



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 VISUALISASI TOKOH PADA ANIMASI 2D

“TASTE”

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Yovita Destiana
NIM : 00000018687
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 : Yovita Destiana

NIM : 00000018687

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN VISUALISASI TOKOH PADA ANIMASI 2D “TASTE”

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.

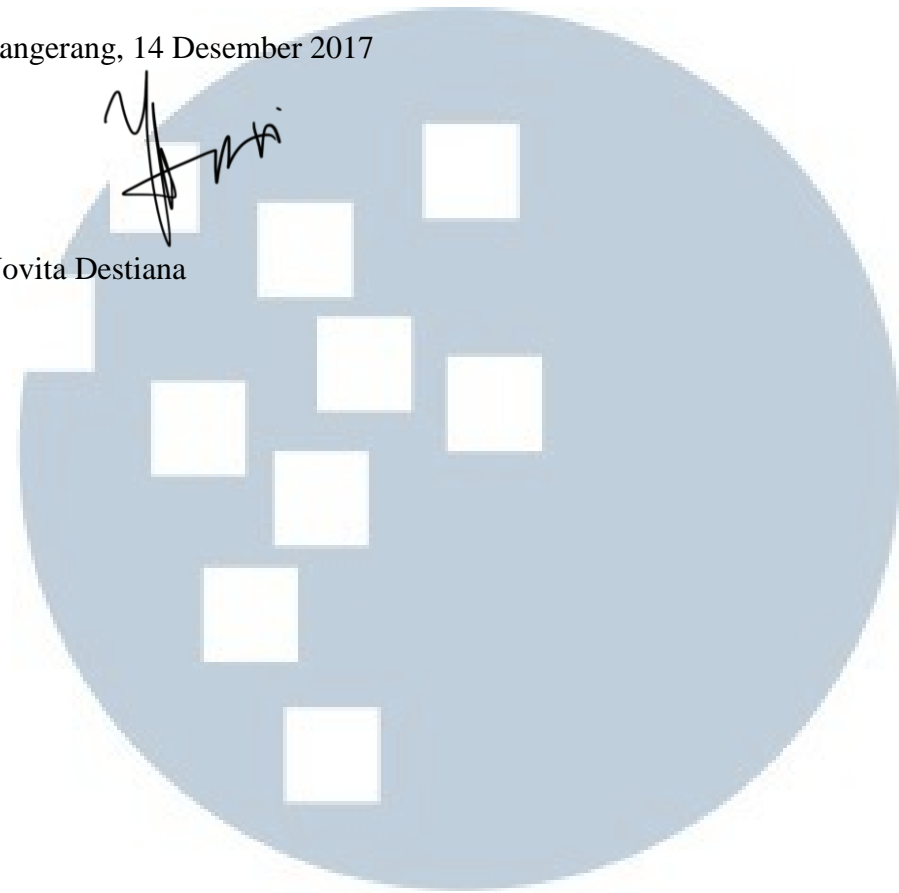
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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



Yovita Destiana



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Visualisasi Tokoh pada Animasi 2D “Taste”

Oleh

Nama : Yovita Destiana

NIM : 00000018687

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2018

Pembimbing



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

Penguji



Christine M. Lukmanto, S.Sn.,

M.Anim.

Ketua Sidang



Dominika Anggraeni P., S.Sn.,

M.Anim.

Ketua Program Studi



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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

"Animasi dapat menjelaskan apa saja yang bisa terpikirkan oleh manusia" (Walt Disney).

Dalam perancangan tugas akhir saya, terdapat alasan mengapa topik yang saya pilih berhubungan dengan indera pengecap rasa. Setiap hari saya selalu menyantap makanan, rasa yang saya sukai tentu berbeda dengan setiap orang. Disaat itulah saya mendapat inspirasi bagaimana cara menunjukkan apa yang saya rasakan saat menyantap makanan, dapat diolah menjadi sebuah tokoh. Merancang tokoh merupakan salah satu bidang yang familiar bagi saya, karena saya merasa lebih unggul di bidang tersebut. Tentu tidak lupa dengan riset yang berkaitan dengan rancangan setiap rasa. Tujuan utama dalam perancangan ini yakni agar keempat rasa tersebut dapat menjadi suatu tokoh dan bisa tersampaikan sebagai informasi baru yang menarik bagi masyarakat.

Secara pribadi, dalam proses pengerjaan skripsi ini saya dapat belajar banyak dari berbagai hal. Ilmu-ilmu baru yang saya dapat dalam proses perancangan merupakan hal baru yang membuka wawasan saya lebih luas. Saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam memahami proses perancangan tokoh yang saya buat.

Saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi ini:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi FTV
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., selaku Dosen Pembimbing
3. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim., selaku Ketua Sidang

4. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku Penguji
5. Detra Hokie, selaku rekan kerja dalam kelompok TA
6. Kedua Orangtua yang telah memberikan dukungan kepada saya beserta kerabat dekat.
7. Teman-teman dan pihak yang bersedia memberikan waktunya untuk membantu penulisan tugas akhir saya.

Tangerang, 14 Desember 2017



Yovita Destiana

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Perancangan tokoh dalam dunia animasi 2D merupakan aspek yang penting. Visualisasi tokoh harus sesuai dengan ciri khas, sifat dan latar belakang dari sebuah tokoh itu. Dalam animasi 2D "Taste", penulis akan membahas bagaimana visualisasi keempat rasa ke dalam bentuk tokoh sesuai dengan ciri khasnya masing-masing. Menerapkan hubungan psikologi warna, bentuk, *three dimensional character* dengan ciri khas setiap rasa agar dapat menghasilkan sebuah tokoh yang unik. Dengan tujuan dapat menghasilkan desain tokoh yang merepresentasikan karakteristik dari setiap rasa.

Kata kunci: Perancangan Tokoh, Animasi 2D, Visualisasi, Rasa, Tokoh

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Character Design in 2D animation is an important aspect. The character visualization must be suitable for the characteristic, personality and the background of a character. In 2D animation "Taste", the writer will discuss how the four of taste will be visualized with their own characterization. Applying the relevance of color psychology, shape, three dimensional character with the characteristic of each taste that will result an unique character. With the purpose to produce the character that can visualize each taste that show their own characteristic.

Keywords: Character Design, 2D Animation, Visualization, Taste

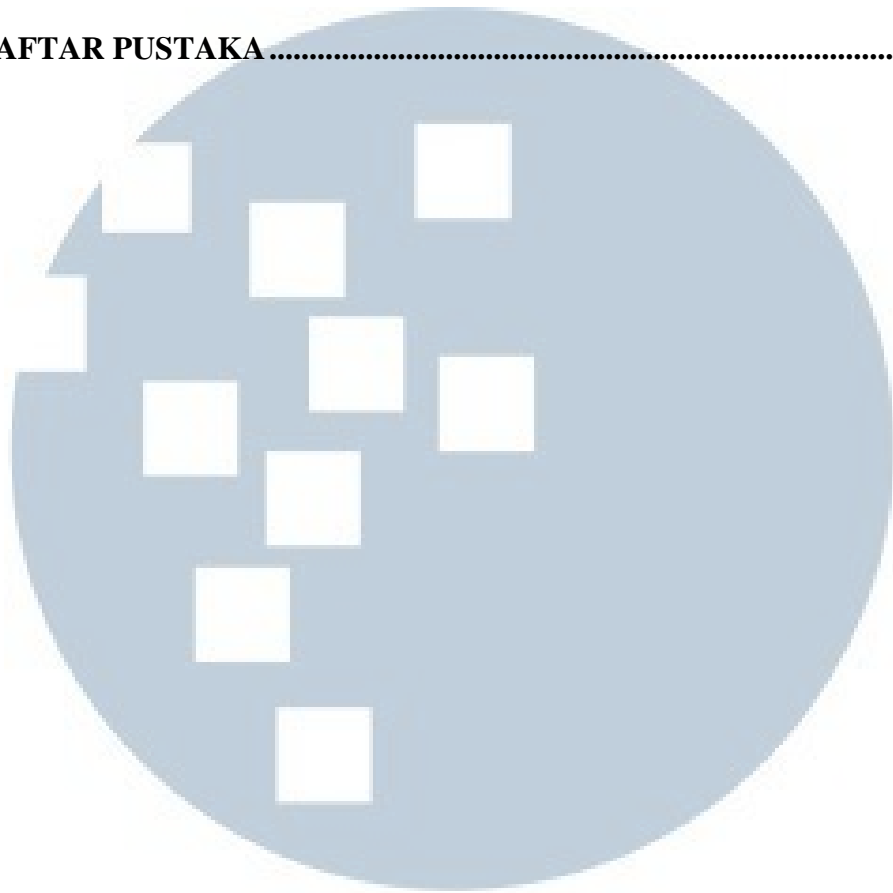
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. 2D Animation.....	5
2.2. Perancangan Tokoh.....	5
2.2.1. <i>Three Dimensional Character</i>	6
2.2.2. Umur	7
2.2.3. Hirarki	7
2.2.4. <i>Visual Style</i>	9

