

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
ANIMASI 3D NAYLA DENGAN METODE *STYLIZED*
GUNA MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL**



Disusun oleh
Gilang Ramadhan Permana Putra
NIM: 2000337033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
ANIMASI 3D NAYLA DENGAN METODE *STYLIZED*
GUNA MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai drajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Gilang Ramadhan Permana Putra
NIM: 2000337033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul :

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 3D NAYLA DENGAN METODE *STYLIZED* GUNA MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL

Disusun oleh
Gilang Ramadhan Permana Putra
NIM: 2000337033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

06 JAN 2025


Pembimbing I / Ketua Penguji


Agni Saraswati, S.Sn., M.A.
NIDN. 0030118903

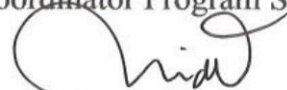
Pembimbing II / Anggota Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN. 0011067109

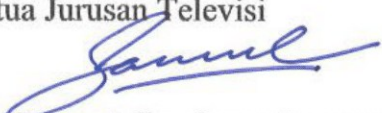
Penguji Ahli / Anggota Penguji


Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0515018501

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001



**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Gilang Ramadhan Permana Putra**
No. Induk Mahasiswa : **2000337033**
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
ANIMASI 3D NAYLA DENGAN METODE
STYLIZED GUNA MENINGKATKAN DAYA
TARIK VISUAL**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 6 Januari 2025
Yang menyatakan,



Gilang Ramadhan Permana Putra
NIM. 2000337033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Gilang Ramadhan Permana Putra**
No. Induk Mahasiswa : **2000337033**
Program Studi : **Sarjana Terapan Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 3D NAYLA DENGAN
METODE *STYLIZED* GUNA MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Yang menyatakan,



Gilang Ramadhan Permana Putra
NIM. 2000337033

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta dapat selesai dengan baik. Serta, dapat merealisasikan karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Desain Karakter Animasi 3D Nayla Dengan Metode *Stylized* Guna Meningkatkan Daya Tarik Visual”.

Tugas Akhir adalah syarat kelulusan untuk gelar D-4 Animasi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta. Terima kasih banyak atas dukungan, doa dan motivasi dalam menjalani masa perkuliahan, ucapan ditujukan untuk:

1. Keluarga dan orangtua yang selalu mendukung dan memberikan motivasi;
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan FSM;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi;
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Prodi Sarjana Terapan Animasi;
6. Agni Saraswati, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I;
7. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
8. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Penguji Ahli;
9. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik;
10. H. Rangga Yudo Yuwono, S.T., selaku CEO PT. Wangsa Ultima Kreasi;
11. Teman-teman dan rekan seperjuangan;

Diharapkan perancangan desain karakter dengan metode *stylized* ini menginspirasi, mendapat kritik dan saran yang membangun untuk pengembangan yang lebih baik lagi ke depannya. Terima kasih.

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Gilang Ramadhan Permana Putra

ABSTRAK

Film "Nayla" merupakan karya animasi yang dirancang untuk merepresentasikan kondisi skizofrenia melalui pendekatan desain karakter dengan metode *stylized*. Tujuan utama perancangan ini adalah menciptakan karakter yang tidak hanya unik secara visual tetapi juga mampu menyampaikan kompleksitas emosi dan pengalaman psikologis penderita skizofrenia. Metode *stylized* memungkinkan desain karakter memiliki proporsi tubuh yang tidak realistis, palet warna pastel yang menenangkan, serta ekspresi wajah dinamis untuk mendukung narasi film. Proses perancangan melibatkan empat tahap utama: *Preparation* (pengumpulan data dan referensi), *Incubation* (sketsa awal dan palet warna), *Illumination* (perancangan ekspresi dan gestur tubuh), dan *Verification* (implementasi desain pada film dan uji coba kepada komunitas). Penayangan film di Komunitas Peduli Skizofrenia Indonesia (KPSI) menunjukkan respon positif, baik dari aspek desain visual, narasi, maupun kesesuaiannya dengan tema skizofrenia. Hasil survei dengan skala Likert menunjukkan rata-rata nilai di atas 4, yang mencerminkan keberhasilan desain karakter dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman penonton terhadap isu kesehatan mental. Dengan pendekatan kreatif dan edukatif, film ini berhasil membangun hubungan emosional dengan penonton serta memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya kesehatan mental.

