



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 GERAK PADA FILM ANIMASI 2D

***SLAPSTICK* BERJUDUL “ANTRI”**

Skripsi Penciptaan

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



Nama : Marina Liberti Lias
NIM : 00000018607
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marina Liberti Lias

NIM : 00000018607

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN GERAK PADA FILM ANIMASI 2D

SLAPSTICK BERJUDUL “ANTRI”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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



Marina Liberti Lias



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Perancangan Gerak Pada Film Animasi 2D *Slapstick* Berjudul “Antri”

Oleh

Nama : Marina Liberti Lias

NIM : 00000018607

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing



Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Penguji



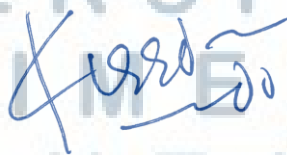
Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir dan skripsi yang berjudul Perancangan Gerak pada Film Animasi 2D *Slapstick* Berjudul “Antri”. Tujuan dari skripsi ini sebagai salah satu pemenuhan syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan S1 di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mengambil topik tugas akhir tentang animasi karakter yang akan penulis ulas dalam skripsi ini. Penulis mengambil jenis film komedi *slapstick* karena *slapstick* mengutamakan gerak dalam leluconnya. Animasi atau pergerakan karakter menjadi salah satu hal yang penting dalam suatu film animasi. Lewat ekspresi dan gerak tubuh, maka film akan menjadi menarik dan jelas. Penulis ingin agar film animasi saat ini menjadi lebih baik dan terus berkembang, dengan salah satunya meningkat kualitas animasi agar film animasi menjadi salah satu hiburan yang menarik.

Untuk tugas akhir penulis akan memproduksi sebuah film animasi 2 dimensi yang menceritakan tentang pengalaman seseorang saat mengantri. Penulis mengangkat cerita ini terinspirasi dari pengalaman penulis sendiri saat mengantri pembayaran. Di sana penulis diserobot dan mengalami hal yang memalukan karena salah nota pembayaran. Penulis ingin agar lewat film ini masyarakat sadar supaya dapat lebih disiplin dalam mengantri sehingga menciptakan kenyamanan bersama.

Lewat skripsi ini penulis banyak mendapat berbagai pengetahuan baru yang bermanfaat. Salah satunya adalah bagaimana animator dapat menuangkan

kesan tokohnya dalam gerak dan ekspresi. Penulis juga belajar bagaimana animator harus menciptakan gerakan dan ekspresi yang jelas dan dapat tersampaikan ke penonton. Dengan pengetahuan yang bertambah ini penulis berharap dapat membagikannya ke masyarakat khususnya animator lewat skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulis masih banyak kekurangan dan masih butuh belajar agar dapat lebih meningkatkan kualitas. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam kelancaran skripsi ini:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi yang telah memberikan kesempatan untuk penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir dan Skripsi.
2. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M. Anim., selaku Dosen Pembimbing yang membimbing penulis selama pengerjaan tugas akhir dan skripsi.
3. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa untuk kelancaran tugas akhir dan skripsi.
4. Teman-teman penulis yang selalu menjadi penyemangat, konsultan dan pemberi inspirasi untuk penulis serta selalu membantu penulis saat mengalami kesulitan.
5. Rekan-rekan lain yang membantu memberikan dukungan dan doa dalam kelancaran Tugas Akhir dan Skripsi.

Akhir kata, penulis mohon maaf bila ada salah atau kekurangan dalam

skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 14 Desember 2017



Marina Liberti Lias



ABSTRAKSI

Dalam sebuah film animasi, tokoh diciptakan dan dihidupkan karakteristiknya oleh animator. Karakteristik dari seorang tokoh dapat diketahui oleh penonton lewat tingkah laku gerak tokoh. Seorang animator harus memiliki kreativitas dan pengetahuan dalam memahami gerak untuk film animasi, sehingga dapat berhasil menarik perhatian penonton. Penulis akan membuat film pendek animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang diharapkan mampu menyajikan gerak tokoh yang natural dan menarik. Penulis mengambil *genre* film komedi *slapstick* dimana komedi *slapstick* mengutamakan kelucuan dari gerak tokoh. Dari kedua keterkaitan dalam keutamaan gerak dalam animasi dan *slapstick*, penulis meneliti tentang gerak dalam film *slapstick*. Penulis akan mengangkat cerita tentang seorang tokoh yang mengantri saat pengambilan sumbangan. Untuk menciptakan gerak tokoh, penulis melakukan penelitian terhadap gerakan dalam film *slapstick*. Dari hasil penelitian tersebut, penulis akan menerapkan pengetahuan tentang gerak ke dalam film pendek animasi 2D yang berjudul “Antri”.

