



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 KEPERIBADIAN INTROVERT DAN
EKSTROVERT DALAM PERANCANGAN GERAKAN UNTUK
ANIMASI *MUSIC VIDEO* ‘*THANK YOU*’**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Klaudia Kezia
NIM : 00000018635
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Klaudia Kezia

NIM : 00000018635

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PENERAPAN KEPERIBADIAN INTROVERT DAN EKSTROVERT DALAM PERANCANGAN GERAKAN UNTUK ANIMASI *MUSIC VIDEO*

‘THANK YOU’

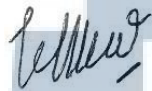
dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Desember 2017



Klaudia Kezia.



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Penerapan Kepribadian Introvert dan Ekstrovert dalam Perancangan

Gerakan untuk Animasi *Music Video* 'THANK YOU'

Oleh

Nama : Klaudia Kezia

NIM : 00000018635

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

Pembimbing


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

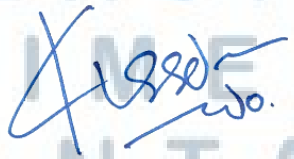
Penguji

Ketua Sidang


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


R. R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi


Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan anugerah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul “Penerapan Kepribadian Introvert dan Ekstrovert Dalam Perancangan Gerakan Untuk Animasi *Music Video* ‘Thank You’.

Sejak kecil, saya menyukai film animasi. Melihat karakter yang bergerak dan melakukan berbagai hal yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata merupakan hal yang unik bagi saya. Dan hal itulah yang membuat animasi berbeda dengan film yang menggunakan manusia sebagai pemeran tokohnya. Pembuatan karya Tugas Akhir yang berupa animasi *music video* merupakan karya yang cukup menarik bagi saya, karena saya sendiri menyukai musik. Karya ini merupakan hal yang baru bagi saya, karena selama masa perkuliahan, saya hanya membuat karya yang berupa film, baik dalam bentuk animasi 2 Dimensi maupun 3 Dimensi.

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan. Dalam pembuatan Tugas akhir ini, saya berharap agar dapat mengerti lebih jauh tentang peran seorang *animator* dan dapat menambah pengalaman sebelum masuk ke dunia kerja. Saya juga berharap agar Tugas Akhir ini dapat memberikan informasi kepada orang yang membacanya.

Saya juga ingin berterima kasih kepada orang-orang yang membantu pengerjaan Tugas Akhir ini:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara.

2. Yohanes Merci, S.Sn., M.M. selaku dosen pembimbing dalam penyusunan laporan dan karya Tugas Akhir.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing akademik.
4. Benvenuto Lucano Athallah, Lani Diana, dan Vina Aprilia selaku anggota *Get Up Production* dalam pembuatan Tugas Akhir.
5. Keluarga dan teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan berupa moral sehingga skripsi penciptaan ini dapat selesai dengan baik.

Tangerang, 14 Desember 2017



Klaudia Kezia

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Dalam sebuah *music video*, animasi berperan sebagai penunjang dari musik yang dibawakan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah visual yang sesuai dan juga menarik untuk menjelaskan isi dari lagu tersebut. Namun, pesan tersebut tidak akan tersampaikan tanpa adanya gerakan dan ekspresi karakter yang sesuai dengan lagu dan cerita yang ingin disampaikan. Untuk memberikan emosi kepada karakter dalam animasi, animator harus memahami kepribadian karakter tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengangkat topik tentang penerapan kepribadian karakter dalam perancangan gerakan untuk animasi *music video*. Dalam laporan ini, penulis membahas tentang bagaimana perancangan gerakan dan ekspresi karakter dalam animasi *music video* 'Thank You' berdasarkan kepribadiannya, yaitu introvert dan ekstrovert. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penulisan laporan ini adalah melalui pengumpulan data dari buku-buku, serta melalui observasi film. Hasil dari penelitian yang diperoleh penulis adalah kepribadian karakter dalam suatu animasi sangat berpengaruh terhadap cara karakter tersebut berperilaku dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, oleh karena itu penting bagi animator untuk memahami kepribadian karakter sebelum merancang gerakannya. Hasil dari penelitian ini diaplikasikan dalam animasi *music video* 'Thank You'.

