



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.

ANIMASI KARAKTER ODI DALAM

FILM ANIMASI “TYATNA”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Reini Jane Wijaya
NIM : 11120210175
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reini Jane Wijaya

NIM : 11120210175

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

ANIMASI KARAKTER ODI DALAM FILM ANIMASI "IYATNA"

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.

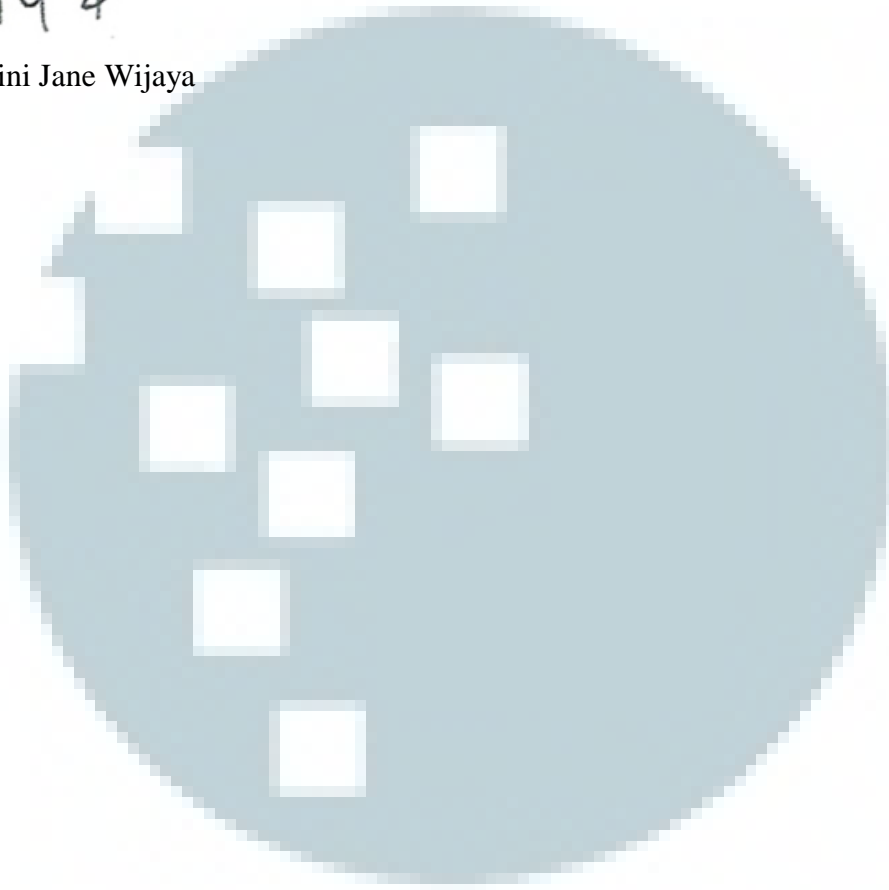
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas 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 (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2015



Reini Jane Wijaya



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Animasi Karakter Odi dalam Film Animasi “IYATNA”

Oleh

Nama : Reini Jane Wijaya

NIM : 11120210175

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 6 Februari 2015

Pembimbing



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

Penguji



Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Ketua Sidang



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Sebuah film animasi akan berhasil apabila dapat menyampaikan cerita dan kesan kepada penonton. Cerita dalam film animasi dapat tersampaikan dengan baik karena adanya animasi dan gerakan tubuh karakter yang menghidupkan dan mendukung karakter.

Penulis membahas topik animasi ini karena animator memiliki peranan penting dalam menyampaikan cerita dalam sebuah film animasi. Penghidupan karakter melalui gerakan tubuh berbeda-beda sesuai dengan karakter tokoh yang ingin dibangun. Pada laporan ini, penulis menghidupkan tokoh dengan karakteristik orang kota. Pembaca yang ingin mempelajari tentang animasi yang menunjukkan karakter orang kota dapat memperoleh informasi dari laporan ini.

Selama pengerjaan TA ini, penulis lebih memahami pengetahuan, prinsip dasar, dan cara membuat animasi dan pembentukan karakter berdasarkan gerakan tubuh. Semoga dengan adanya laporan ini, pembaca dapat lebih mengerti tentang penganimasian tokoh yang menunjukkan karakteristik orang kota dan mengerti bahwa animasi yang dibuat harus natural dan *familiar* bagi penonton.

