



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.



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 BAHASA TUBUH TAIYANG DAN
YIHUA DALAM ANIMASI 3D “Spring Forth”**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Selvi Putri
NIM : 11120210309
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Selvi Putri
NIM : 11120210309
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

**PENERAPAN BAHASA TUBUH TAIYANG DAN
YIHUA DALAM ANIMASI 3D “Spring Forth“**

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

Tangerang, 15 Juni 2015

Selvi Putri



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN BAHASA TUBUH TAIYANG DAN
YIHUA DALAM ANIMASI 3D “SPRING FORTH”



Oleh

Nama : Selvi Putri

NIM : 11120210309

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 2 Juli 2015

Pembimbing

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

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

Muhammad Cahya Mulya Daulay, M.Ds.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.
iv

KATA PENGANTAR

Bahasa tubuh merupakan pembelajaran yang penting dalam membaca karakter seseorang, baik untuk animator maupun untuk dunia nyata. Dalam dunia animasi, bahasa tubuh merupakan faktor penting dalam menyampaikan cerita, bahkan lebih krusial dibandingkan dialog. Dalam gerak, animator dapat menyampaikan sesuatu tanpa harus mengkomunikasikan sesuatu secara non-verbal. Kita tahu bahwa saat orang itu tersenyum, berarti ia senang. Tapi dari gerak geriknya, kita bisa tahu apakah ia tersenyum tulus, malu, atau sebenarnya sedang menipu pengamatnya dengan senyum. Dan hal tersebut diperlukan dalam dunia animasi.

Berangkat dari hal tersebut, penulis tertarik untuk mempelajari bahasa tubuh lebih dalam dan menerapkan ilmu tersebut ke dalam karya Tugas Akhir penulis dan kelompok telah rancang dengan penuh sukacita. Dalam prosesnya, penulis lebih memahami mengenai prinsip dasar, pengertian serta pengetahuan bahasa tubuh secara umum dan mempergunakan ilmu tersebut sebagai animator, dan pada akhirnya penulis ulas dalam laporan Tugas Akhir ini sebagai bahan pembelajaran pembaca yang akan mengambil topik yang serupa.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing atas bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam pembuatan karya dan laporan tugas akhir penulis,

2. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., Kemal Hasan, S.T., M.Sn., dan Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum. sebagai konsultan ahli yang telah banyak memberikan masukan dalam proses pengerjaan karya,
3. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Dosen Penguji serta Dosen mata kuliah Seminar atas masukan dan ulasan dalam proses penulisan serta presentasi Tugas Akhir ini,
4. Ryantika Oktavian dan Christina Mutiana selaku rekan kerja kelompok Tugas Akhir atas kerja sama dan motivasi dalam pembuatan film animasi “Spring Forth”,
5. Orang tua serta keluarga penulis yang telah memberi banyak doa dan dukungan, dan
6. Teman-teman dekat yang telah mendukung penulis.

Tangerang, 15 Juni 2015

Selvi Putri

UMMN

ABSTRAK

Dunia animasi sedang berkembang pesat. Banyak pelaku animasi yang berlomba-lomba untuk menghasilkan karya yang inspiratif, dan hal baik tersebut menular pada anak bangsa kita. Sayangnya, tidak semua karya tereksekusikan dengan baik sehingga isi dan makna karya tersebut tidak tersampaikan dengan semestinya.

Bahasa tubuh merupakan hal yang penting dalam menyampaikan cerita, dan hal tersebut kadang luput dari pelaku animasi yang berusaha menganimasikan karakter hanya melalui gerak. Padahal akting dan penjiwaan karakter merupakan hal yang penting dalam menciptakan mood dan menyajikan kesan imersif dalam film animasi. Membaca bahasa tubuh merupakan sebuah informasi yang diserap di bawah alam sadar kita karena selalu dilakukan dalam keseharian manusia sehingga hal tersebut menjadi sesuatu yang dapat diinterpretasikan dengan mudah oleh penonton. Karena itulah, penulis mengangkat pembahasan mengenai bahasa tubuh karakter dalam film animasi pendek berjudul “Spring Forth” sebagai topik dari laporan Tugas Akhir ini.

Dengan bantuan observasi dan studi pustaka, penulis berharap dapat menunjukkan proses-proses yang dilalui para animator dalam memberi jiwa pada pergerakan beserta karakter itu sendiri.

Kata kunci : film animasi, bahasa tubuh, karakter, gerak

UMMN

ABSTRACT

Nowadays, animation industry is rapidly growing. Most of the people who engage in animation industry attempt to produce inspirative artwork, and that kind of practice has been spread into our nation. Unfortunately, almost every artwork is not properly executed that it may blur the value of the story and therefore, inevitably degrades the quality as well.