Kata kunci: animasi, kepribadian, *music video*



ABSTRACT

In a music video, animation is an important element as a supporter for the song. Therefore it needs a suitable and interesting visual to explain the meaning behind the song. To give emotion to the character in an animation, an animator must understand the character's personality. Based on this, the author discusses a topic about the application of character's personality in the design of movement for animated music video. In this thesis, the author discusses how to design the movement of the character in animated music video 'Thank You' based on their personality, which is introvert and extrovert. The method used by the author in writing this thesis is through data collection from books and film observation. The result of this research obtained by the author is the personality of a character in an animation is influential for the character to behave and interact with the surrounding environment, therefore it is important for an animator to understand the personality of a character before designing the movement. The result of this research is applied in animated music video 'Thank You'.

Keywords: animation, personality, music video



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	I
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi 2D	5
2.2. Dua Belas Prinsip Dasar Animasi.....	5
2.2.1. <i>Slow in and Slow Out</i>	6
2.2.2. <i>Anticipation</i>	6

2.2.3.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	7
2.2.4.	<i>Secondary Action</i>	8
2.2.5.	<i>Arcs</i>	8
2.2.6.	<i>Exaggeration</i>	9
2.2.7.	<i>Squash and Stretch</i>	11
2.2.8.	<i>Staging</i>	11
2.2.9.	<i>Timing</i>	12
2.2.10.	<i>Straight Ahead and Pose-to-Pose Animation</i>	13
2.2.11.	<i>Solid Drawing</i>	13
2.2.12.	<i>Appeal</i>	13
2.3.	<i>Bahasa Tubuh</i>	13
2.4.	<i>Facial Expression</i>	19
2.5.	<i>3 Dimensional Character</i>	23
2.5.1.	<i>Fisiologi</i>	24
2.5.2.	<i>Sosiologi</i>	24
2.5.3.	<i>Psikologi</i>	25
2.6.	<i>Music Video</i>	29
2.6.1.	<i>Conceptual</i>	30
2.6.2.	<i>Performance</i>	30
BAB III	METODOLOGI	32
3.1.	<i>Gambaran Umum</i>	32
3.1.1.	<i>Sinopsis</i>	32
3.1.2.	<i>Posisi Penulis</i>	33

3.2.	Tahapan Kerja	33
3.3.	Acuan	35
3.3.1.	Referensi dari Animasi “Up”	36
3.3.2.	Referensi dari Animasi “When Marnie was There”	39
3.3.3.	Referensi dari Animasi “Brave”	45
3.4.	Proses Perancangan	51
BAB IV	ANALISIS	63
4.1.	Analisis Tokoh	63
4.1.1.	Analisis Karakter Pandu	63
4.1.2.	Analisis Karakter Angelica	65
4.2.	Analisis <i>Shot</i> dalam Animasi <i>Music Video</i> “Thank You”	67
4.2.1.	Analisis Karakter Pandu	67
4.2.2.	Analisis Karakter Angelica	77
BAB V	PENUTUP	91
5.1.	Kesimpulan	91
5.2.	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		XIV
WEBSITE		XV

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Anticipation</i>	6
Gambar 2.2. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	7
Gambar 2.3. <i>Arcs</i>	8
Gambar 2.4. <i>Exaggeration</i>	11
Gambar 2.5. <i>Staging</i>	12
Gambar 2.6. Postur Tubuh Terbuka	14
Gambar 2.7. Postur Tubuh Tertutup	15
Gambar 2.8. Postur Tubuh Maju ke Depan	15
Gambar 2.9. Postur Tubuh Mundur ke Belakang	16
Gambar 2.10. <i>Responsive</i>	17
Gambar 2. 11. <i>Reflective</i>	17
Gambar 2.12. <i>Fugitive</i>	18
Gambar 2.13. <i>Combative</i>	19
Gambar 2.14. Ekspresi Senang	20
Gambar 2.15. Ekspresi Sedih.....	20
Gambar 2.16. Ekspresi Terkejut	21
Gambar 2.17. Ekspresi Ketakutan.....	21
Gambar 2.18. Ekspresi Marah.....	22
Gambar 2.19. Ekspresi Jijik	22
Gambar 2.20. Ekspresi Ketertarikan	23
Gambar 2.21. Ekspresi Kesakitan	23
Gambar 3.1. Skema Perancangan.....	34