Dalam pengerjaan TA ini, penulis dibantu dan didukung oleh berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing atas bimbingan dan motivasi dalam mengerjakan laporan dan karya tugas akhir ini,

2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Dosen Seminar atas ilmu presentasi yang diajarkan dan motivasi yang selalu diberikan selama proses tugas akhir ini,
3. Kemal Hassan, S.T., M.Sn. selaku Konsultan Skenario atas pemberian masukan pada pembuatan skenario film tugas akhir ini,
4. Kelompok Tenun, yaitu Linny, Kenezia Hermanus, Lorenzo Matthew L., dan Adinda Mufliah P. U. atas kerja keras, kerja sama, dan motivasi pada pembuatan film tugas akhir ini,
5. Arvin Chaiyadi Putra atas peminjaman peralatan sehingga tugas akhir ini dapat dikerjakan dengan baik, dan
6. Keluarga tercinta, yaitu Mama, Papa, Cici, dan Oweh atas segalanya.

Tangerang, 6 Januari 2015

Reini Jane Wijaya

UMMN

ABSTRAKSI

Perfilman animasi Indonesia terus berkembang dan tidak sedikit film animasi yang memasukkan unsur kebudayaan Indonesia. Oleh karena itu, saya dan kelompok termotivasi untuk membuat film animasi pendek berbentuk 2d dan 3d yang menerapkan unsur kebudayaan Indonesia.

Untuk dapat menyampaikan pesan sebuah film animasi, animasi memiliki peranan penting. Dalam film animasi ini, saya menganimasikan karakter 3d yang menunjukkan karakter orang kota berdasarkan studi pustaka, observasi, dan eksperimen yang telah didapatkan sebagai acuan dan referensi dalam membuat animasi. Dengan adanya pengumpulan informasi yang mendukung, saya harap dapat membuat animasi yang menaikkan kualitas film dan memberikan kesan terhadap penonton. Selain itu, dengan adanya animasi dengan unsur kebudayaan Indonesia, saya harap orang Indonesia dapat lebih menghargai kebudayaannya.

Kata kunci : animasi 3d, film pendek, Indonesia, karakterisasi gerakan

UMMN

ABSTRACT

Animation Industry in Indonesia continues to grow and some animated films began to include Indonesian culture. Therefore, I and my group motivated to make a short animated film in the form of 2d and 3d that implement Indonesian culture.

To be able to deliver the message of an animated film, animator plays an important role. In this animated film, I animate 3d character that show the characteristic of modern people based on literature review, observation, and experimentation that has been obtained as a referenc making animations. With the supporting information, I hope to create animations that raise the quality of the film and givesa good impression to the audience. Moreover, in the presence of animation film with Indonesian culture, I hope people can better appreciate the Indonesian culture.

Keywords: 3D animation, short film, Indonesian, movement characteization

U M M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Perancangan.....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi.....	5
2.1.1. Produksi Film Animasi Tiga Dimensi.....	5
2.1.2. Pembuatan Animasi Tiga Dimensi.....	6
2.1.3. Prinsip Animasi dan Penerapannya.....	8

2.1.4.	Animasi Kartun	14
2.2.	<i>Acting</i>	15
2.2.1.	<i>Acting for Animation</i>	15
2.2.2.	Budaya Orang Kota	16
2.2.3.	<i>Body Language</i>	17
BAB III	METODOLOGI	22
3.1.	Gambaran Umum	22
3.1.1.	Sinopsis	22
3.1.2.	Posisi Penulis	23
3.1.3.	<i>Storyboard</i>	23
3.1.4.	Konsep Karakter	30
3.2.	Objek Penelitian	31
3.2.1.	Referensi dalam Film	31
3.2.2.	Video Referensi	35
3.3.	Hasil Penelitian	36
3.3.1.	Referensi dalam Film	36
3.3.2.	Video Referensi	57
3.4.	Desain Gerakan	63
BAB IV	ANALISIS	65
4.1.	Proses Pengerjaan	65
4.2.	Analisa Pemilihan Gerakan	66
4.2.1.	<i>Scene</i> Odi Menaiki Angkutan Umum	66

4.2.2.	<i>Scene</i> Odi Menyeberangi Jembatan Akar	69
4.2.3.	<i>Scene</i> Odi di Bukit	71
4.2.4.	<i>Scene</i> Odi di Area Arca.....	74
4.3.	Penerapan 12 Prinsip Animasi dan <i>Principles of Animation</i>	
	<i>Physics</i>	79
BAB V	PENUTUP	86
5.1.	Kesimpulan	86
5.2.	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	xvii

