



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 BAHASA ISYARAT BISINDO
PADA KARAKTER RATNA
DALAM ANIMASI 3D ‘*LOVEOGRAPH*’**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Justin
NIM : 13120210267
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 : Justin

NIM : 13120210267

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

Perancangan gerakan bahasa isyarat BISINDO pada Karakter Ratna Dalam Animasi 3D 'LOVEOGRAPH'

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.

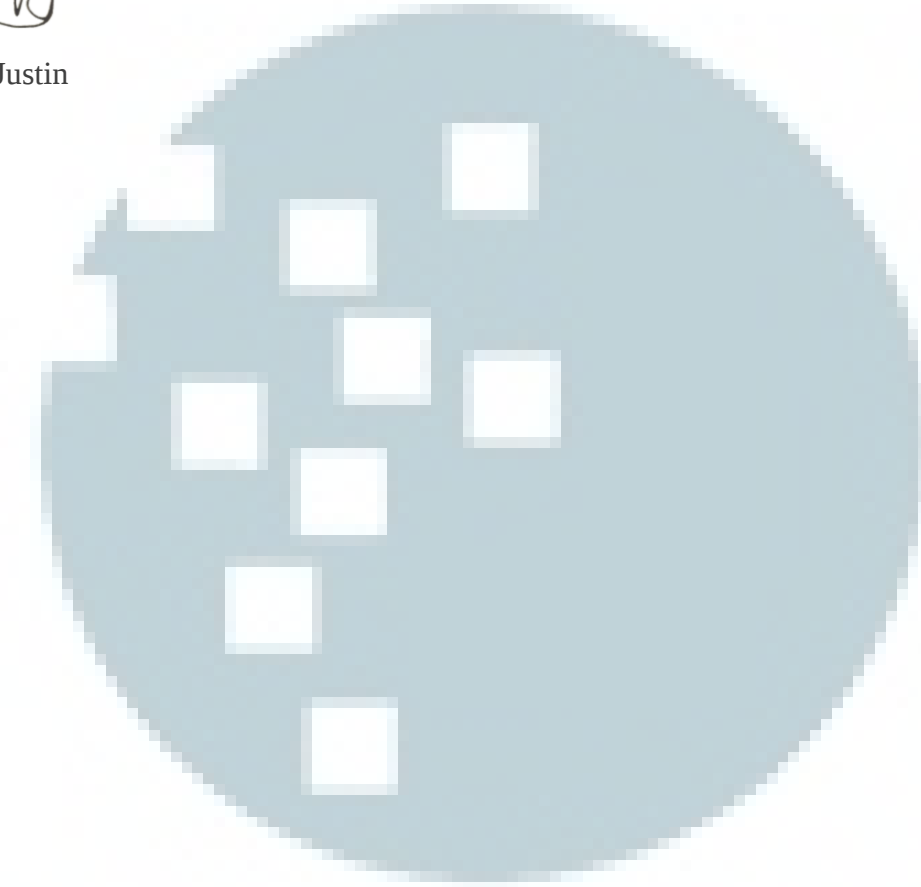
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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



Justin



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**Perancangan Gerakan Bahasa Isyarat BISINDO pada Karakter Ratna
dalam Animasi 3D 'LOVEOGRAPH'**

Oleh

Nama : Justin

NIM : 13120210267

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

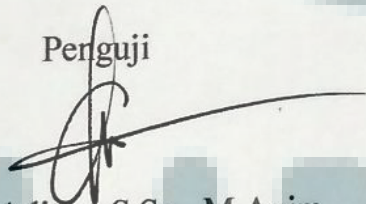
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2017

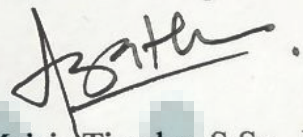
Pembimbing


Yohannes Merci W., S.Sn., M.M.

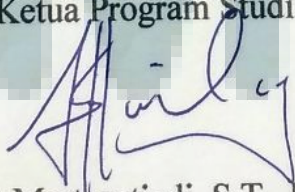
Penguji


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

Ketua Sidang


Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi


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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan hikmat dan anugerah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagai salah satu acuan oleh praktisi di dunia animasi.

Laporan tugas akhir ini secara khusus membahas bagaimana perancangan gerakan bahasa isyarat BISINDO pada karakter Ratna dalam animasi 3D *'Loveograph'*. Mulai lunturnya rasa iba terhadap sesama dan orang penyandang disabilitas dalam diri masyarakat Indonesia merupakan problematika tersendiri bagi Bangsa Indonesia. Dunia perfilman khususnya animasi yang merupakan panggung ekspresi dan inspirasi seharusnya dapat lebih mengangkat dan mengembangkan rasa menghargai terhadap sesama yang kurang mampu serta rasa bersyukur terhadap diri sendiri. Maka dari itu penulis berharap dapat membantu menjawab permasalahan-permasalahan tersebut dengan menyuguhkan berbagai metode dan solusi dalam laporan ini.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Dengan itu disampaikan terimakasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual untuk memberikan kesempatan pada penulis agar laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. selaku pembimbing Laporan Tugas Akhir penulis yang telah membimbing, memberi kritik dan saran, serta membantu penyusunan laporan tugas akhir ini.

3. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. selaku ketua sidang akhir yang telah membimbing, memberi kritik dan saran, serta membantu penyusunan laporan tugas akhir ini.
4. Andrew Willis, B.A. selaku penguji sidang akhir yang telah membimbing, memberi kritik dan saran, serta membantu penyusunan laporan tugas akhir ini.
5. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. yang telah membimbing selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
6. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku pembimbing mahasiswa yang telah membimbing, memberi kritik dan saran, serta membantu penyusunan laporan tugas akhir ini.
7. M. Cahya Daulay S.Sn., M.Ds. selaku dosen mata kuliah *Academic Writing* penulis yang telah memberi masukan, kritik dan saran, serta membantu penyusunan laporan tugas akhir ini.
8. Dosen-dosen fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang memberikan saran dan dukungan kepada penulis.
9. Keluarga yang senantiasa memberikan dukungan tanpa henti kepada penulis.

Tangerang, 19 Desember 2016



Justin



ABSTRAKSI

Kesadaran masyarakat terhadap penyandang disabilitas khususnya penyandang tunawicara di Indonesia sudah mulai luntur karena derasnya arus globalisasi yang membuat mereka tersibukan dengan dunianya sendiri. Kurangnya sosialisasi akan pentingnya menghargai satu sama lain dan rasa bersyukur terhadap diri sendiri adalah salah satu penyebabnya. Hal itulah yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat tema pengaplikasian bahasa isyarat penyandang tunawicara terhadap pergerakan karakter dalam sebuah animasi 3D.

Berdasarkan hasil pengamatan, untuk membangun rasa simpati dan rasa menghargai terhadap sesama yang berkebutuhan lebih pada penonton dibutuhkan pengaplikasian pergerakan visual dalam animasi 3D yang sesuai dengan pergerakan di dunia nyata. Bagaimana merancang gerakan bahasa isyarat BISINDO pada karakter Ratna dalam animasi 3D 'Loveograph' adalah rumusan masalah penulis dalam laporan tugas akhir ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berupaya menggambarkan fenomena fisiologis seorang karakter dalam animasi 3D dengan latar belakang seorang penyandang tunawicara. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat menumbuhkan rasa saling menghargai terhadap sesama yang kurang mampu dan berkebutuhan lebih khususnya penyandang tunawicara.

Kata kunci: Animasi, Pergerakan, Tunawicara.

UMN

ABSTRACT

Public awareness of people with disabilities especially with speech impaired in Indonesia has begun to fade because of the swift currents of globalization which makes them the busiest by his own world. Lack of socialization of the importance for respect each other and gratitude toward yourself is one of the reason. That's what makes writers interested to lift the theme of applying speech impaired Sign language on the movement of the character in a 3D animation.

Based on observations, to build a sense of sympathy and respect for others with disabilities over the audience needed an applying visual movements in 3D animation in accordance with the movement of the real world. How to design BISINDO sign language movement on Ratna's character in 3D animation 'Loveograph' is the author's formulation of the problem in this final report. This study used a qualitative approach that seeks to describe the physiological phenomenon of a character in a 3D animation with a background of a person with speech impaired disability. With this research, the authors hope to grow a sense of respect with each others who are less fortunate able especially for speech impaired disabilities.

Keywords: Animation, Movement, Speech Impaired Disability.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR ... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL & BAGAN.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Metode Perancangan	4
1.7. Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1.	Pengertian Animasi	6
2.1.1.	Animasi 3D	7
2.2.	Pengertian Pergerakan.....	9
2.2.1.	12 Prinsip Animasi.....	10
2.3.	Pengertian Tunawicara.....	12
2.3.1.	Klasifikasi Tunawicara.....	13
2.3.2.	Karakteristik Tunawicara	14
2.3.3.	Bahasa Isyarat Penyandang Tunawicara.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1.	Gambaran Umum.....	19
3.1.1.	Sinopsis	20
3.1.2.	Perancangan <i>Three Dimensional</i> Karakter Ratna.....	20
3.1.3.	Posisi Penulis	22
3.2.	Tahapan Kerja.....	23
3.3.	Temuan.....	25
3.3.1.	Film	25
3.3.2.	Narasumber	30
3.4.	Proses Desain	35
3.4.1.	Pembuatan <i>Script & StoryBoard</i>	35
3.4.2.	Wawancara & Observasi Narasumber	36
3.4.3.	Penerjemahan <i>Script</i> ke BISINDO.....	37
3.4.4.	Perancangan <i>Video Reference</i>	38
3.4.5.	Perancangan Pergerakan Animasi Dalam Visual 3D.....	39

