



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.

**PENERAPAN KOREOGRAFI SAMURAI PADA ANIMASI
DALAM TRAILER FILM 2D BERJUDUL “SILENT SWORD”**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : M.Badrula ali H.
NIM : 09120210323
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 : M. Badrula ali H.

NIM : 09120210323

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir: Penerapan Koreografi Samurai Pada Animasi Dalam

Trailer Film 2D Berjudul "Silent Sword"

PENERAPAN KOREOGRAFI SAMURAI PADA ANIMASI DALAM

TRAILER FILM 2D BERJUDUL "SILENT SWORD"

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA.

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, 07 Januari 2015

M. Badrula ali H.

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN KOREOGRAFI SAMURAI PADA ANIMASI
DALAM TRAILER FILM 2D BERJUDUL “SILENT SWORD”

Oleh

Nama : M. Badrula ali H.

NIM : 09120210323

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 Februari 2015

Pembimbing

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Edwin Hartono Sutiono

Muhammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rejeki serta kuasa yang Ia limpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya *trailer* film 2D yang berjudul *Silent Sword* ini dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir “Penerapan Koreografi Samurai pada Animasi dalam *Trailer* Film 2D Berjudul “*Silent Sword*”.”

Tugas Akhir dibuat sebagai hasil pemikiran, penyaluran ide dan penerapan ilmu yang telah dipelajari penulis selama mendapatkan pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni & Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual dengan peminatan Animasi. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi dan pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam membuat laporan ini.
2. Bapak Yusup Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., yang telah memberikan masukan-masukan positif kepada penulis.
3. Kedua orang tua beserta saudara-saudara penulis, yang selalu memberikan dukungan dan doanya kepada penulis.
4. Hugo Paramananda, atas bantuan masukan yang banyak dan referensi-referensinya.
5. Faridul Islam Hoque, Muhamad Fahmi, Faysal Jahan, Adi Setiadi, Dede Setiawan, Dede Ismail, Mirwan Fariz, Ronny Virgian, Angga Kukuh, Gustris Deano, Reza Novarizal, dan Arief Robbiansyah atas kebersamaan dan doanya.

6. Bina Aldimiola, Boy Rachman, Alfin, Christina Maureen, Nanda Pratama, Raymond Angelo, dan Rhonen Vivaldi Gunawan atas segala bantuan, dukungan dan doanya.
7. Dan untuk semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan penulis.

Tangerang, 07 Januari 2015

M. Badrula ali H.



UMN

ABSTRAK

Akting merupakan bagian tertinggi dari animasi. Akting menjelaskan gerakan bukan hanya menurut hukum alam atas niat subjek untuk bergerak, tetapi karena ada alasan psikologis dari gerakan tersebut yang disebut sebagai performa. Melalui akting kita dapat merasakan apa yang karakter dalam animasi rasakan, tidak hanya melihat gerakannya tetapi memahami apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh karakter tersebut. Untuk mendapatkan akting yang baik, pertamanya harus dimulai dari karakterisasi yang baik. Karakterisasi yang baik tidak bisa dicapai hanya dengan penampilan luarnya saja. Untuk mendapatkan karakterisasi yang baik terdapat 3 poin yang harus diperhatikan, yaitu mengerti karakter yang ingin kita ciptakan, mengenali karakter kita lebih dalam, dan menjadi karakter itu sendiri. Oleh karena itu disini penulis melakukan penelitian lebih mengenai seorang samurai, untuk dapat menciptakan karakter samurai yang handal. Sehingga dapat menciptakan akting dan koreografi samurai yang baik dalam proyek tugas akhir ini dan memberikan kesan yang mendalam bagi orang yang melihatnya.

Kata Kunci: Akting, animasi, samurai, koreografi

ABSTRACT

Acting is the highest part of the animation. Acting explain the movement not only according to the laws of nature on the subject intention to move, but because there are psychological reasons of the movement known as performance. Through acting we can feel what the characters in the animated feel, not just see movement but understand what is thought and felt by the characters. To get a good acting, first of all have to start from a good characterization. Good characterization can not be achieved only by outward appearances. To get a good characterization, there are 3 points that must be considered, namely to understand the character we want to create, recognize our characters more deeply, and become the character itself. Therefore, here the authors do more research about a samurai, to be able to create a reliable samurai character. So as to create a good acting and choreography samurai in this final project and gives a deep impression to people who see it.

Keywords: Acting, animation, samurai, choreography



UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAK	VII
ABSTRACT.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.1.1. Prinsip Animasi.....	4
2.1.2. Timing.....	8
2.2. Gesture	8

2.2.1.	Akting.....	8
2.2.2.	Koreografi	9
2.3.	Samurai	11
2.3.1.	Sejarah Singkat Samurai	11
2.3.2.	Seni Bela Diri	15
2.3.3.	Sejarah Pedang Jepang.....	17
2.3.4.	Teknik Samurai	21
BAB III METODOLOGI		23
3.1.	Gambaran Umum.....	23
3.1.1.	Posisi Penulis	23
3.1.2.	Peralatan.....	24
3.2.	Tahapan Kerja	24
3.2.1.	Pra-Produksi.....	24
3.2.2.	Produksi	26
3.2.3.	Pasca-Produksi	27
3.3.	Acuan	27
3.4.	Temuan.....	30
3.4.1.	Permulaan.....	30
3.4.2.	Serangan.....	35
3.4.3.	Gerakan Penutup	36
BAB IV ANALISIS		38
4.1.	Analisis <i>Scene</i> Permulaan	38

4.2.	<i>Analisis Scene Serangan</i>	43
4.3.	<i>Analisis Scene Penutup</i>	46
BAB V PENUTUP		49
5.1.	Kesimpulan	49
5.2.	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA		XIV

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Gerakan Jujutsu	15
Gambar 2.2. Contoh Gerakan Kenjutsu	16
Gambar 2.3. Pedang Tsurugi.....	17
Gambar 2.4. Pedang Katakiriba	18
Gambar 2.5. Pedang Futsunomitama	19
Gambar 2.6. Pedang Kogarasumaru.....	19
Gambar 2.7. Kerangka Pedang Katana	20
Gambar 2.8. Gerakan Suemonogiri.....	21
Gambar 2.9. Contoh gerakan <i>kumiuchi kenpo</i>	22
Gambar 3.1. Contoh Sketsa Storyboard.....	25
Gambar 3.2. Contoh Sketsa Gerakan	25
Gambar 3.3. Contoh Sketsa Gerakan	25
Gambar 3.4. Pencil Test Tangan	26
Gambar 3.5. Pencil Test Menghentak	26
Gambar 3.6. Pencil Test Kuda-Kuda	26
Gambar 3.7. Cover Buku Referensi	28
Gambar 3.8. Contoh Video Referensi.....	29
Gambar 3.9. Contoh Cuplikan Film.....	29
Gambar 3.10. Contoh Cuplikan Animasi.....	30
Gambar 3.11. Pose Kuda-Kuda.....	31
Gambar 3.12. Cara Memegang Pedang.....	32
Gambar 3.13. Cara Memegang Pedang.....	33

Gambar 3.14. Gerakan Jari.....	34
Gambar 3.15. Gerakan Menarik Pedang.....	34
Gambar 3.16. Contoh Gerakan-Gerakan Menebas	35
Gambar 3.17. Gerakan <i>Battojutsu</i>	35
Gambar 3.18. Mengibas Pedang	36
Gambar 3.19. Menyarungkan Pedang.....	36
Gambar 4.1. Pose Kuda-Kuda.....	38
Gambar 4.2. Penerapan Pose Berlari.....	38
Gambar 4.3. Running Cycle.....	39
Gambar 4.4. Contoh Gerakan Antisipasi	40
Gambar 4.5. Gerakan Jari.....	40
Gambar 4.6. Menarik Pedang.....	41
Gambar 4.7. Serangan <i>Battojutsu</i>	43
Gambar 4.8. Tangan Menebas	44
Gambar 4.9. Kepala Terlempar.....	45
Gambar 4.10. Serangan Kilat	45
Gambar 4.11. Gerakan Mengibas Pedang.....	46
Gambar 4.12. Gerakan Menyarungkan Pedang	47

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN:XV

