



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 GERAKAN KARAKTER UTAMA PADA
FILM ANIMASI 3D “ARA”**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Irsan Permana
NIM : 13120210170
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irsan Permana

NIM : 13120210170

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

Perancangan Gerakan Karakter Utama pada Film Animasi 3D “Ara”

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.

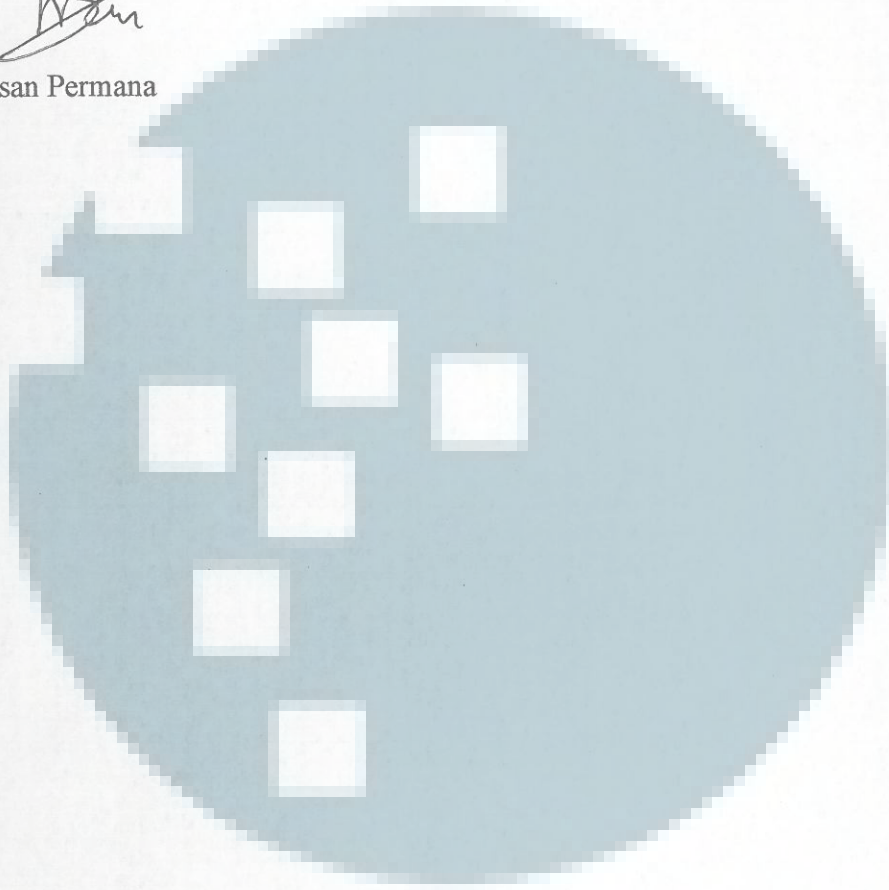
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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

Tangerang, 19 Desember 2016



Irsan Permana



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Gerakan Karakter Utama pada Film Animasi 3D “Ara”

Oleh

Nama : Irsan Permana

NIM : 13120210170

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 Januari 2017

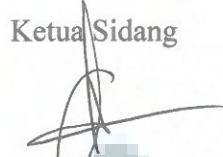
Pembimbing I


Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.

Penguji


M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang


Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi


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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan YME. Karena berkat-Nya penulis bisa menyelesaikan proposal tugas akhir ini. Sejak menempuh pendidikan SMP, penulis tertarik kepada proses produksi film animasi. Pada saat memilih peminatan untuk menempuh pendidikan tinggi, penulis memutuskan ingin belajar untuk menjadi bagian dari produksi film animasi. Selama menempuh perkuliahan, penulis sudah belajar banyak mengenai prinsip animasi, cara penerapannya, dan membuat film animasi sendiri. Pada tugas akhir yang dibuat secara berkelompok, penulis memutuskan menjadi animator sebagai bagian dari tim produksi. Penulis tertarik mempelajari tentang gerak tubuh karena itu merupakan salah satu unsur penting yang membuat karakter menjadi hidup dan menarik.

Tugas akhir yang penulis rancang bisa digunakan sebagai referensi oleh para mahasiswa lain sebagai studi gerak, dan pengetahuan tambahan bagi orang awam tentang salah satu tahap proses produksi. Proses produksi memakan waktu yang cukup lama. Penulis menyelesaikan tugas akhir ini bersama empat orang rekan lainnya.

