muhammadi
NIM : 00000018752
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 : Sulthon Muhammadi

NIM : 00000018752

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi :

PERANCANGAN TOKOH DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR

STEAMPUNK DALAM ANIMASI PENDEK BERJUDUL “PERPETUA”

Dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya 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

Sulthon Muhammadi



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TOKOH DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR STEAMPUNK DALAM ANIMASI PENDEK BERJUDUL “PERPETUA”

Oleh
Nama : Sulthon Muhammadi

NIM : 00000018752

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

Pembimbing

Andrew Willis, B.A.

Pengaji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis kepada Tuhan yang telah memberikan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tokoh dengan judul “Perancangan Tokoh dengan Menggunakan Unsur *Steampunk* dalam Animasi Pendek berjudul Perpetua”. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata I Universitas Multimedia Nusantara.

Sejak awal penulis masuk ke dunia kuliah animasi, penulis memang tertarik dengan perancangan tokoh dengan tema-tema fantasi yang biasa muncul dalam komik dan film. Penulis sangat senang karena kali ini berkesempatan untuk membahas dan melakukan penelitian terhadap perancangan tokoh dalam sebuah animasi.

Penulis merasa mendapatkan banyak sekali ilmu selama proses penulisan skripsi penciptaan ini. Mulai dari pengalaman, teknik animasi hingga kerjasama tim. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada orang-orang yang mendukung dan membantu penulis dalam pembuatan Skripsi Penciptaan ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film & Televisi.
2. Christian Aditya, S.Sn.,M.Anim. selaku dosen pembimbing.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku ketua sidang.
4. Dominika Anggreani P., S.Sn., M.Anim., selaku pengaji.
5. Yohanes Merci, S.Sn., M.M., selaku konsultan akademik.
6. Aisyah Ananda Puteri dan Richa Anggreani selaku anggota Suisen

Production.

7. Keluarga dekat yang sudah turut mendukung lewat doa dan semangat.

Tangerang, 14 Desember 2017

Sulthon Muhammadi



ABSTRAKSI

Untuk merancang tokoh animasi yang terkesan hidup, berbagai aspek perlu diperhatikan lebih dalam, seperti aspek lingkungan, sosial dan psikologi. Beberapa aspek sangat berhubungan seperti penampilan tokoh dan latar cerita. Setiap tokoh seharusnya memiliki kedalaman, kompleksitas, konsistensi dan misteri dan daya tarik. Unsur-unsur tersebut dapat menjadi jiwa yang menghidupkan tokoh animasi tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk merancang tokoh animasi sebagai topik tugas akhir penulis. Perancangan tokoh ini akan penulis terapkan dalam film animasi pendek berjudul “Perpetua”. Hal tersebut bertujuan agar film “Perpetua” memiliki perancangan tokoh yang baik dan mendukung cerita. Pada penulisan kali ini penulis akan mengambil teori-teori mengenai fisiologi, psikologi dan sosiologi tokoh dan menambahkan unsur pakaian *steampunk*.

Kata kunci: fisiologi, psikologi, tokoh, *steampunk*.



ABSTRACT

In order to design an animated characters that appear to be alive, there are various aspects has to be considered, such as environmental, social and psychological aspects. Some aspects are closely related such as the appearance of the character and the background of the story. Each character should have depth, complexity, consistency, mystery and appeal. These element consider as important keys to animate the animated character.

Thus, author is interested to design an animated character as a topic of the author's final project. The design of this character will then be applied to a short animated film titled "Perpetua". It is intended that the film "Perpetua" has a good character design to support the story. In this literature the author will take theories about the physiology, psychology and sociology of human's character and add elements of steampunk outfit into it.

Keywords: physiology, psychology, character, steampunk



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	III
KATA PENGANTAR	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi	2
1.5. Manfaat Skripsi	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1. Animasi	3
2.2. Merancang Tokoh Animasi.....	3
2.2.1. <i>Archetype</i>	4
2.2.2. <i>Three Dimensional Character</i>	5
2.3. Unsur Fisiologi Tokoh	6