Gambar 3.2. Perbedaan Ekspresi Carl dan Ellie saat Pertama Kali Bertemu	36
Gambar 3.3. Ekspresi Ellie.....	37
Gambar 3.4. Ekspresi Carl	38
Gambar 3.5. Perbedaan Ekspresi Ellie dan Carl	38
Gambar 3.6. Ekspresi Datar Anna.....	39
Gambar 3.7. Ekspresi Senang Anna.....	40
Gambar 3.8. Postur Tubuh Anna saat Senang (When Marnie was There, 2014) .	41
Gambar 3.9. Ekspresi Sedih Anna	41
Gambar 3.10. Postur Tubuh Anna saat Sedih (When Marnie was There, 2014)..	42
Gambar 3.11. Ekspresi Marah Anna	43
Gambar 3.12. Postur Tubuh Anna saat Marah (When Marnie was There, 2014).	44
Gambar 3.13. Ekspresi Senang Anna ketika Bertemu Marnie.....	45
Gambar 3.14. Ekspresi Senang Merida.....	46
Gambar 3.15. Postur Tubuh Merida saat Senang (Brave, 2012)	47
Gambar 3.16. Ekspresi Sedih Merida	48
Gambar 3.17. Gerakan Merida Kesal.....	49
Gambar 3.18. Ekspresi Merida saat Marah.....	50
Gambar 3.19. Postur Tubuh Merida saat Marah (Brave, 2012).....	51
Gambar 3.20. Referensi Ekspresi Senang, Marah dan Sedih Pandu dari Karakter Anna dan Carl	52
Gambar 3.21. Referensi Ekspresi Senang, Marah dan Sedih Angelica dari Karakter Merida dan Ellie.....	53
Gambar 3.22. Perbandingan Ekspresi Anna	54