Body language is a vital point of storytelling, and sadly it is something that some animator see as a trivial thing. Some animator tried to animate object just to make it moves. As a matter of fact, acting and empathizing the character are important to build a certain mood and serve an immersive experience to the viewer of animated movie. Reading body language is a subconscious information that we absorbs from our everyday life, and it became something that easily interpreted by the viewers. Based on those ideas, it is important to arrange a study of the usage of body language in a short movie called "Spring Forth" as the topic of this paper.

With the help of collecting primary data and analyzing reliable literacy, this paper will shows how the animator works on giving life to the character's movement and the character itself. The purpose of this paper also to enlighten and motivate viewers to produce a remarkable artwork.

Keywords: animated film, body language, character, movement

U M N N

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
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 Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.2. Film Animasi Pendek.....	6
2.3. Fantasi	7
2.4. Akting.....	7

2.4.1.	<i>Seven Essential Acting Concepts</i>	7
2.5.	Bahasa Tubuh	10
2.5.1.	Postur Tubuh Dasar	11
2.5.2.	<i>Basic Modes</i>	14
2.5.3.	Dominan dan <i>Submissive</i>	16
2.6.	<i>Facial Expression</i>	19
2.7.	<i>Zone Distance</i>	24
2.8.	12 Prinsip Dasar Animasi	25
BAB III	METODOLOGI	31
3.1.	Gambaran Umum	31
3.1.1.	Sinopsis	31
3.1.2.	Posisi Penulis	32
3.1.3.	Karakter.....	32
3.1.4.	Naskah dan <i>Storyboard</i>	35
3.2.	Tahapan Kerja	36
3.4.	Acuan	37
3.5.	Studi Bahasa Tubuh	39
3.5.1.	Dominan (Taiyang)	40
3.5.2.	<i>Submissive</i> (Yihua).....	50
BAB IV	ANALISIS	62
4.1.	Penerapan Bahasa Tubuh dalam Animasi	62
4.2.	Bahasa Tubuh Dominan dan <i>Submissive</i>	62

4.2.1.	Dominan (Taiyang)	64
4.2.2.	<i>Submissive</i> (Yihua).....	70
4.3.	Implementasi Akting sebagai Video Referensi.....	78
4.4.	Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi dalam Bahasa Tubuh	79
BAB V PENUTUP.....		85
5.1.	Kesimpulan	85
5.2.	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....		XVII

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Acting Needs to have an objective</i>	9
Gambar 2.2. <i>Play an action until something happens to make you play a different action</i>	9
Gambar 2.3. <i>Open Body Postures</i>	12
Gambar 2.4. <i>Open Body Postures</i>	12
Gambar 2.5. <i>Forward Body Postures</i>	13
Gambar 2.6. <i>Backward Body Postures</i>	13
Gambar 2.7. Tertarik, Salah Satu Contoh dari Mode <i>Responsive</i>	14
Gambar 2.8. Penasaran, Salah Satu Contoh dari Mode <i>Responsive</i>	15
Gambar 2.9. Sedih, Salah Satu Contoh dari Mode <i>Fugitive</i>	15
Gambar 2.10. Marah, Salah Satu Contoh dari Mode <i>Combative</i>	16
Gambar 2.11. Tangan yang Mengarah ke Bawah.....	17
Gambar 2.12. Tangan yang Membuka ke Atas.....	18
Gambar 2.13. Ekspresi Wajah Senang.....	19
Gambar 2.14. <i>Surprised</i>	20
Gambar 2.15. Contoh Wajah Ketakutan.....	21
Gambar 2.16. Ekspresi Marah beserta Alternatif Gerakan Bibirnya	21
Gambar 2.17. <i>Disgust</i>	22
Gambar 2.18. Wajah-Wajah yang Tertarik.....	23
Gambar 2.19. Ekspresi yang Menunjukkan Karakter Tidak Tertarik.....	23
Gambar 2.20. Ekspresi Menderita.....	24
Gambar 2.21. Berbagai Macam <i>Zone Distance</i>	24

Gambar 2.22. Penerapan <i>Squash and Stretch</i> saat Melompat.....	26
Gambar 2.23. Perbedaan antara <i>Staging</i> yang Baik dan yang Buruk	27
Gambar 2.24. Penerapan <i>Arcs</i> saat Melompat	28
Gambar 3.1. Taiyang.....	32
Gambar 3.2. Yihua	34
Gambar 3.3. Naskah <i>Scene 5 Spring Forth</i>	35
Gambar 3.4. Potongan dari <i>Rough Storyboard Scene 5 Spring Forth</i>	36
Gambar 3.5. <i>Style Gerakan Karakter</i> dalam Premier Automne	37
Gambar 3.6. Penerapan Gerakan <i>Toon</i> dalam Paperman.....	38
Gambar 3.7. <i>Rough Storyboard</i> Taiyang yang Marah	40
Gambar 3.8. Postur Wanita Dominan dalam Film Devil Wears Prada.....	41
Gambar 3.9. Wanita yang Memendam Amarah.....	42
Gambar 3.10. Merida dan Elinor yang Marah	43
Gambar 3.11. Sketsa Raut Wajah Taiyang yang Marah	43
Gambar 3.12. Cuplikan Naskah <i>Scene 5</i>	44
Gambar 3.13. Contoh Mencengkeram Tangan	45
Gambar 3.14. Gestur Tangan Taiyang dan Yihua.....	45
Gambar 3.15. Sketsa Postur Tubuh Taiyang yang Menarik Yihua.....	46
Gambar 3.16. Video Referensi Yihua yang Dicengkeram dan Ditarik Tangannya oleh Taiyang	46
Gambar 3.17. Wanita yang Menunjukkan Perlawanan Saat Ditarik	47
Gambar 3.18. Gothel Menarik Paksa Rapunzel	48
Gambar 3.19. <i>Walk Cycle</i> Marah	49

Gambar 3.20. Sketsa Taiyang yang Menyeret Yihua	49
Gambar 3.21. Potongan Naskah <i>Scene 5 Spring Forth</i>	50
Gambar 3.22. Wanita yang Terkejut dengan Menutup Mulut	52
Gambar 3.23. Sketsa Postur Tubuh Yihua yang Terkejut dan Gelisah.....	53
Gambar 3.24. Video Referensi Postur Yihua yang Terkejut saat Menabrak Taiyang.....	53
Gambar 3.25. Pria di Kiri Terintimidasi oleh Pria yang Marah.....	54
Gambar 3.26. Sketsa Postur Tubuh Yihua yang Terseret	55
Gambar 3.27. Video Referensi Taiyang yang Menyeret Yihua.....	55
Gambar 3.28. Rapunzel Menunjukkan Penolakan Terhadap Ajakan Gothel	56
Gambar 3.29. Rapunzel Berusaha Meraih Flynn	57
Gambar 3.30. Yihua yang Memberontak saat Ditarik	58
Gambar 3.31. Video Referensi Yihua yang Memberontak Saat Ditarik.....	58
Gambar 3.32. Sikap Tangan Menepis	59
Gambar 3.33. Sketsa Gerakan Yihua yang Menepis Tangan Taiyang	60
Gambar 3.34. Video Referensi Yihua yang Menepis Tangan Taiyang	61
Gambar 4.1. Adegan Taiyang Berniat Mendominasi Yihua.....	63
Gambar 4.2. Yihua Terkejut Menabrak Taiyang	64
Gambar 4.3. Taiyang yang Kesal	66
Gambar 4.4. Gothel Mencengkeram Tangan Rapunzel	67
Gambar 4.5. Tangan Taiyang yang Mencengkeram Yihua	68
Gambar 4.6. Taiyang yang Menarik Paksa Yihua	70
Gambar 4.7. Yihua yang Terintimidasi.....	74

Gambar 4.8. Yihua yang Memberontak karena Kesakitan	75
Gambar 4.9. Yihua yang Meminta Pertolongan Tian Feng	75
Gambar 4.10. Video Referensi Yihua yang Menepis Tangan Taiyang	76
Gambar 4.11. Yihua Menepis Tangan Taiyang	77
Gambar 4.12. <i>Arcs</i> pada Anggota Tubuh Yihua	80
Gambar 4.13. Yihua yang Terkejut dan Ketakutan.....	81
Gambar 4.14. Taiyang Menatap Marah Yihua lalu Menariknya	82
Gambar 4.15. Arah Menarik yang Berbeda Persepsi.....	83
Gambar 4.16. <i>Blocking</i> saat Taiyang Menarik Yihua	83
Gambar 4.17. Prinsip <i>Follow-Through</i> pada Jubah Yihua	84

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Breakdown</i> Bahasa Tubuh Taiyang dan Yihua.....	39
Tabel 3.2. Referensi Sikap Tubuh dan Ekspresi Wajah Terkejut	51
Tabel 4.1. Perbandingan Sikap Tubuh dan Ekspresi Wajah Taiyang yang Marah	66
Tabel 4.2. Perbandingan Sikap Tubuh dan Ekspresi Wajah Yihua yang Terkejut	72



UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : <i>STORYBOARD SCENE 5</i>	XIX
LAMPIRAN B : KESELURUHAN <i>STORYBOARD</i>	XX
LAMPIRAN C: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR	XXV



UMN