Kata Kunci: Desain Karakter, *Stylized*, Film Animasi, Skizofrenia

ABSTRACT

"Nayla" is an animated film designed to represent schizophrenia through a character design approach using the stylized method. The primary goal of this project is to create characters that are not only visually unique but also capable of conveying the emotional complexity and psychological experiences of individuals with schizophrenia. The stylized method enables character designs to feature non-realistic proportions, soothing pastel color palettes, and dynamic facial expressions to support the film's narrative. The design process involved four main stages: *Preparation* (data and reference collection), *Incubation* (initial sketches and color palette selection), *Illumination* (designing expressions and body gestures), and *Verification* (character implementation in the film and testing with the community). The film screening at the Indonesian Schizophrenia Care Community (KPSI) received positive feedback on the visual design, narrative, and its relevance to the schizophrenia theme. Survey results using the Likert scale showed an average score above 4, indicating the success of the character design in capturing attention and enhancing viewers' understanding of mental health issues. With its creative and educational approach, this film successfully builds an emotional connection with viewers and positively contributes to raising public awareness of the importance of mental health.

Keywords: Character Design, *Stylized*, Animated Film, Schizophrenia

The Concept Art Of

NAYLA



Written by: Gilang Ramadhan Permana Putra





Judul Tugas Akhir

**Perancangan Desain Karakter Animasi 3D Nayla
Dengan Metode Stylized Guna Meningkatkan Daya Tarik Visual**

Mahasiswa

Gilang Ramadhan Permana Putra
NIM. 2000337033

Dosen Pembimbing 1

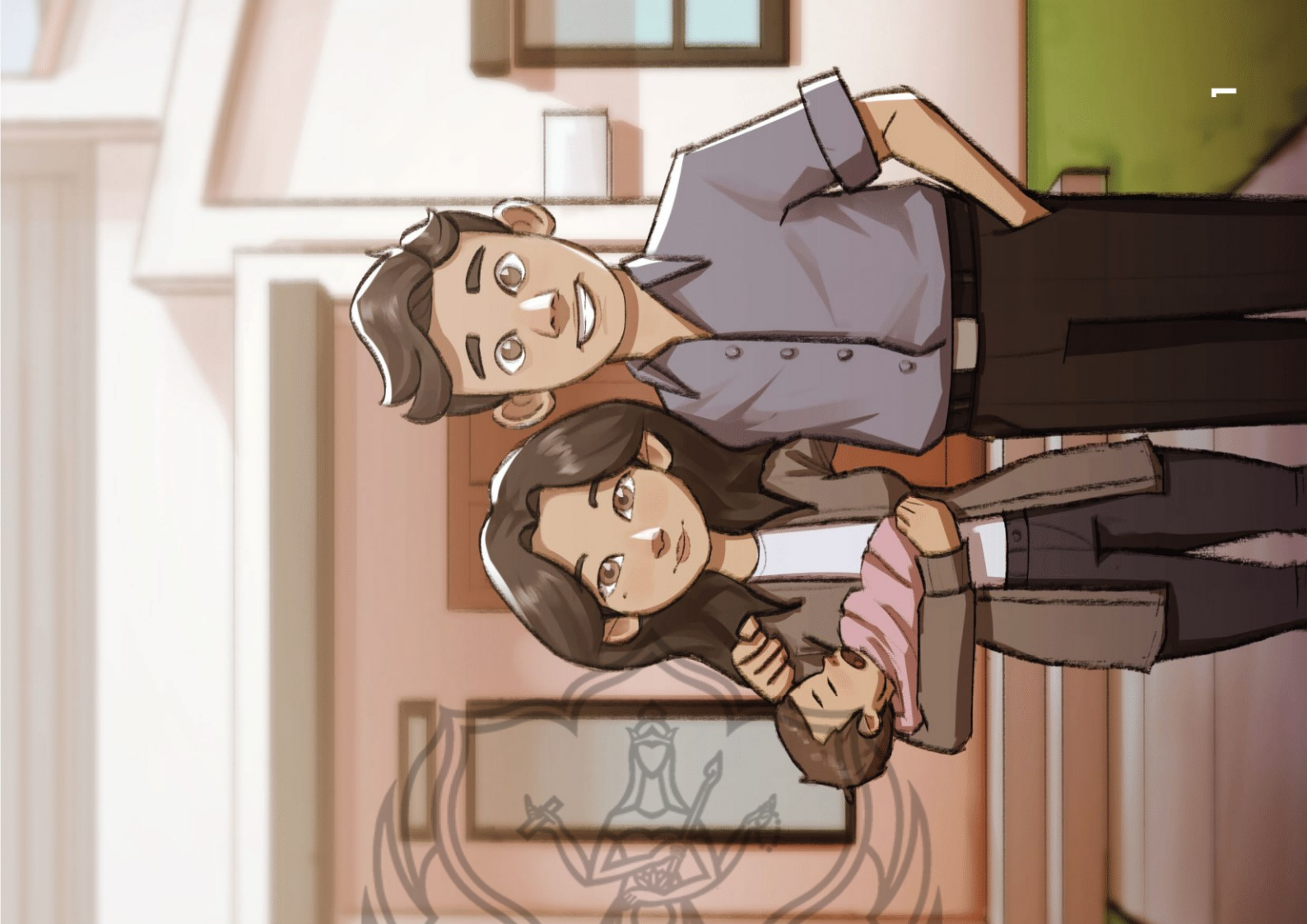
Agni Saraswati, S.Sn., M.A.
NIP. 19891130 201903 2 018