2.2.5.	Bentuk	11
2.2.6.	Proporsi	13
2.2.7.	Warna	13
2.2.8.	<i>Appeal</i>	21
2.2.9.	Aksi, Gestur, dan Atribut Tambahan	21
2.3.	Rasa	22
BAB III METODOLOGI		25
3.1.	Gambaran Umum	25
3.1.1.	Sinopsis	25
3.1.2.	Posisi Penulis	26
3.2.	Tahapan Kerja	27
3.3.	Proses Perancangan	28
3.3.1.	<i>Three Dimensional Character</i>	30
3.3.2.	Acuan	33
3.3.3.	Eksplorasi <i>Style</i>	39
3.3.4.	Eksplorasi Visual	41
BAB IV ANALISIS		57
4.1.	Analisis	57
4.1.1.	Analisis Visual	58
BAB V PENUTUP		67
5.1.	Kesimpulan	67
5.2.	Saran	68



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

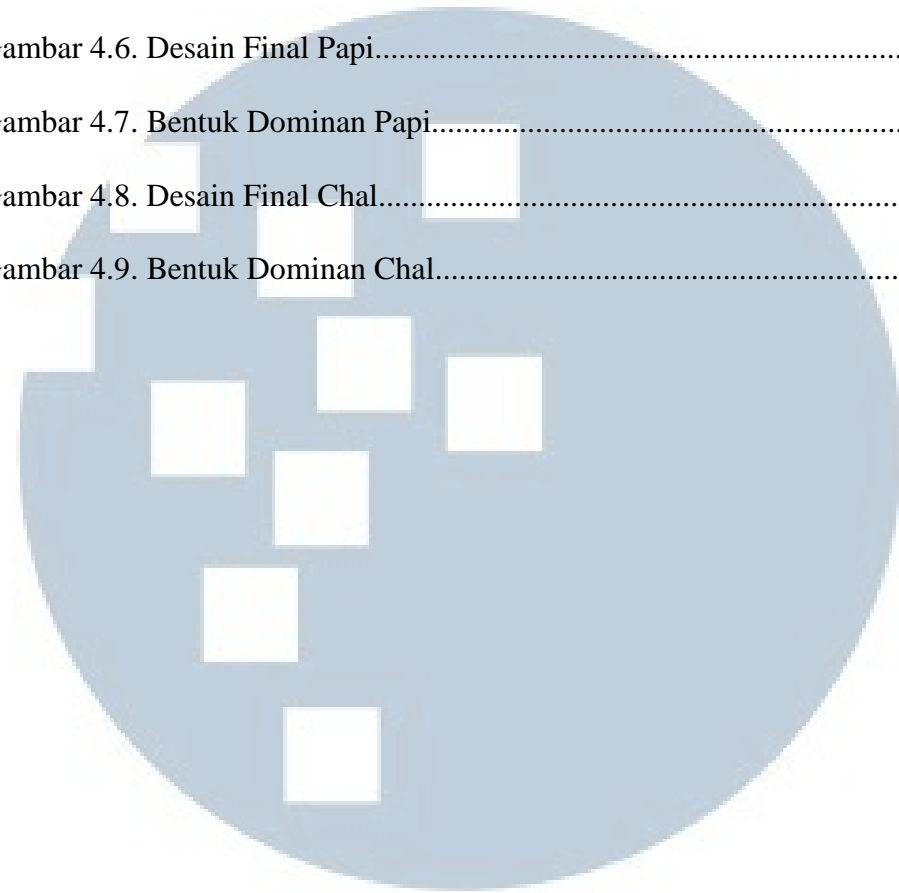
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Animasi 2D The Little Mermaid.....	5
Gambar 2.2. Persegi, Lingkaran, dan Segitiga.....	7
Gambar 2.3. Penerapan Bentuk Persegi.....	7
Gambar 2.4. Penerapan Bentuk Segitiga.....	8
Gambar 2.5. Penerapan Bentuk Lingkaran.....	8
Gambar 2.6. Merah.....	9
Gambar 2.7. Kuning.....	9
Gambar 2.8. Biru.....	10
Gambar 2.9. Ungu.....	10
Gambar 2.10. Hijau.....	11
Gambar 2.11. Jingga.....	11
Gambar 2.12. Hitam.....	11
Gambar 2.13. Putih.....	12
Gambar 2.14. Cokelat.....	13
Gambar 2.15. Abu-Abu.....	13
Gambar 2.16. Merah Muda.....	13
Gambar 2.17. Skema <i>Monochromatic</i>	18
Gambar 2.18. Skema <i>Analogous</i>	19
Gambar 2.19. Skema <i>Complementary</i>	19
Gambar 2.20. Skema <i>Split Complementary</i>	20
Gambar 2.21. Skema <i>Double Complementary</i>	20
Gambar 2.22. Skema <i>Triadic</i>	21