BAB IV ANALISA	42
4.1. Komunikasi dengan Bahasa Isyarat (analisa pergerakan animasi)	42
4.2. Analisa Pergerakan Animasi	44
4.2.1. Scene 4	44
4.2.2. Scene 8	48
BAB V PENUTUP	53
5.1. Kesimpulan	53
5.2. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Tahapan utama produksi animasi.....	8
Gambar 2. 2. <i>Appeal</i>	11
Gambar 2. 3. <i>Exaggeration</i>	11
Gambar 2. 4. BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia).	17
Gambar 2. 5. Gerakan umum penyandang tunawicara dalam kegiatan sehari-hari.	18
Gambar 3. 1. Gambaran Karakter Ratna.	22
Gambar 3. 2. Adegan percakapan bahasa isyarat pada animasi pendek <i>Tamara</i> (2013).	27
Gambar 3. 3. Adegan komedi menggunakan bahasa isyarat pada film <i>Hear Me</i> (2009).	29
Gambar 3. 4. Pengamatan Narasumber.	34
Gambar 3. 5. Penerjemahan <i>script</i> oleh narasumber.	37
Gambar 3. 6. Perancangan <i>video reference</i> oleh penulis.	39
Gambar 3. 7. Perancangan pergerakan animasi dalam visual 3D	41
Gambar 4. 1. Proses Perancangan Bahasa Isyarat.....	43

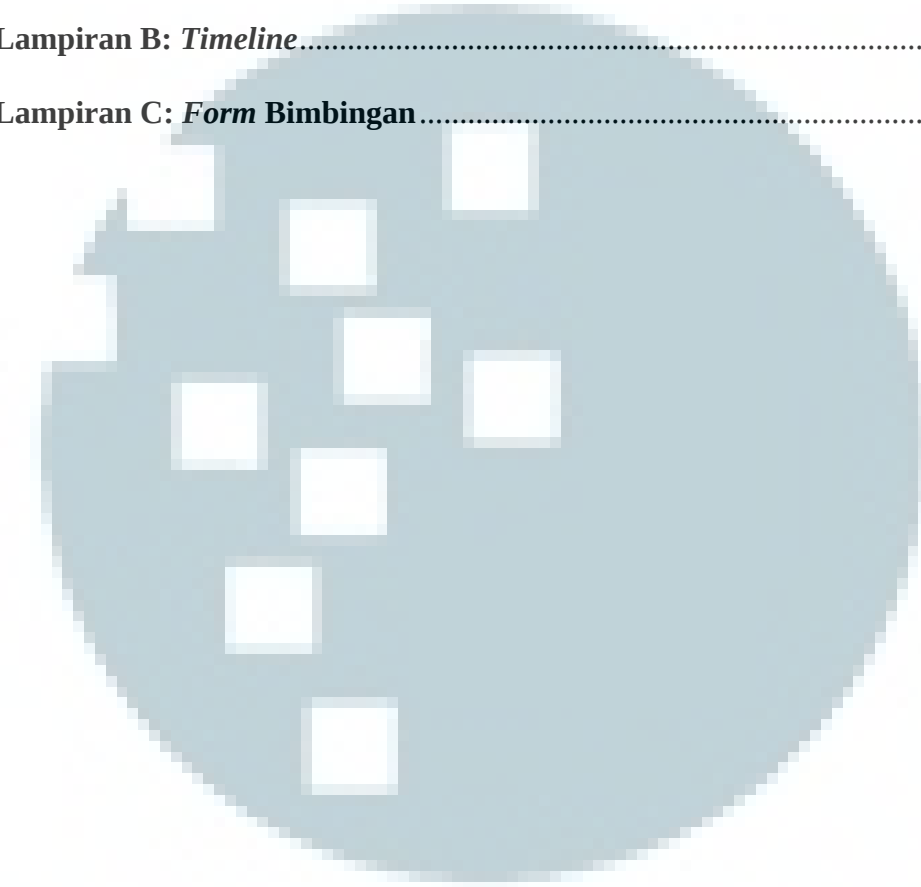
DAFTAR TABEL & BAGAN

Bagan 3. 1. Proses Desain.....	35
Tabel 4. 1. Penerapan <i>storyboard scene</i> 4.....	46
Tabel 4. 2. Penerapan <i>storyboard scene</i> 8.....	51
Tabel Lampiran 1. <i>Timeline</i> Pribadi.....	xxii
Tabel Lampiran 2. <i>Timeline</i> Kelompok	xxii

UMN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: <i>Storyboard & Script</i> Film Animasi 3D ‘<i>Loveograph</i>’	xiv
Lampiran B: <i>Timeline</i>.....	xxii
Lampiran C: <i>Form Bimbingan</i>.....	xxiii



UMN