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Produksi Film Animasi Tiga Dimensi.....	6
Gambar 2. 2. Contoh <i>Slow Out</i> (kiri) dan <i>Slow In</i> (kanan) pada <i>The Odd Rule</i>	9
Gambar 2.3. Contoh <i>Fourth Down at Half Time</i>	9
Gambar 2. 4. Penerapan Hukum Newton I pada <i>Follow Through Rambut</i>	10
Gambar 2.5. Contoh <i>Law of Inertia</i>	11
Gambar 2.6. Contoh Penerapan <i>Squash and Stretch</i> pada Momentum	12
Gambar 2.7. Pusat Gravitasi pada Manusia (kiri) dan Penopang Tubuh (kanan). 12	
Gambar 2.8. Penambahan dan Pengurangan Berat	13
Gambar 2.9. Contoh Aksi dan Reaksi.....	14
Gambar 2.10. Contoh " <i>Double Take</i> ".	15
Gambar 2.11. <i>Acting for Animation</i>	16
Gambar 2.12. Contoh Perbedaan Makna Kebudayaan pada Bahasa Tubuh.....	18
Gambar 2.13. Ekspresi Disampaikan Melalui Elemen Penting Wajah.....	19
Gambar 2.14. Gerakan Elemen Penting Wajah yang Berurutan.....	20
Gambar 3.1. <i>Storyboard Iyatna Scene 1 Shot 2</i>	24
Gambar 3.2. <i>Storyboard Iyatna Scene 6 Shot 27</i>	25
Gambar 3.3. <i>Storyboard Iyatna Scene 6 Shot 28</i>	25
Gambar 3.4. <i>Storyboard Iyatna Scene 6 Shot 46</i>	26
Gambar 3.5. <i>Storyboard Iyatna Scene 6 Shot 47</i>	26
Gambar 3.6. <i>Storyboard Iyatna Scene 9 Shot 59</i>	27
Gambar 3.7. <i>Storyboard Iyatna Scene 9 Shot 60 dan Shot 62</i>	28
Gambar 3.8. <i>Storyboard Iyatna Scene 9 Shot 63</i>	28

Gambar 3.9. <i>Storyboard Iyatna Scene 9 Shot 66 dan Shot 67</i>	29
Gambar 3.10. <i>Storyboard Iyatna Scene 9 Shot 69</i>	29
Gambar 3.11. <i>Storyboard Iyatna Scene 9 Shot 77</i>	30
Gambar 3.12. Karakter Odi.....	31
Gambar 3.13. Referensi Terbentur.....	36
Gambar 3.14. Referensi Terbentur.....	38
Gambar 3.15. Referensi Berjalan dengan Percaya Diri	39
Gambar 3.16. Referensi Berjalan.....	40
Gambar 3.17. Referensi Ekspresi Angkuh.....	40
Gambar 3.18. Referensi Ekspresi Angkuh pada Pria.....	41
Gambar 3.19. Referensi Gerakan Terpeleset	42
Gambar 3.20. Referensi Reaksi pada Saat Akan Terjatuh.....	43
Gambar 3.21. Referensi Reaksi pada Saat Akan Terjatuh Bagian 2.....	43
Gambar 3.22. Referensi Ekspresi Terpeleset di Jembatan.....	44
Gambar 3.23. Referensi Ekspresi Terpeleset	44
Gambar 3.24. Referensi Gerakan Mendaki dengan Tongkat.....	46
Gambar 3.25. Referensi Berjalan dengan Membungkuk Karena Lelah	47
Gambar 3.26. Referensi Ekspresi Kelelahan.....	47
Gambar 3.27. Referensi Berjalan Mendekat dengan Penasaran dan Takut.....	49
Gambar 3.28. Referensi Memotret.....	50
Gambar 3.29. Referensi Terpentak	52
Gambar 3.30. Referensi Gerakan Tubuh Bagian Atas Saat Tercekik.....	53
Gambar 3.31. Referensi Meronta Saat Tercekik.....	54

Gambar 3.32. Referensi Ekspresi Saat Tercekik.....	55
Gambar 3.33. Referensi Ekspresi Berharap dan Kehilangan Harapan	56
Gambar 3.34. Referensi Ekspresi Selamat dari Cekikan	57
Gambar 3.35. Referensi Selamat dari Cekikan	57
Gambar 3.36. Video Acting Duduk dengan Repot	59
Gambar 3.37. Video Referensi Duduk Istirahat.....	60
Gambar 3.38. Video Referensi Minum.....	62
Gambar 3.39. Desain Gerakan Terpeleset.....	63
Gambar 3.40. Desain Gerakan Terpental.....	64
Gambar 4.1. Odi Terbentur	67
Gambar 4.2. Odi Duduk dengan Repot.....	68
Gambar 4.3. Odi Berjalan Penuh Percaya Diri dan Berlagak Angkuh	69
Gambar 4.4. Odi Terpeleset	71
Gambar 4.5. Odi Berjalan Mendaki dengan Kelelahan	72
Gambar 4.6. Odi Duduk Istirahat.....	73
Gambar 4.7. Odi Minum	74
Gambar 4.8. Odi Berjalan Mendekat dengan Takut dan Penasaran	75
Gambar 4.9. Odi Memotret	76
Gambar 4.10. Odi Terpental.....	77
Gambar 4.11. Odi Tercekik.....	78
Gambar 4.12. Odi Menatap Berharap dan Kehilangan Harapan	79
Gambar 4.13. Odi Selamat dari Cekikan	79
Gambar 4.14. Contoh Penerapan Prinsip <i>Anticipation</i>	80

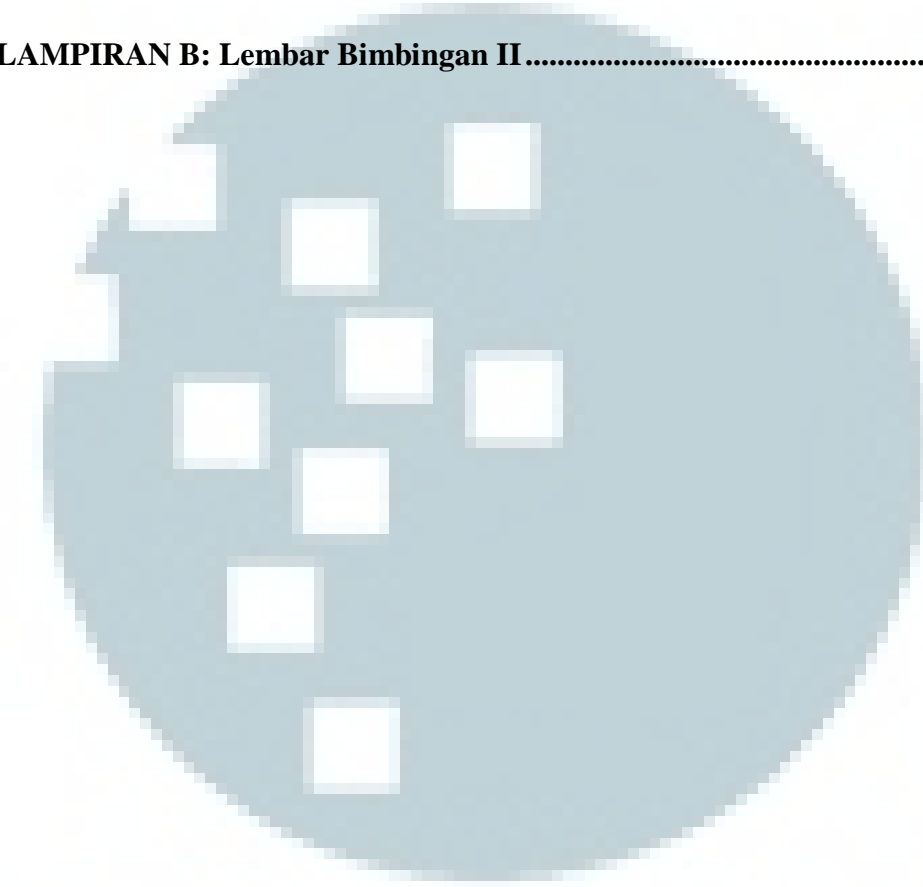
Gambar 4.15. Contoh Penerapan Prinsip <i>Follow Through and</i>	81
Gambar 4.16. Contoh Penerapan Prinsip <i>Slow In and Slow Out</i>	82
Gambar 4.17. Contoh Penerapan Prinsip <i>Arcs</i>	83
Gambar 4.18. Contoh Penerapan Prinsip <i>Secondary Action</i>	84
Gambar 4.19. Contoh Penerapan Prinsip <i>Exaggeration</i>	85



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Lembar Bimbingan Ixix

LAMPIRAN B: Lembar Bimbingan II.....xx



UMN