2.3.1.	Bentuk Fisik Berdasarkan Jenis Kelamin	6
2.3.2.	Proporsi dan Anatomi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	7
2.3.3.	Proporsi Tubuh Anak-Anak	8
2.3.4.	Ras Kaukasia.....	8
2.3.5.	Gaya Rambut.....	9
2.4.	Unsur Psikologis yang Dipengaruhi Oleh Unsur Fisiologis	10
2.4.1.	Daya Tarik.....	10
2.4.2.	<i>Babyface</i>	11
2.4.3.	Stereotip	12
2.4.4.	<i>Gender</i>	13
2.5.	Teori warna	14
2.5.1.	Psikologi warna	15
2.5.2.	Pemilihan warna untuk tema <i>steampunk</i>	16
2.6.	<i>Steampunk</i>	17
2.6.1.	Sub Kultur Fiksi-Ilmiah <i>Steampunk</i>	18
2.6.2.	Empat Jenis <i>Fashion Steampunk</i>	20
2.6.3.	Pakaian dan Aksesoris Identik <i>Steampunk</i>	24
2.6.4.	Unsur Victorian dalam <i>Steampunk</i>	27
	BAB III METODOLOGI	29
3.1.	Gambaran Umum	29
3.1.1.	Posisi Penulis	29
3.1.2.	Skema Penelitian.....	30
3.2.	Pembuatan Cerita dan Tokoh	31

3.2.1.	Sinopsis	31
3.2.2.	Three-dimensional Character Louis	31
3.2.3.	Three-dimensional Character Agatha	32
3.2.4.	Three-dimensional Character Clara	34
3.3.	Studi Eksisting Melalui Film <i>Steamboy</i>	35
3.3.1.	Observasi fisiologi dan kepribadian tokoh.....	36
3.3.2.	Observasi Pakaian Pria.....	38
3.3.3.	Observasi Pakaian Wanita.....	39
3.4.	Studi Eksisting Karakter Wanita Melalui Film <i>Kiki's Delivery Service</i>	40
3.4.1.	Studi Eksisting Tokoh Kiki.....	41
3.4.2.	Studi Eksisting Tokoh Ursula	42
3.4.3.	Studi Eksisting Tokoh Kokiri	43
3.4.4.	Studi Eksisting Tokoh Mrs. Osono	44
3.5.	Studi Eksisting Melalui Film <i>Tenkou no Shiro Laputa</i>	45
3.5.1.	Studi Eksisting Tokoh Sheeta	45
3.6.	Observasi melalui foto dan desain kostum.....	47
3.6.1.	Observasi pakaian <i>the tinker</i>	48
3.6.2.	Observasi pakaian <i>jumpsuit</i>	49
3.6.3.	Observasi aksesoris rok dan korset.....	50
3.6.4.	Observasi penutup kepala dan <i>goggle</i>	51
3.6.5.	Observasi aksesoris gesper	52
3.7.	Eksplorasi Bentuk tubuh Tokoh.....	53
3.7.1.	Eksplorasi Melalui Bentuk dan Garis	53

3.7.2. Penerapan Teori Anatomi dan Teori Ras	54
3.8. Eksplorasi Tokoh Louis	56
3.8.1. Wajah Tokoh Louis.....	56
3.8.2. Kostum Tokoh Louis	57
3.8.3. Ekspresi dan Gestur Tokoh Louis	61
3.9. Eksplorasi Tokoh Agatha.....	63
3.9.1. Wajah Tokoh Agatha	63
3.9.2. Kostum Tokoh Agatha	64
3.9.3. Ekspresi dan Gestur Tokoh Agatha	67
3.10. Eksplorasi Tokoh Clara.....	68
3.10.1. Wajah Tokoh Clara	68
3.10.2. Kostum Tokoh Clara	69
3.10.3. Ekspresi dan Gestur Tokoh Clara	75
BAB IV ANALISIS	76
4.1. Analisis Tokoh Louis	76
4.2. Analisis Tokoh Agatha.....	78
4.3. Analisis Tokoh Clara.....	80
BAB V PENUTUP	82
2.1. Kesimpulan	82
2.2. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	XIV
LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	XVI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penampilan yang menarik	11
Gambar 2.2 Bentuk wajah tokoh <i>babyface</i> dan <i>anti-babyface</i>	12
Gambar 2.3 Cara berpakaian sesuai gender	14
Gambar 2.4 Cara berpakaian sesuai gender yang menonjolkan kepribadiannya..	15
Gambar 2.5 contoh pencampuran warna untuk menghasilkan warna netral	18
Gambar 2.6. Teknologi yang beraneka ragam dalam <i>subgenre</i> fantasi <i>steampunk</i>	
.....	20
Gambar 2.7 Fashion Street Urchin dalam buku <i>Steampunk Bible</i>	21
Gambar 2.8 Fashion <i>The Tinker</i> dalam buku <i>Steampunk Bible</i>	22
Gambar 2.9 Fashion <i>The Explorer</i> dalam buku <i>Steampunk Bible</i>	23
Gambar 2.10 Fashion <i>The Aesthete</i> dalam buku <i>Steampunk Bible</i>	24
Gambar 2.11. Contoh Pakaian yang identik dengan tema <i>steampunk</i>	25
Gambar 2.12. Unsur fantasi: Unsur <i>steampunk</i> yang bercampur dengan budaya dan teknologi yang berbeda dengan budaya dan kenyataan yang terjadi pada era <i>victoria</i>	28
Gambar 2.13. Pakaian pekerja pria pada era <i>victoria</i>	29
Gambar 3.1. Skema penelitian	31
Gambar 3.2 Mr. Stephenson dalam film <i>Steamboy</i> (2004).....	37
Gambar 3.3 Mr. Edward dalam film <i>Steamboy</i> (2004).....	37
Gambar 3.4 Mr. David dalam film <i>Steamboy</i> (2004).....	38
Gambar 3.5 Mr. Lloyd dalam film <i>Steamboy</i> (2004).....	38