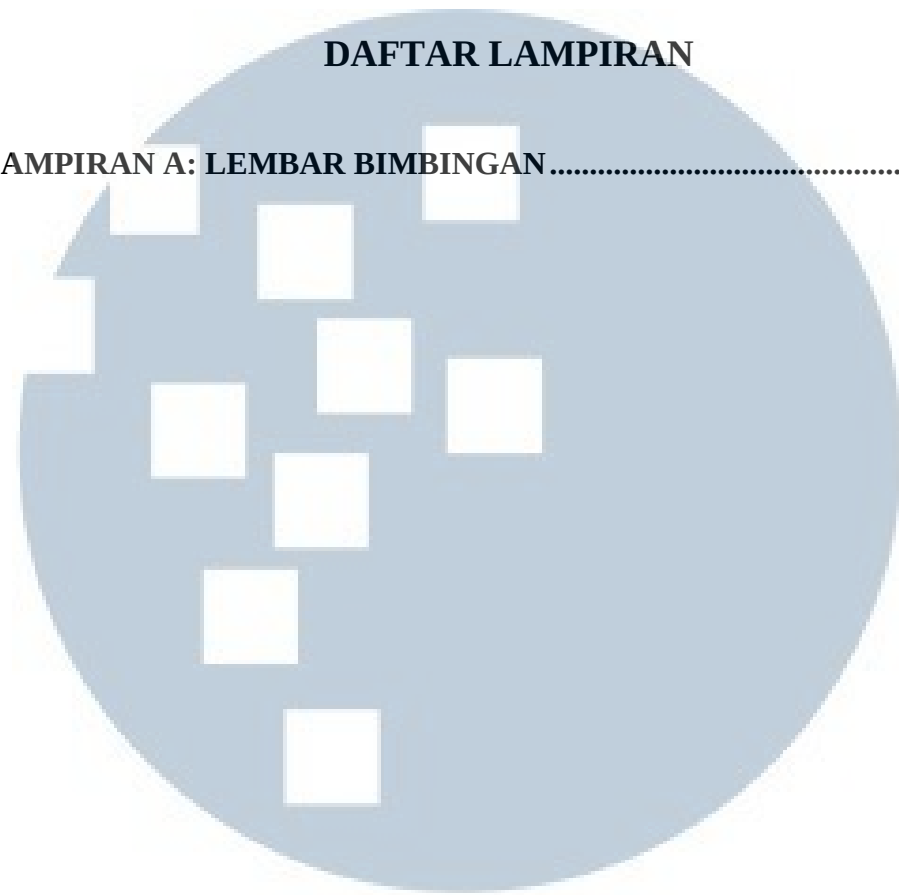
Gambar 3.23. Perbandingan Ekspresi Merida	55
Gambar 3.24. Akting <i>Video Reference</i> Karakter Pandu	56
Gambar 3.25. Akting <i>Video Reference</i> Karakter Angelica	57
Gambar 3.26. <i>Key Frame</i> Karakter Pandu	58
Gambar 3.27. <i>Key Frame</i> Karakter Angelica.....	59
Gambar 3.28. <i>In-between</i> Karakter Pandu	60
Gambar 3.29. <i>In-between</i> Karakter Angelica.....	61
Gambar 4.1. Karakter Pandu.....	64
Gambar 4.2. Karakter Angelica	66
Gambar 4.3. Perbedaan Ekspresi Anna Sebelum dan Sesudah bertemu Marnie..	68
Gambar 4.4. <i>Video Reference</i> Ekspresi Senang Pandu pada <i>Shot 77</i>	68
Gambar 4.5. Ekspresi Senang Pandu pada <i>Shot 77</i>	69
Gambar 4.6. Postur Tubuh Pandu pada Kondisi Senang	69
Gambar 4.7. Adegan pada <i>Shot 68</i>	70
Gambar 4.8. Ekspresi Anna saat Sedih	71
Gambar 4.9. <i>Video Reference</i> Ekspresi Pandu pada <i>Shot 68</i>	72
Gambar 4.10. Ekspresi Pandu pada <i>Shot 68</i>	72
Gambar 4.11. Postur Tubuh Pandu pada Kondisi Sedih.....	73
Gambar 4.12. Adegan pada <i>Shot 61, 63, dan 64</i> yang Menunjukkan Ekspresi Marah Pandu	75
Gambar 4.13. Ekspresi Anna ketika Marah	75
Gambar 4.14. <i>Video Reference</i> Ekspresi Marah Pandu	76
Gambar 4.15. Postur Tubuh Pandu pada Kondisi Marah	77

Gambar 4.16. Adegan pada <i>Shot</i> 25 yang Menunjukkan Ekspresi Senang Angelica	78
Gambar 4.17. Ekspresi Senang Merida dan Ellie	79
Gambar 4.18. <i>Video Reference</i> Ekspresi Senang Angelica pada <i>Shot</i> 25.....	79
Gambar 4.19. Gerakan Tubuh Merida yang Menunjukkan Kondisi Senang.....	80
Gambar 4.20. Postur Tubuh Angelica pada Kondisi Senang.....	81
Gambar 4.21. Adegan pada <i>Shot</i> 66 yang Menunjukkan Ekspresi Sedih Angelica	82
Gambar 4.22. Ekspresi Merida saat Menangis	83
Gambar 4.23. <i>Video Reference</i> Adegan pada <i>Shot</i> 66	83
Gambar 4.24. Postur Tubuh Angelica pada Kondisi Sedih	84
Gambar 4.25. Ekspresi Marah Merida	85
Gambar 4.26. <i>Video Reference</i> Adegan pada <i>Shot</i> 57	86
Gambar 4.27. Ekspresi Marah Angelica pada <i>Shot</i> 57	87
Gambar 4.28. Postur Tubuh Angelica pada Kondisi Marah	88
Gambar 4.29. Ekspresi Marah Angelica pada <i>Shot</i> 60	89

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....	XVI
-----------------------------------	-----



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA