

PERANCANGAN GERAKAN MEMASAK TOKOH TEDJO

PADA FILM ANIMASI PENDEK “SEPIRING”

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Hubertus Benny Irawan

NIM : 00000018821

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 : Hubertus Benny Irawan

NIM : 00000018821

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN GERAKAN MEMASAK TOKOH TEDJO PADA FILM ANIMASI PENDEK “SEPIRING”

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, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hubertus Benny Irawan', written in a cursive style.

Hubertus Benny Irawan

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN GERAKAN MEMASAK TOKOH TEDJO PADA FILM ANIMASI PENDEK “SEPIRING”

Oleh

Nama : Hubertus Benny Irawan

NIM : 00000018821

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Desember 2018

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Sidang



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

PRAKATA

“*Don't animate drawing, animate feelings!*” sebuah pepatah yang diucapkan oleh Ollie Johnston, seorang *animator* Disney. Kata-kata inilah yang terus terngiang di telinga penulis ketika sedang mengerjakan karya. Oleh karena itu penulis selalu berusaha untuk menyisipkan sedikit emosinya pada setiap karya yang dihasilkan.

Karakter yang terasa hidup merupakan kunci dari keberhasilan film animasi dalam merasuki penonton. Karakter akan terasa lebih hidup dan *believable* apabila *gesture* karakter tersebut diterapkan sesuai dengan kepribadian dan emosi dari karakter tersebut.

Tidak mungkin saya dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan dari berbagai pihak. Penulis ucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan.

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku ketua program studi Film dan Televisi karena telah memberikan kesempatan untuk menempuh proses penulisan ini.
2. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan dengan teliti membimbing penulisan laporan ini dari awal hingga selesai.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen penguji karena telah menguji penulis pada sidang akhir sehingga kualitas penulisan dapat lebih ditingkatkan.
4. Fachrul Fadly, S.Ked. selaku ketua sidang karena telah memberikan banyak masukan yang berharga pada proses sidang akhir.

5. Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds. atas segala masukan yang diberikan dalam produksi film dan penulisan laporan ini.
6. Tim produksi Kotak Hitam karena telah bersama-sama bekerja keras dalam memproduksi film animasi Sepiring.
7. Keluarga, kerabat dan para sahabat karena telah mendukung proses penulisan ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Tangerang, 16 November 2018



Hubertus Benny Irawan

ABSTRAKSI

Penguasaan *gesture* penting bagi animator. Melalui kedua hal tersebut, *animator* dapat menciptakan gerakan yang *believable*. Fokus utama penulis adalah merancang pergerakan memotong dan *tossing* pada nasi goreng. Peneliti mendapatkan data dari studi pustaka dan studi referensi video akting. Melalui tulisan ini penulis dapat menyimpulkan ada banyak faktor yang mempengaruhi pergerakan memotong dan *tossing*. Dengan diketahuinya hal ini, penciptaan pergerakan dapat dilakukan dengan lebih efektif.

Kata kunci: *gesture*, akting, memasak.

ABSTRACT

Gesture mastery is important for animators. Through these two things, animators can create a movement that is believable. The author's main focus is designing cutting and tossing movements on fried rice. Researchers get data from literature studies and video acting reference studies. Through this paper the author can conclude there are many factors that influence the movement of cutting and tossing. By knowing this, the creation of movements can be carried out more effectively.

Keywords: gesture, acting, cooking.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
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. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.1.1 Definisi Animasi	5

2.1.2	12 Prinsip Animasi.....	6
2.2.	Akting dalam Animasi.....	11
2.2.1.	Elemen Dasar Teaterikal	12
2.2.2.	Tujuh Prinsip Akting.....	13
2.2.3.	Psychological Gesture.....	15
2.2.4.	Movement and Body Language	16
2.5.	Memasak	17
2.5.1.	Knife Skill	18
2.5.2.	Stir-Frying.....	22
2.5.3.	Food Tossing.....	22
2.5.4.	Resep Nasi Goreng Surabaya.....	24
BAB III METODOLOGI		25
3.1.	Gambaran Umum	25
3.2.	Sinopsis	25
3.3.	Posisi Penulis.....	26
3.4.	Tahapan Kerja	26
3.5.	Acuan.....	29
3.5.1.	Postur Tubuh Saat Memasak Nasi Goreng	29
3.5.2.	Postur Tubuh Saat Memotong.....	34
3.5.3.	Video Akting.....	39

3.6.	Proses Perancangan	41
3.6.1.	Konsep	41
3.6.2.	<i>Storyboard</i>	42
3.6.3.	3 Dimensional Karakter Tedjo	43
3.6.4.	<i>Scene 3 Shot 3-5</i>	44
3.6.5.	<i>Scene 6 Shot 6</i>	45
BAB IV ANALISIS		47
4.1.	Scene 3 Shot 4-5, Memotong Menggunakan Pisau	47
4.2.	Scene 7 Shot 6, Melontarkan Masakan.....	50
BAB V PENUTUP		53
5.1.	Kesimpulan	53
5.2.	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		XIIIIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bouncing Ball.....	7
Gambar 2.2. Kepala Menengok.....	9
Gambar 2.3. <i>Twinning</i> (kiri) dan <i>Solid Drawing</i> (kanan).....	11
Gambar 2.4. Struktur <i>Chef Knife</i>	18
Gambar 2.5. Cara Benar Menggenggam Pisau <i>Chef</i>	19
Gambar 3.7. Sudut Memotong.....	19
Gambar 2.6. Cara Salah Menggenggam Pisau <i>Chef</i>	20
Gambar 2.7. Cara Salah Menggenggam Bahan Makanan 1.....	21
Gambar 2.7. Cara Salah Menggenggam Bahan Makanan 2.....	21
Gambar 2.8. Teknik <i>Food Tossing</i>	23
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	28
Gambar 3.2. Postur Tubuh Saat Memasak.....	29
Gambar 3.3. Postur Tubuh Saat Memotong.....	35
Gambar 3.4. Cara Menggenggam Pisau, Posisi Aman Jari Kiri.....	35
Gambar 3.5. <i>Screenshot</i> Video Akting <i>Tossing</i>	39
Gambar 3.6. <i>Screenshot</i> Video Akting Memotong.....	40
Gambar 3.4. <i>Storyboard</i> , <i>Scene 3</i> Shot 3-5 dan <i>Scene 6</i> shot 6 “Sepiring”.....	41
Gambar 4.1. Posisi Tulang Saat Memotong.....	47
Gambar 4.2. Posisi Tulang Saat Melakukan <i>Tossing</i>	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. <i>Sense Rank</i>	17
Tabel 3.1. <i>Sequence</i> Mengaduk dan Membalik Nasi Goreng.....	30
Tabel 3.2. <i>Sequence</i> Mendorong Nasi Goreng.....	31
Tabel 3.3 <i>Tossing</i>	32
Tabel 3.3. <i>Sequence</i> Memotong Sayuran Lunak.....	36
Tabel 3.4. <i>Sequence</i> Memotong Sayuran Keras.....	37
Tabel 3.5. <i>Sequence</i> Menggeprek Bawang Putih.....	38
Tabel 3.6. Penjelasan <i>Storyboard</i>	42
Tabel 3.7. Perancangan Gerakan Memotong.....	44
Tabel 3.8. Perancangan Gerakan <i>Tossing</i>	45
Tabel 4.1. <i>Scene 3 Shot 4-5</i>	48
Tabel 4.2. <i>Scene 6 Shot 6</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN IXVI

LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN IIXVII