Gambar 3.6 Mrs. Scarlett dalam film <i>Steamboy</i> (2004).....	40
Gambar 3.7 Kiki dalam film <i>Kiki's Delivery Service</i>	41
Gambar 3.8 Ursula dalam film <i>Kiki's Delivery Service</i>	42
Gambar 3.9 Kokiri dalam film <i>Kiki's Delivery Service</i>	43
Gambar 3.10 Mrs. Osono dalam film <i>Kiki's Delivery Service</i>	44
Gambar 3.11 Tenkou no Shiro Laputa	45
Gambar 3.12 Pakaian tokoh Sheeta saat awal film	46
Gambar 3.13 Pakaian lain yang dikenakan Sheeta	46
Gambar 3.14 Contoh pakaian <i>the tinker</i> yang diambil dari buku <i>Anatomy of Steampunk</i>	47
Gambar 3.15 Contoh pakaian wanita dengan model jumpsuit dengan gaya <i>steampunk</i> yang diambil dari buku <i>Anatomy of Steampunk</i>	48
Gambar 3.16 Contoh pakaian wanita yang memakai rok dan korset bergaya <i>steampunk</i>	49
Gambar 3.17 Contoh penutup kepala bergaya <i>steampunk</i> dan contoh kombinasi antara penutup kepala dengan <i>goggle</i>	50
Gambar 3.18 Contoh aksesoris gesper dan penerapannya dalam kostum bergaya <i>steampunk</i>	51
Gambar 3.19 memastikan bentuk tubuh tokoh pria dan wanita menggunakan dua segitiga	53
Gambar 3.20 penggunaan bentuk sudut tajam dan garis berbentuk kurva pada tubuh pria dan wanita.	53

Gambar 3.21 Eksplorasi wajah Louis mengambil referensi dari beberapa tokoh dalam film <i>Steamboy</i> (2004)	54
Gambar 3.22 Eksplorasi wajah Agatha mengambil referensi dari beberapa tokoh dalam <i>Kiki's Delivery Service</i> dan film <i>Tenkou no Shiro Laputa</i>	55
Gambar 3.33 Beberapa model rambut yang dipilih saling berhubungan satu sama lain.....	56
Gambar 3.34 Rancangan awal kostum tokoh louis	58
Gambar 3.35 Pakaian Louis dan beberapa referensi	59
Gambar 3.36 Rancangan awal kostum tokoh Agatha	60
Gambar 3.37 Pakaian Agatha dan beberapa referensi	61
Gambar 3.38 Kostum awal tokoh Clara	62
Gambar 3.39 Kostum clara yang diperbarui	62
Gambar 3.40. Kostum Clara dewasa.....	63
Gambar 3.41 Pakaian Clara dan beberapa referensi	64
Gambar 3.42 Pakaian luar rumah yang digunakan dalam adegan pemakaman....	65
Gambar 3.43 ekspresi louis	66
Gambar 3.44 Gesture Louis	67
Gambar 3.45 Ekspresi Agatha	67
Gambar 3.46 Gestur Agatha.....	68
Gambar 3.47 Ekspresi Clara	74
Gambar 4.1 Louis.....	75
Gambar 4.2 Agatha	77
Gambar 4.3 Clara	79