Kata kunci: animasi 2D, gerak, bahasa tubuh.



ABSTRACT

In an animated film , characteristic of a figure created and enlivened by the animators. Characteristic of a figure can be seen by the audience through behavior motion figures. An animators must have creativity and knowledge in perceiving motion for animated film, so it can be managed to attract attention of audience. Writers will make short film animation techniques 2d with frame by frame expected capable of presenting motion figures who natural and interesting . Writer takes slapstick comedy genre where its give priority to the jocularity of the motion figures. From both entanglement in eminence motion, animation and slapstick, writer research of motion in slapstick movies. Writer will tell a the story of a character queuing at the time of making a donation. To create motion figures, writer conducted research on movement in slapstick movies. From the research, writer will apply knowledge of motion into a movie short animation 2d “Antri”.

Keywords: 2D Animation, motion, body languange.



DAFTAR ISI

PERANCANGAN GERAK PADA FILM ANIMASI 2D SLAPSTICK BERJUDUL “ANTRI”	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
PERANCANGAN GERAK PADA FILM ANIMASI 2D SLAPSTICK BERJUDUL “ANTRI”	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 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.	Pengertian Animasi	4
2.2.	Prinsip Animasi	5
2.3.	Gerak Tubuh.....	14
2.4.	Komedi Slapstick	20
BAB III	METODOLOGI	22
3.1.	Gambaran Umum	22
3.1.1.	Sinopsis	22
3.1.2.	3 Dimensional Karakter Bejo.....	24
3.1.3.	Posisi Penulis	25
3.2.	Tahapan kerja	26
3.3.	Breakdown Storyboard.....	27
3.4.	Acuan Gerak.....	29
3.4.1.	Observasi Gerak.....	31
3.3.1.1.	Menyelip Antrian	31
3.3.1.2.	Menendang Benda.....	37
3.5.	Sketsa Gerakan	50
3.5.1.	Sketsa Adegan Bejo Menyelip Antrian.....	50
3.5.2.	Sketsa Adegan Bejo Menendang Keranjang.....	54

3.5.3. Sketsa Adegan Bejo Memungut Koin.....	58
3.6. Tabel Perbandingan Referensi dengan Gerakan Akhir	60
BAB IV ANALISIS	66
4.1 Analisis Gerakan pada Adegan Menyelip Antrian.....	66
4.2. Analisa Gerakan Menendang Keranjang.....	69
4.3. Analisa Gerakan Adegan Merangkak.....	72
BAB V PENUTUP	75
5.1. Kesimpulan.....	75
5.2. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	xviii
DAFTAR PUSTAKA MEDIA ONLINE	xix



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Squash and Stretch	6
Gambar 2.2. Anticipation.....	7
Gambar 2.3. Key Pose.....	8
Gambar 2.4. In-Between	8
Gambar 2.5. Follow-Trough and Overlapping Action.....	9
Gambar 2.6. Slow In and Slow Out	10
Gambar 0.7. The Arc in the Swinging Arm	10
Gambar 2.8. Kurva Arc.....	11
Gambar 2.9. Secondary Action	11
Gambar 2.10. Timing and Spacing	12
Gambar 2.11. Exaggeration and No Exaggeration.....	13
Gambar 2.12. Weight Control.....	13
Gambar 2.13. Characters Appeal	14
Gambar 2.14. Pemberian Garis Imajiner.....	15
Gambar 2.15. Posisi dalam Relasi	16
Gambar 2.16. Posisi dalam Relasi	16
Gambar 2.17. Posisi Tertutup	17
Gambar 2.18. Mata dalam Bahasa Tubuh.....	18
Gambar 2.19. Tangan Terbuka.....	19
Gambar 2.20. Kepala dalam Bahasa Tubuh.....	19
Gambar 3.1. Karakter Bejo	24
Gambar 3.2. Tahapan kerja	26

