



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.

**PENGGAMBARAN WATAK MELALUI GERAK
TUBUH TOKOH DALAM ANIMASI SINGKAT
DAGULAN**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Inez Agustina Rusli
NIM : 11120210236
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 : Inez Agustina Rusli
NIM : 11120210236
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PENGGAMBARAN WATAK MELALUI GERAK TUBUH TOKOH DALAM ANIMASI SINGKAT DAGULAN

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 narasumber.

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, 7 Juli 2015

Inez Agustina Rusli

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters "UMMN" are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Penggambaran Watak melalui Gerak Tubuh Tokoh

dalam Animasi Singkat DAGULAN

Oleh

Nama : Inez Agustina Rusli

NIM : 11120210236

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 7 Juli 2015

Pembimbing

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Tiap manusia diciptakan memiliki karakteristik masing-masing, menjadi berbeda satu dan yang lain, memiliki keunggulan tersendiri, dan melakukan yang tidak dapat dilakukan yang lain (Channing). Itulah yang ingin dibahas oleh penulis dalam Tugas Akhir ini. Setiap tokoh memiliki watak yang berbeda-beda dan ditunjukkan melalui gerak tubuh yang terwujud dalam tindakannya. Topik ini dipilih oleh penulis karena penulis tertarik untuk mencari tahu apakah watak seorang tokoh dapat ditangkap oleh audiens melalui gerak-gerik serta tindakan tokoh tersebut.

Pembahasan mengenai penggambaran watak melalui gerak tubuh tokoh penting karena seorang tokoh tidak akan terbentuk jika tidak memiliki karakter yang khas. Karakter ini dapat ditunjukkan melalui tindakan yang mengarah pada watak tokoh tersebut. Tujuan dari Tugas Akhir ini yaitu agar penulis memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana (S.Ds.). Tugas Akhir ini ditujukan bagi mahasiswa lain dan juga para peminat animasi yang ingin mengetahui bagaimana watak dapat digambarkan melalui gerak tokoh. Tidak hanya untuk animasi *stop-motion* saja tetapi juga bentuk animasi lainnya.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini tentunya tidak melalui jalan yang lurus dan mulus. Terdapat banyak kelokan dan dakian seperti teori yang mendukung susah didapat hingga bahan-bahan yang dipunyai terbatas sehingga harus menjadi kreatif mendadak. Namun, semua hal tersebut sangat membuat penulis berkembang dan mempelajari hal-hal baru. Untuk animasi *stop-motion*, terutama dalam pembuatan *puppet* memang diperlukan eksperimen untuk melihat apakah

sudah cocok atau belum. Sama halnya dalam merancang gerakan tokoh tersebut. Agar audiens mengerti dan memahami watak serta gerakan tokoh, diperlukan percobaan dan pose-pose untuk melihat apakah gerakan tersebut sudah jelas dan sesuai dengan yang diinginkan.

Semoga Tugas Akhir ini dapat berguna dan menambah pengetahuan bagi para pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual serta Dosen Pembimbing penulis,
2. Lanting Animation yang turut andil dalam awal pembuatan karya Tugas Akhir penulis, dan
3. orang tua penulis yang selalu mendukung dan menyemangati penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 7 Juli 2015

Inez Agustina Rusli

ABSTRAK

Dalam animasi, pergerakan tokoh dipengaruhi oleh watak tokoh. Bagaimana cara tokoh tersebut berjalan, menggerakkan tangan, semua dipengaruhi oleh watak tokoh tersebut. Hal ini sangat berpengaruh dalam pembuatan animasinya. Pergerakan dan watak dapat dilihat hubungannya dari bahasa tubuh (*body language*). Bahasa tubuh tidak hanya terlihat dari gerakan fisik, tetapi juga dari ekspresi muka dan postur tubuh. Emosi juga ditunjukkan dari bahasa tubuh ini. Bahasa tubuh yang ditunjukkan oleh tokoh harus dapat dimengerti oleh penonton saat dianimasikan.

Topik ini dipilih oleh penulis karena penulis ingin menggali lebih dalam mengenai hubungan watak dengan pergerakan tokoh di dalam animasi, terutama dalam *stop-motion*. Apakah pergerakan tokoh dapat dimengerti sehingga audiens dapat mengetahui watak dari tokoh tersebut. Untuk mengetahui hal tersebut penulis mengkaji dari sumber-sumber pustaka, mempelajari film-film, dan juga melakukan eksperimen dengan menggunakan *puppet* yang dibuat oleh penulis sendiri. Dari membuat video referensi sendiri hingga menggerakkan *puppet* dilakukan sehingga penulis dapat mengetahui bagaimana gerakan tokoh dalam *stop-motion* dapat menunjukkan watak tokoh tersebut.

Kata kunci : *stop-motion*, watak tokoh, gerak tokoh

UMMN

ABSTRACT

In animation, the character's movement is influenced by the character's personality. How it walks, move it's hands, everything is infulenced by the personality of the character. All of these are very important in the making of the animation. Movement and personality are related through body language. Body language is not only seen by physical gestures but also from facial expression and body posture. Emotions are also shown from this body language. The body language of the character must be understood by the audience when animated.

This topic is chosen to know more ababout the relationship between the personality and the movement of character in animation, especially in stop-motion. Whether the movement is understandable for the audience to know the character's personality or not. To know about all of these, studying literatures, films, and also experimenting using the puppet are used. Making video references and posing the puppet are done to know how the character's movement in stop-motion can show the character's personality

Keywords: stop-motion, character's personality, character's movement

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. <i>Stop-motion</i>	4
2.1.1. Kerangka/ <i>Armature</i>	5
2.1.2. Pergerakan.....	6

2.2.	Desain Tokoh	8
2.2.1.	Kuda dan Simbol.....	8
2.2.2.	<i>Cowboy</i>	9
2.3.	Watak Usil	10
2.3.1.	Si Kecil Usil	10
2.3.2.	<i>The Rascal</i>	11
2.4.	Bahasa Tubuh (<i>Body Language</i>).....	11
2.4.1.	Emosi	12
2.4.2.	Komunikasi Non Verbal	13
2.4.3.	Simbolisasi Bentuk Ekspresi.....	14
BAB III	METODOLOGI	17
3.1.	Gambaran Umum	17
3.1.1.	Sinopsis	17
3.1.2.	Tokoh	18
3.1.	Tahapan Kerja	20
3.2.	Acuan.....	21
3.2.1.	Perancangan Tokoh dan <i>Environment</i>	22
3.2.2.	Studi Referensi Gerak, Watak, dan Ekspresi	23
3.2.3.	Studi Gerak	44
3.2.4.	Studi Kerangka dan Pose Tokoh Dagul	46
BAB IV	ANALISIS	53
4.1.	Adegan Dagul Mendapat Ide dan Ekspresi Puas.....	53

4.2. Adegan Dagul Mengendap-endap	56
4.3. Adegan Dagul Membawa Kaktos	61
BAB V PENUTUP	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	xviii



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>The Tale of the Fox</i> (1930).....	5
Gambar 2.2. Gambar Anak-Anak dari Enam Ekspresi Dasar Manusia.....	15
Gambar 3.1. Dagul	18
Gambar 3.2. Kaktos.....	19
Gambar 3.3. Pingu dan Bitzer.....	22
Gambar 3.4. <i>Environment A Town Called Panic</i>	22
Gambar 3.5. Osbourne	23
Gambar 3.6. Timmy	24
Gambar 3.7. Paxton dan Ruffy.....	24
Gambar 3.8. Otus	25
Gambar 3.9. Saat Bola Diminta oleh Osbourne	25
Gambar 3.10. Ruffy, Paxton, dan Otus Bermain Bola.....	26
Gambar 3.11. Timmy Memainkan Bola	27
Gambar 3.12. Oscar Melihat Benda Satu Dengan yang Lain	28
Gambar 3.13. Oscar Mencari dan Menemukan Botol	29
Gambar 3.14. Oscar Melompat-Lompat Kesakitan	29
Gambar 3.15. Buck, Harchi, dan Popy.....	30
Gambar 3.16. Mr. Bean Terkekeh dan Tersenyum.....	31
Gambar 3.17. Perubahan Ekspresi Mr. Bean	31
Gambar 3.18. Mr. Bean Menengok ke Kanan dan ke Kiri	32
Gambar 3.19. Mr. Bean Berjinjit	33
Gambar 3.20. Mr. Bean Berjingkat Pergi	33

Gambar 3.21. Bayangan Peter Berjingkat.....	34
Gambar 3.22. Ekspresi EVE	35
Gambar 3.23. Ekspresi Tokoh Ultimate Spider-Man.....	36
Gambar 3.24. Dennis dan Gnasher	37
Gambar 3.25. Dennis Saat Sarapan.....	37
Gambar 3.26. Dennis, Gnasher, dan Teman-temannya	38
Gambar 3.27. Kitty Cheshire	38
Gambar 3.28. Kitty Cheshire dan Cheshire Cat.....	39
Gambar 3.29. Ling Tersenyum Jail.....	39
Gambar 3.30. Ling dan Yao menjaili Mulan	40
Gambar 3.31. Ling dan Yao hendak Mengganggu Mulan.....	40
Gambar 3.32. Donald Menarik Mesin.....	41
Gambar 3.33. Donald Menarik Topinya	41
Gambar 3.34. Chien-Po Menarik Teman-temannya	42
Gambar 3.35. George Menarik Pria Berbaju Kuning	42
Gambar 3.36. Quacker Menarik Jerry.....	43
Gambar 3.37. Tom Menarik Karpet Tangga.....	43
Gambar 3.38. Adegan Menyeret dengan Tali	44
Gambar 3.39. Adegan Menyeret dengan Memegang Kaki.....	45
Gambar 3.40. Adegan Menyeret - Kaki Ditekuk	46
Gambar 3.41. Boneka Dagul.....	46
Gambar 3.42. Pose Kepala Dagul	48
Gambar 3.43. Studi Pose Tangan.....	49

Gambar 3.44. Dagul Melompat.....	50
Gambar 3.45. Pose Badan Dagul	50
Gambar 3.46. Ekspresi-Ekspresi Dagul	51
Gambar 3.47. Pose Dagul Menarik dengan Tali Laso	52
Gambar 3.48. Pose Dagul Mengendap-Endap	52
Gambar 3.49. Pose Dagul Menarik dengan Memegang Kaki Kaktos	52
Gambar 4.1. Kaktos Tertidur	53
Gambar 4.2. Ekspresi Dagul Melihat Kaktos.....	53
Gambar 4.3. Dagul Puas.....	54
Gambar 4.4. Donald, Chip, dan Dale Tersenyum Puas	55
Gambar 4.5. Senyum Jail	55
Gambar 4.6. Ekspresi Dagul Saat Tersenyum	56
Gambar 4.7. Dagul Mengendap-Endap.....	57
Gambar 4.8. Perubahan Ekspresi Dagul	58
Gambar 4.9. Dagul Ingin Mengikat Tali Laso	58
Gambar 4.10. Perbedaan Ekspresi Mr. Bean	59
Gambar 4.11. Bayangan Peter Berjingkat.....	60
Gambar 4.12. Senyum Jail Kitty dan Perbuatan Jailnya.....	61
Gambar 4.13. Dagul Menyeret Kaktos dengan Tali Laso.....	62
Gambar 4.14. Dagul Menyeret Kaktos Masuk.....	62
Gambar 4.15. Donald Menarik dengan Ekspresi Marah.....	63
Gambar 4.16. Chien-Po Menarik Teman-temannya	64
Gambar 4.17. George Menarik Pria Berbaju Kuning	65

Gambar 4.18. Quacker Menarik Jerry.....	66
Gambar 4.19. Tom Menarik Karpets Tangga.....	67
Gambar 4.20. Dagul Tersenyum Senang	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Komunikasi Non Verbal 13



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... xxiii