Dosen Pembimbing 2

Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	1	PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN	26
• Latar Belakang	2	• Preparation	27
• Rumusan Masalah	3	• Incubation	31
• Tujuan dan Manfaat	3	• Illumination	48
		• Verification	63
		• Hasil Responden	64
EKSPLORASI	4	• Hasil Penayang Teaser	66
• Ide Karya	5		
• Tinjauan Karya	6	PENUTUP	67
• Landasan Teori	7	• Kesimpulan	68
		• Saran	68
		• Kepustakaan	69
Desain Karya	8	• Biodata Penulis	70
• Target Audience	9		
• Cerita	10		
• Identitas Film	11		
• Desain Karakter	12		
• Jadwal Produksi	23		
• Indikator Capaian Akhir	25		



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Desain karakter dalam film animasi memainkan peran penting dalam menyampaikan cerita dan emosi kepada penonton. Karakter yang baik tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menggerakkan penonton secara emosional melalui narasi yang dibangun (Sullivan et al., 2018). Merepresentasikan kondisi psikologis dalam desain karakter merupakan tantangan tersendiri. Skizofrenia adalah gangguan psikotik dengan distorsi khas pikir, kadang-kadang mempunyai perasaan bahwa dirinya sedang dikendalikan oleh kekuatan dari luar dirinya, waham yang kadang-kadang aneh, gangguan persepsi, efek abnormal yang terpadu dengan situasi nyata atau sebenarnya, dan autism (Zahnia & Sumekar, 2016). Data menunjukkan bahwa prevalensi di Indonesia sebanyak 6,7 per 100 rumah tangga dan terdapat masalah lain dimana sebanyak 14% orang gangguan mental skizofrenia diapasang oleh keluarganya (Kementerian Kesehatan, 2018).

Dalam penelitian sebelumnya, terdapat perancangan film animasi tentang kelainan psikologis *philophobia*, yaitu ketakutan berlebihan terhadap cinta atau hubungan emosional (Saputro et al., 2022). Penelitian ini cukup berhasil mengembangkan yang dapat merepresentasikan rasa takut dan cemas yang dialami oleh *philophobia* melalui pendekatan visual yang kreatif dan unik. Oleh karena itu, film *Nayla* berupaya menggambarkan skizofrenia melalui karakter utamanya, *Nayla*. Perancangan ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana metode *stylized* dapat digunakan untuk merepresentasikan skizofrenia melalui desain karakter.

Stylized memiliki makna yaitu, gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya dengan melakukan pengurangan atau penyederhanaan, namun tetap mampu merepresentasikan karakteristik dari objek lainnya. *Stylized* juga bertujuan untuk menghasilkan gambar yang lebih unik dan menarik secara visual dari objek aslinya (Kerlow, 2018).

Perancangan ini akan menekankan pada desain karakter sebagai salah satu elemen pendukung dalam konsep film *Nayla*, dengan memperhatikan aspek penampilan, kepribadian, watak, dan karakteristik tokoh. Desain karakter dalam film ini akan menggunakan metode *stylized* pada tokoh utama dan pendamping. Metode ini digunakan untuk memberikan ciri khas dan proporsi unik pada bentuk karakter.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menggunakan metode *stylized* guna menemukan keunikan dan meningkatkan daya tarik visual dari desain karakter dalam film ini. Harapannya, pendekatan ini dapat menyampaikan kedalaman emosi serta memperkaya pengalaman penonton dalam memahami perjalanan dan tantangan yang di hadapi setiap karakter dalam film ini.



Tujuan

- ◆ Merancang visualisasi karakter dengan metode *stylized* dalam pembuatan film *Nayla* guna menarik penonton yang lebih luas dan beragam.
- ◆ Mengembangkan identitas visual karakter yang unik sehingga dapat membantu meningkatkan daya ingat dan dampak emosional pada penonton.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- ◆ Bagaimana penerapan metode *stylized* dapat mengembangkan desain karakter yang mampu menciptakan distorsi elemen visual kartun dan realistis secara tidak langsung?
- ◆ Bagaimana efektivitas konsep desain dengan metode *stylized* dalam pembuatan film *Nayla*?

Manfaat

- ◆ Meningkatkan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat mengenai gangguan mental skizofrenia melalui rancangan cerita dan visual karakter.
- ◆ Pesan positif melalui alur cerita dan visual diharapkan dapat meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap *Orang Dengan Skizofrenia* (ODS).