Gambar 3.3. Cuplikan Adegan Berlari Mengejar target dari Film “Tom & Jerry”	
.....	33
Gambar 3.4. Cuplikan Adegan Berlari Kabur.....	33
Gambar 3.5. Gesture Lari Santai.....	34
Gambar 3.6. Adegan Inspector Raymond menyelip antrian.....	35
Gambar 3.7. Adegan Spike Menyelip.....	36
Gambar 3.8. Teknik Sliding dalam Baseball.....	36
Gambar 3.9. Gerakan Lanjutan Setelah Sliding.....	37
Gambar 3.10. Adegan Mr. Bean Mendapat Ide dan Melihatkan Keadaan.....	38
Gambar 3.11. Gerakan menendang.....	39
Gambar 3.12. Adegan Tom Menendang.....	40
Gambar 0.13. Passing dalam Sepak Bola.....	40
Gambar 3.14. Adegan Charlie Merangkak.....	41
Gambar 3.15. Adegan Simpsons Melangkah ke Samping.....	42
Gambar 3.16. Referensi Adegan Mendapat Ide.....	43
Gambar 3.17. Referensi Adegan Saat Ancang-ancang.....	43
Gambar 3.18. Referensi Adegan Menendang Barang.....	44
Gambar 3.19. Postur Tubuh Menendang dengan Exaggeration.....	45
Gambar 3.20 Referensi Adegan Menendang Barang Exaggerate.....	46
Gambar 3.21 Referensi Adegan Lari.....	47
Gambar 3.22 Referensi Adegan Menyelip.....	47
Gambar 3.23 Referensi Adegan Merangkak.....	48
Gambar 3.24 Sketsa Gerakan Menyelip dengan Feet First Slide.....	51

Gambar 3.25 Sketsa Gerakan Menyelip dengan Head First Slide	51
Gambar 3.26 Sketsa Gerakan Menyelip dengan Langkah ke Samping	52
Gambar 3.27 Pose-to-Pose Sketsa Adegan Bejo Sliding	53
Gambar 3.28 Frame by Frame Sketsa Adegan Bejo Sliding	54
Gambar 3.29. Sketsa Gerakan Menendang	55
Gambar 3.30. Pose-to-Pose Sketsa Adegan Bejo Menendang ke Samping.....	55
Gambar 3.31. Frame by Frame Sketsa Adegan Bejo Menendang ke Samping	56
Gambar 3.32. Pose-to-Pose Sketsa Adegan Bejo Melangkah ke Samping.....	57
Gambar 3.33. Frame by Frame Sketsa Adegan Bejo Menendang Keranjang	58
Gambar 3.34. Sketsa Merangkak Memungut Koin.....	58
Gambar 3.35. Sketsa Melangkah ke Samping	59
Gambar 3.36. Frame by Frame Sketsa Adegan Bejo Melangkah ke Samping.....	60
Gambar 4.1. Frame by Frame Adegan Bejo Melompat ke Atas.....	67
Gambar 4.2. Frame by Frame Adegan Bejo Sliding.....	68
Gambar 4.3. Frame Saat Bejo Mendapatkan Ide	69
Gambar 4.4. Frame saat Bejo Melihat Si Anak	70
Gambar 4.5. Frame Saat Bejo akan Menjahili Si Anak	71
Gambar 4.6. Frame Saat Bejo menendang keranjang	72
Gambar 4.7. Frame by Frame Adegan Bejo Melangkah ke Samping	74

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 TABEL

Tabel 3. 1. Dimensional Karakter Bejo.....	24
Tabel 3.2 Breakdown Storyboard Adegan Menyelip Antrian	27
Tabel 3.3. Breakdown Storyboard Adegan Menendang Keranjang	28
Tabel 3.4 Breakdown Storyboard Adegan Memungut Koin	28
Tabel 3.5. Perbandingan Gerakan Referensi dengan Hasil Akhir dalam Adegan Memotong Antrian	61
Tabel 3.6. Perbandingan Gerakan Referensi dengan Hasil Akhir dalam Adegan Menendang Keranjang	62
Tabel 3. 7. Perbandingan Gerakan Referensi dengan Hasil Akhir dalam Adegan Melangkah ke Samping.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>Storyboard “Antri”</i>	xx
LAMPIRAN B: <i>Timeline</i>	xxv
LAMPIRAN C: <i>Form Bimbingan</i>	xxvi

