



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 *GESTURE KARAKTER DALAM FILM*
“BUTO IJO YANG BAIK HATI” DENGAN TEKNIK *LIMITED
ANIMATION***

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Allison
NIM : 12120210054
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Allison

NIM : 12120210054

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN GESTURE KARAKTER DALAM FILM “BUTO IJO YANG BAIK HATI” DENGAN TEKNIK LIMITED ANIMATION

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 narasumber.

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

Tangerang, 14 Juni 2016

A handwritten signature consisting of stylized letters, possibly 'Allison'.

Allison

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GESTURE KARAKTER DALAM FILM
“BUTO IJO YANG BAIK HATI” DENGAN TEKNIK *LIMITED*
ANIMATION

Oleh

Nama : Allison

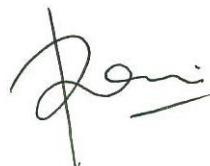
NIM : 12120210054

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juli 2016

Pembimbing I



Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.

Pengaji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME karena berkat Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan tepat waktu. Penulisan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Judul yang penulis ajukan adalah Perancangan Gesture Karakter Dalam Film “Buto Ijo yang Baik Hati” Dengan Teknik *Limited Animation*.

Penulis mengharapakan laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang ingin mengetahui tentang proses pembuatan pergerakan animasi karakter dengan teknik limited animation dari awal sampai final untuk kebutuhan membuat film animasi atau iklan.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T. M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan kepercayaan untuk menyelesaikan tugas akhir ini..
3. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku ketua dan penguji sidang akhir yang telah memberikan kritik dan saran untuk membangun hasil tugas akhir.

4. Agatha Maisie, S.Ds., M.A. yang memberikan saran dan masukan kepada penulis dalam mempersiapkan prasidang maupun sidang akhir.
5. Dosen – dosen yang telah memberi pencerahan kepada penulis ketika kesulitan dalam mengerjakan tugas akhir.
6. Keluarga dari penulis yang selalu memberikan Doa, bantuan dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini
7. Angel Nataniel Yugie, Meike Angelina, Prabhasa Harrinara, Anastasia shashia louise gaspersz, Alvin Jakson, Kevin Leonardi, yang telah memberikan dukungan dan bantuan bagi penulis baik dalam proses pembuatan tugas akhir maupun selama proses perkuliahan di UMN.

Tangerang, 14 Juni 2016



Allison

ABSTRAK

Dongeng merupakan sebuah kegiatan di mana orang tua menceritakan sebuah cerita kepada anak-anak sebelum tidur. Berdasarkan itu penulis membuat sebuah film animasi dengan teknik *limited animation*. dalam film animasi ini terdapat narator yang menceritakan cerita pada film animasi. Karena pergerakan karakter menggunakan teknik *limited animation* dan tubuh karakter yang dibuat menggunakan teknik vector. dalam laporan ini penulis akan lebih terfokus pada pembahasan *gesture* karakter Buto Ijo yang terbuka dan tertutup. Oleh karena itu, pada laporan tugas akhir ini penulis akan membahas teknik *limited animation*, *vector animation* serta penerapan gesture tertutup dan terbuka pada karakter Buto Ijo.

Kata kunci : *Limited animation, Vector , Dongeng, Gesture*

ABSTRACT

Myth is an activity where the parents tells a story to children before sleep. Based on the authors make an animation film with the technique of limited animation in this animation pitch can narrator who tells the story in animation film. Because of the movement of the characters using the technique of limited animation and the body of the character that was created using vector technique. In this report the author will be more focused on the discussion of these gestures characters buto ijo that open and closed. Therefore, on this last task report writer will discuss tenik limited animation, vector animation and the implementation of these gestures closed and open on the character of the buto ijo.

Key word : Limited animation, Vector , myth, these gestures

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGAJUAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
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. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi	4
2.1.1. Limited Animation	5
2.1.2. Vector Animation.....	6
2.2. Bahasa Tubuh.....	8

2.2.1. Gesture Tangan	15
BAB III METODOLOGI.....	17
3.1. Gambaran Umum.....	17
3.1.1. Sinopsis	17
3.1.2. Desain Karakter Buto Ijo	18
3.1.3. Posisi Penulis	20
3.1.4. Peralatan.....	20
3.2. Tahapan Kerja	21
3.3. Acuan	22
3.4. Observasi.....	23
3.4.1. Scene Buto Ijo yang Berjalan di Dalam Hutan	23
3.4.2. Scene Buto Ijo Menemukan Anak Kecil.....	26
3.4.3. Scene Buto Ijo Ditemukan Anak kecil dan Diajak Bermain....	31
BAB IV ANALISIS	XIV
4.1. Analisis Pemilihan Bahasa Tubuh dan Ekspresi.....	xiv
4.1.1. Secne Buto Ijo Berjalan Didalam Hutan	xiv
4.1.2. Scene Buto Ijo Menemukan Anak Kecil.....	xvi
4.1.2.1. Adegan Buto ijo Mendekati Lubang	xvii
4.1.2.2. Adegan Buto ijo Berpikir	xviii
4.1.3. Scene Buto Ijo Di temukan Anak Kecil.....	xix
4.1.3.1. Adegan Buto Ijo Terkejut Melihat Anak Kecil.....	xix
4.1.3.2. Adegan Buto Ijo Bersembunyi.....	xx

4.1.3.3. Adegan Buto Ijo Bermain dengan Lili xx

BAB V PENUTUP.....XXII

5.1. Kesimpulan xxii

5.2. Saran..... xxiii

DAFTAR PUSTAKA**XIV**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 vector.....	7
Gambar 2.2 karakter pada <i>vector animation</i>	7
Gambar 2.3 Puppet Master.....	9
Gambar 2.4. Open Body Posture	10
Gambar 2.5. Close Body Posture	11
Gambar 2.6. forwards body posture.....	11
Gambar 2.7. Backwards body posture	12
Gambar 2.8. responsive.....	13
Gambar 2.9. <i>Reflective</i>	14
Gambar 2.10. <i>Fugitive</i>	14
Gambar 2.11. <i>Combative</i>	15
Gambar 2.12. telapak tangan terbuka.....	16
Gambar 2.13. telapak tangan terbuka menghadap kebawah	16
Gambar 2.14.. posisi tangan menunjuk	16
Gambar 3.1. karakter sheet buto ijo	19
Gambar 3.2. Tahapan kerja	21
Gambar 3.3. buto ijo berjalan di dalam hutan 1	24
Gambar 3.4. buto ijo berjalan di dalam hutan 2	24
Gambar 3.5. buto ijo mendengar suara tangisan	24
Gambar 3.6. Referensi Gerakan Jalan Dalam film Paranorman	25
Gambar 3.7. Referensi Gerakan Jalan Dalam film Gerald Mc Boing-boing	25
Gambar 3.8. Referensi Gerakan Jalan Dalam Pepto-Bismol commercial	26

Gambar 3.9.. buto ijo menemukan lubang	27
Gambar 3.10. ekspresi takut sadness saat melihat jurang dalam film inside out .	27
Gambar 3.11. referensi gerakan mengintip kedalam lubang.....	28
Gambar 3.12. referensi gerakan mengintip kedalam lubang.....	29
Gambar 3.13. buto ijo yang kebingungan 1	30
Gambar 3.14. buto ijo yang kebingungan 2	30
Gambar 3.15. buto ijo sedang berpikir.....	30
Gambar 3.16.. buto ijo dapat ide	30
Gambar 3.17. geture buto ijo yang mengintip kedalam lubang	31
Gambar 3.18 Buto ijo terkejut.....	32
Gambar 3.19 Buto ijo terkejut.....	32
Gambar 3.20 Buto ijo terkejut.....	32
Gambar 3.21 ekspresi norman saat terkejut	33
Gambar 3.22 ekspresi terkejut dalam film animasi Gerald Mc Boing-boing	33
Gambar 3.23 buto ijo bersembunyi dari balik pohon.....	34
Gambar 3.24 buto ijo bersembunyi dari balik pohon.....	34
Gambar 3.25 buto ijo yangmengintip.....	35
Gambar 3.26 buto ijo ingin menampakan wujudnya	35
Gambar 3.27 buto ijo menampakan wujudnya pada anak kecil.....	35
Gambar 3.28. Gerakan Mengintip Mr. Prenderghast.....	36
Gambar 3.29. transisi gesture tubuh shrek	37
Gambar 3.30. buto ijo bermaindengan lili (tertutup)	38
Gambar 3.31. buto ijo bermain dengan lili (gesture terbuak)	38

Gambar 3.32 transisi tubuh gerald dari sedih menjadi senang.....	39
Gambar 3.33 gesture buttercup dalam animasi daisy chain.....	39
Gambar 3.34 Referensi gesture dalam Pepto-Bismol commercial	39
Gambar 4.1. buto ijo yang berjalan di dalam hutan	xiv
Gambar 4.2. <i>Geture Buto Ijo Saat Berjalan Didalam Hutan</i>	xv
Gambar 4.3. Geture Buto Ijo Saat Mendengar Suara Tangisan.....	xv
Gambar 4.4. buto ijo yang bejalan perlahan mendekati sebuah lubang.....	xvi
Gambar 4.5. buto ijo yang bejalan perlahan mendekati sebuah lubang.....	xvi
Gambar 4.6. gesture buto ijo yang mengintip ke dalam lubang.....	xvii
Gambar 4.7. gesture buto ijo berpikir	xviii
Gambar 4.8. gesture terkejut buto ijo saat melihat anak kecil	xix
Gambar 4.9. gesture terkejut buto ijo saat melihat anak kecil	xx
Gambar 4.10. gesture terkejut buto ijo saat melihat anak kecil	xxi

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: JUDUL LAMPIRAN XVI

LAMPIRAN B: JUDUL LAMPIRAN XVII