Melalui tugas akhir ini, penulis belajar banyak tentang perancangan gerakan karakter animasi 3D. Dalam proses perancangan, penulis menemukan beberapa metode yang terlihat sederhana, namun sangat berpengaruh terhadap keseluruhan proses. Metode yang penulis maksud adalah sebuah tahap untuk membuat gerakan karakter menjadi lebih hidup. Proses perancangan tugas akhir penulis tidak lepas dari bantuan dosen pembimbing dan kerabat.

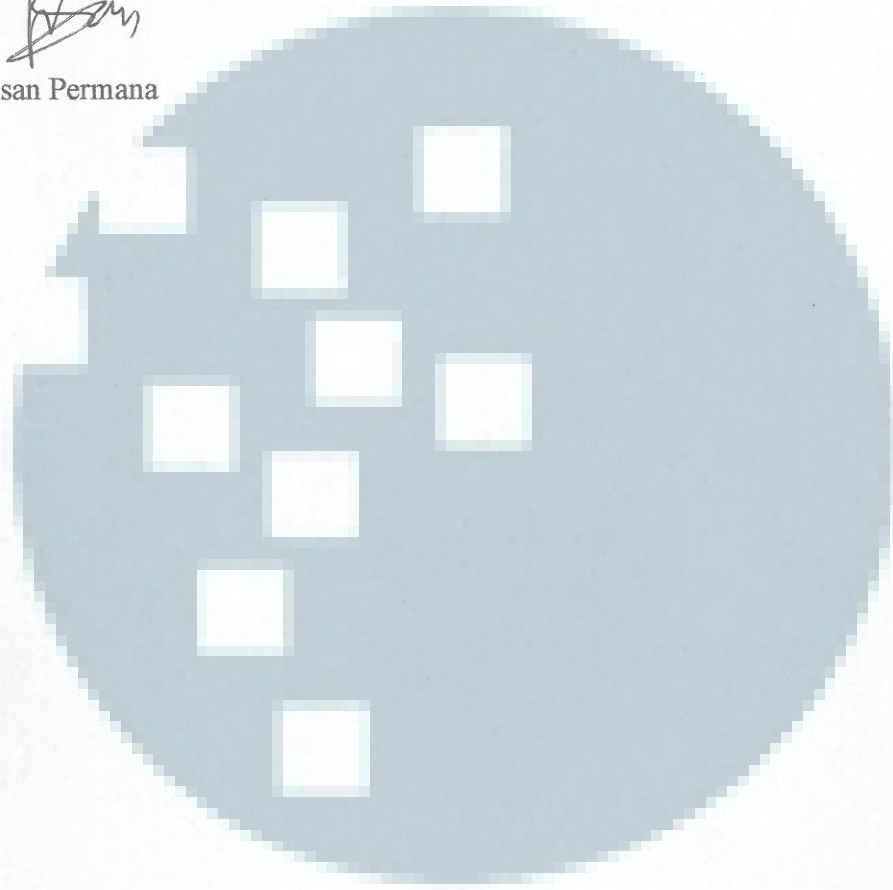
Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun kepada penulis, yaitu:

1. Bpk. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. sebagai ketua program studi DKV yang memberi dukungan penuh dalam penulisan laporan maupun karya tugas akhir penulis.
2. Bpk. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. sebagai pembimbing akademik penulis.
3. Bpk. M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen *Academic Writing* dan dosen penguji yang telah membantu penulis merancang laporan ini.
4. Bpk. Yohanes Merci Widiastomo S.Sn., M.M. sebagai pembimbing tugas akhir yang selalu bersedia membantu penulis dalam mengerjakan laporan tugas akhir.
5. Bpk. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. sebagai ketua sidang akhir penulis yang telah membantu memberikan banyak masukan mengenai laporan tugas akhir penulis.
6. Bpk. Andrew Willis, B.A. sebagai dosen yang banyak membantu karya penulis melalui kritik dan saran.
7. Bpk. Fachrul Fadly, S.Ked. yang telah memberikan banyak saran terkait laporan penulis.
8. Kedua orangtua penulis yang telah mendukung penuh kegiatan penulis.

Tangerang, 19 Desember 2016



Irsan Permana



UMN

ABSTRAKSI

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis membahas tentang perancangan gerakan karakter untuk animasi 3D. Proses ini cukup penting untuk dipelajari lebih dalam karena setiap gerakan yang dilakukan oleh karakter mengandung ekspresi tentang apa yang dirasakan oleh si karakter. Selain melakukan studi gerak, penulis juga mengaplikasikan hal tersebut dan beberapa gerakan dikembangkan dengan menggunakan salah satu prinsip animasi, yaitu 'melebih-lebihkan'. Hal ini harus diterapkan dalam proses menggerakkan karakter agar karakter terlihat hidup dan interaksi dengan lingkungan sekitar menjadi lebih menarik. Gerakan yang dirancang adalah gerakan seorang anak yang menjadi seorang pejuang di dalam mimpinya, tetapi di dunia nyata anak itu sedang menderita penyakit. Metode perancangan yang dilakukan dalam tugas akhir ini adalah dengan studi literatur sebagai referensi. Selain studi literatur, penulis menggunakan tubuh sendiri yang direkam sebagai referensi gerak. Penulis menggunakan perangkat *3Ds Max* sebagai perangkat untuk merancang gerakan karakter.

Kata kunci: Animasi, studi gerak, karakter, prinsip animasi, *exaggeration*.

ABSTRACT

In this final project report, the author discuss about character motion's design for 3D animation. This process is important to take a further study because every movement made by the character contain expressions of what his/her feel. In addition to the study of motion, the author apply the theory and some movement developed using one of the principle of animation, namely 'exaggerate'. It has to be applied to a process when the character is being animated.so the character's motion becomes believable and the interactions with his/her surroundings can be more interesting. The author designs a motion of a child whobecome a warrior in his dream, but in his real world he had a disease. The author used a literature study method to find references. Besides literature study, the author used his own body to make references of motion. In the design process, the author used 3Ds Max software to design the motion of the character.

Keywords: Animation, motion study, character, principle of animation, exaggeration.

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.1.1. Proses Perancangan Animasi	5
2.2. Karakter.....	6

2.2.1.	Studi Gerak Karakter.....	7
2.3.	Kepribadian	9
2.4.	Emosi	10
2.4.1.	Prinsip <i>Exaggerate</i> Pada Emosi Karakter	12
2.5.	Bahasa Tubuh.....	13
BAB III METODOLOGI		18
3.1.	Gambaran Umum	18
3.1.1.	Sinopsis	19
3.1.2.	Posisi Penulis	19
3.2.	Tahapan Kerja	19
3.3.	Karakter.....	22
3.4.	Storyboard.....	24
3.5.	Hasil Penelitian	27
3.5.1.	Referensi Film.....	27
3.5.2.	Video Referensi Penulis.....	36
3.5.3.	Pengaplikasian Gerakan ke Dalam Karakter 3D.....	42
BAB IV ANALISIS		55
4.1.	Analisa Gerakan	55
4.1.1.	<i>Scene 2 Shot 14</i>	55
4.1.2.	<i>Scene 4 Shot 3</i>	57
4.1.3.	<i>Scene 4 Shot 6</i>	59
4.1.4.	<i>Scene 4 Shot 12</i>	61

4.1.5.	<i>Scene 5 Shot 4</i>	63
4.1.6.	<i>Scene 6 Shot 20</i>	65
4.1.7.	<i>Scene 6 Shot 66</i>	68
BAB V PENUTUP		70
5.1.	Kesimpulan	70
5.2.	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA		xix

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan kerja penulis.....	20
Gambar 3.2 Tahapan kerja kelompok	21
Gambar 3.3 Desain akhir karakter Ara	22
Gambar 3.4 Desain awal karakter Ara	23
Gambar 3.5 Adegan Ara saat bersembunyi setelah melihat Kambe	24
Gambar 3.6 Adegan Ara saat terkejut mendengar suara Kambe	25
Gambar 3.7 Adegan Ara saat mundur menjauhi Kambe	25
Gambar 3.8 Adegan Ara saat dikejar oleh Kambe	26
Gambar 3.9 Adegan reaksi Ara saat hendak diterkam Kambe	26
Gambar 3.10 Adegan Ara bersiap menyerang Kambe	26
Gambar 3.11 Adegan Ara berjalan dengan marah mendekati kamera	27
Gambar 3.12 Adegan Ara menyerang Kambe	27
Gambar 3.13 Gerakan berlari dengan panik	28
Gambar 3.14 Gerakan karakter berlari menghindari harimau buas	29
Gambar 3.15 Gerakan karakter berlari menghindari monster.....	30
Gambar 3.16 Adegan berjalan di tempat mengerikan.....	30
Gambar 3.17 Adegan berjalan ketakutan	31
Gambar 3.18 Karakter berhadapan dengan singa buas	32
Gambar 3.19 Karakter berhadapan dengan harimau buas	32
Gambar 3.20 Karakter menghadapi warga kota yang marah dan hantu	33
Gambar 3.21 Karakter bersembunyi dari harimau buas.....	34
Gambar 3.22 Karakter berhadapan dengan sesuatu yang asing.....	34

Gambar 3.23 Karakter terjebak dalam situasi mengerikan	35
Gambar 3.24 Karakter dikejutkan oleh monster	36
Gambar 3.25 Referensi gerakan penulis saat bersembunyi dari ancaman	36
Gambar 3.26 Referensi gerakan penulis terkejut melihat monster	37
Gambar 3.27 Referensi gerakan penulis berusaha menghindar dari ancaman.....	38
Gambar 3.28 Referensi gerakan penulis saat berlari menghindari ancaman	39
Gambar 3.29 Referensi gerakan penulis saat terpojok oleh ancaman.....	40
Gambar 3.30 Referensi gerakan penulis bersiap untuk bertarung	41
Gambar 3.31 Referensi gerakan penulis berjalan menghampiri lawan dengan marah.....	42
Gambar 3.32 <i>Storyboard</i> adegan Ara sedang bersembunyi.....	43
Gambar 3.33 Pengaplikasian adegan saat bersembunyi ketakutan ke dalam karakter 3D.....	44
Gambar 3.34 Penambahan gerakan tambahan berdasarkan referensi film <i>Zathura</i>	44
Gambar 3.35 <i>Storyboard scene 4 shot 3</i>	45
Gambar 3.36 Referensi gerakan saat terkejut	45
Gambar 3.37 Pengaplikasian gerakan saat terkejut.....	46
Gambar 3.38 Referensi ekspresi terkejut	46
Gambar 3.39 <i>Storyboard</i> dan referensi gerakan Ara mundur ketakutan	47
Gambar 3.40 Pengaplikasian gerakan <i>scene 4 shot 6</i>	48
Gambar 3.41 Karakter berhadapan dengan singa buas	48
Gambar 3.42 Norman didekati oleh sekumpulan <i>zombie</i>	49

Gambar 3.43 <i>Storyboard</i> dan referensi gerakan Ara lari ketakutan.....	49
Gambar 3.44 Pengaplikasian gerakan lari ketakutan pada karakter 3D.....	50
Gambar 3.45 Referensi gerakan berlari	50
Gambar 3.46 <i>Storyboard</i> dan referensi saat karakter terpojok	51
Gambar 3.47 Pengaplikasian gerakan karakter 3D saat terpojok	52
Gambar 3.48 Referensi gerakan saat karakter dikepung ancaman	52
Gambar 3.49 Pengaplikasian <i>scene 6 shot 20</i> pada karakter 3D.....	53
Gambar 3.50 Referensi gerakan saat karakter dikepung ancaman	54
Gambar 3.51 <i>Storyboard</i> adegan Ara berjalan dengan marah mendekati kamera	55
Gambar 3.52 Pengaplikasian <i>scene 6 shot 66</i> pada karakter 3D.....	55
Gambar 4.1 Gerakan <i>scene 2 shot 14</i>	57
Gambar 4.2 Pengaplikasian gerakan saat terkejut dan takut.....	58
Gambar 4.3 Pengaplikasian gerakan <i>scene 4 shot 6</i>	60
Gambar 4.4 Postur tubuh tertutup	61
Gambar 4.5 Karakter berhadapan dengan singa buas	62
Gambar 4.6 Pengaplikasian gerakan lari ketakutan pada karakter 3D.....	62
Gambar 4.7 Referensi gerakan lari ketakutan	63
Gambar 4.8 Postur tubuh tertutup	64
Gambar 4.9 Pengaplikasian gerakan karakter 3D saat terpojok	64
Gambar 4.10 <i>Keypose</i> pada <i>scene 5 shot 4</i>	65
Gambar 4.11 Pengaplikasian <i>scene 6 shot 20</i> pada karakter 3D.....	66
Gambar 4.12 Postur tubuh terbuka	67
Gambar 4.13 Ekspresi marah	68

Gambar 4.14 Postur tubuh maju 68

Gambar 4.15 Pengaplikasian *scene 6 shot 66* pada karakter 3D..... 69



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Gerakan berlari dalam film *Jumanji* 28



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LOGLINE DAN SINOPSIS	xxi
LAMPIRAN B: REFERENSI KARAKTER.....	xxii
LAMPIRAN C: <i>Timeline</i>	xxvi
LAMPIRAN D: Kartu Konsultasi Bimbingan.....	xxvii



UMMN