Gambar 2.23. Mitos Peta Lidah	24
Gambar 2.24. Bagian Otak.....	24
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	28
Gambar 3.2. Bentuk dasar tokoh dalam film <i>Inside Out</i>	34
Gambar 3.3. Warna dari Tokoh di film " <i>Inside Out</i> ".....	34
Gambar 3.4. <i>Joy</i> dari film <i>Inside Out</i>	35
Gambar 3.5. Gulali	36
Gambar 3.6. Permen.....	36
Gambar 3.7. <i>Disgust</i> dari film <i>Inside Out</i>	37
Gambar 3.8. Warna yang Didapat dari Makanan dan Buah.....	37
Gambar 3.9. Proporsi tokoh ' <i>Art</i> ' yang unik.....	38
Gambar 3.10. Perwujudan tokoh Anger	39
Gambar 3.11. Contoh hirarki Iconic: Felix The Cat.....	39
Gambar 3.12. Gaya Tokoh dalam serial animasi Binekon.....	40
Gambar 3.13. Gaya Tokoh dalam Animasi ' <i>Taste</i> '.....	41
Gambar 3.14. Eksplorasi Bentuk dan Atribut Mimi.....	41
Gambar 3.15. <i>Joy</i> dari film <i>Inside Out</i>	42
Gambar 3.16. Permen.....	42
Gambar 3.17. Eksplorasi Warna, Bentuk dan Atribut Mimi.....	43
Gambar 3.18. Revisi Tokoh Mimi.....	44
Gambar 3.19. Eksplorasi Bentuk dan Atribut Timi.....	45
Gambar 3.20. Eksplorasi Warna, Bentuk dan Atribut Timi.....	46
Gambar 3.21. Eksplorasi Jubah pada Atribut Timi.....	47

Gambar 3.22. Eksplorasi Popok pada Atribut Timi.....	47
Gambar 3.23. Warna buah yang memiliki rasa asam: Lemon.....	47
Gambar 3.24. Warna buah yang memiliki rasa asam: Kiwi.....	48
Gambar 3.25. Revisi Tokoh Timi.....	48
Gambar 3.26. Eksplorasi Bentuk, Warna dan Atribut Chal.....	49
Gambar 3.27. Proporsi tokoh 'Art' yang unik.....	50
Gambar 3.28. Garam yang memiliki rasa asin.....	51
Gambar 3.29. Atribut olahraga: Gelang untuk mengelap keringat.....	51
Gambar 3.30. Atribut olahraga:Handuk.....	51
Gambar 3.31. Atribut olahraga: Headband olahraga.....	52
Gambar 3.32. Revisi Tokoh Chal.....	52
Gambar 3.33. Eksplorasi Bentuk dan Atribut Papi.....	53
Gambar 3.34. Bentuk dasar tokoh Anger.....	53
Gambar 3.35. Pria Dewasa dengan kumis serta kacamata.....	54
Gambar 3.36. Eksplorasi Warna, Bentuk dan Atribut Papi.....	54
Gambar 3.37. Makanan yang memiliki rasa pahit: Pare.....	55
Gambar 3.38. Makanan yang memiliki rasa pahit: Biji Kopi.....	55
Gambar 3.39. Revisi Tokoh Papi.....	56
Gambar 4.1. Desain Final Tokoh dalam Animasi 2D ' <i>Taste</i> '.....	57
Gambar 4.2. Desain Final Mimi.....	58
Gambar 4.3. Bentuk dominan Mimi.....	59
Gambar 4.4. Desain final Timi.....	60
Gambar 4.5. Bentuk Dominan Timi.....	61

Gambar 4.6. Desain Final Papi.....	62
Gambar 4.7. Bentuk Dominan Papi.....	63
Gambar 4.8. Desain Final Chal.....	64
Gambar 4.9. Bentuk Dominan Chal.....	65



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI..... XVI

LAMPIRAN B: LEMBAR PENGAJUAN JUDUL..... XVII

