



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.

PENGAPLIKASIAN BAHASA TUBUH PADA KARAKTER

FILM ANIMASI BERJUDUL “TRUTH”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Randy Harliman

NIM :11120210135

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 : Randy Harliman

NIM : 11120210135

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PENGAPLIKASIAN BAHASA TUBUH PADA KARAKTER FILM ANIMASI BERJUDUL “TRUTH”

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 nara sumber.

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, 7 Januari 2015

Randy Harliman



UMMN

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Pengaplikasian Bahasa Tubuh Pada Karakter Film Animasi

Berjudul "TRUTH"

Oleh

Nama : Randy Harliman

NIM : 11120210135

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

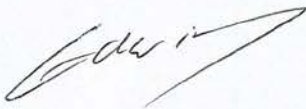
Tangerang, 9 Februari 2015

Pembimbing



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

Penguji



Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Bahasa tubuh adalah salah satu faktor penting dalam menganimasikan suatu karakter. Berawal dari pernyataan William (2002) yang mengatakan bahwa gerakan tubuh lebih kuat daripada perkataan. Dari pernyataan tersebut penulis berkesimpulan bahwa bahasa tubuh memiliki peranan yang cukup besar dalam menganimasikan karakter animasi

Bahasa tubuh ini sangat penting untuk dipelajari terutama untuk seorang animator karena dengan adanya bahasa tubuh, suatu animasi akan terlihat lebih nyata, dan karakteristik dari karakter dapat ditunjukkan sehingga suatu animasi akan terlihat lebih nyata.

Selama mempelajari bahasa tubuh untuk diterapkan pada karakter film “Truth” ini, penulis semakin menyadari bahwa bahasa tubuh merupakan salah satu faktor yang penting dalam menganimasikan karakter. Melalui laporan tugas akhir ini penulis berharap agar pembaca dapat menerapkan bahasa tubuh yang sesuai untuk menganimasikan suatu karakter

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang turut berperan dalam menyelesaikan tugas akhir ini

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing, atas bimbingan yang diberikan hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku dosen yang memberikan masukan-masukan.

3. Fachrul Fadly, S.Ked. selaku dosen yang memberikan masukan-masukan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Ivan Dermawan, Hellen, Kezia Magdalena, Samuel Rusdyan selaku kelompok yang turut turut berjuang dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Orangtua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
6. Christine Fonda yang telah menjadi sumber semangat.

Tangerang, 7 Januari 2015

Randy Harliman

UMMN

ABSTRAKSI

Laporan tugas akhir ini membahas tentang Bahasa tubuh yang digunakan oleh anak-anak, dan objek penelitiannya adalah pergerakan-pergerakan yang dilakukan oleh anak-anak ketika mengekspresikan sesuatu.

Penulis memilih topik Bahasa tubuh ini untuk dibahas karena dalam setiap film animasi Bahasa tubuh sangat membantu untuk menyampaikan apa yang ingin disampaikan oleh karakter tersebut. Dan jika penggunaan Bahasa tubuhnya tidak tepat, maka makna yang akan diterima oleh penonton akan berbeda dengan apa yang mau disampaikan karakter tersebut.

Pada topik ini, penulis membahasnya menggunakan metode pengumpulan data primer berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis sendiri, dan metode pengumpulan data sekunder yang datanya juga diambil dari buku dan internet.

Kata kunci : bahasa tubuh, animasi, gestur, *kartun*, 3D



U
M
N

ABSTRACTION

This final report discussing about the body language that used by children, and the object of research is the movement that used when they expressing something.

The Writer choose this body language topic for discussed because in every animated movie body language is very helpful in presenting the message from character in the movie. And if the body language is not correct, the meaning that accepted by the audience will be different from what the character would be submitted.

On this topic, the authors discuss using primary data collection methods based on observations made by the author himself, and secondary data collection methods which data is also taken from books and the internet.

Keyword : body language, animation, gestrure, cartoon, 3D



U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
<i>ABSTRACTION</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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. Metode Pengumpulan Data.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. 12 Prinsip Dasar Animasi.....	5
2.1.1. <i>Squash and stretch</i>	5
2.1.2. <i>Anticipation</i>	6

2.1.3.	<i>Staging</i>	6
2.1.4.	<i>Straight ahead and pose to pose</i>	7
2.1.5.	<i>Follow through and overlapping action</i>	7
2.1.6.	<i>Slow in and slow out</i>	8
2.1.7.	<i>Arc</i>	8
2.1.8.	<i>Secondary action</i>	8
2.1.9.	<i>Timing</i>	9
2.1.10.	<i>Exaggeration</i>	9
2.1.11.	<i>Solid drawing</i>	9
2.1.12.	<i>Appeal</i>	10
2.2.	Bahasa Tubuh	10
2.2.1.	<i>Open Body Posture</i>	11
2.2.2.	<i>Close Body Posture</i>	12
2.2.3.	<i>Forward Body Posture</i>	12
2.2.4.	<i>Backward Body Posture</i>	13
2.3.	Facial Expression	13
2.3.1.	<i>Happiness</i>	14
2.3.2.	<i>Sadness</i>	14
2.3.3.	<i>Surprise</i>	15
2.3.4.	<i>Fear</i>	15
2.3.5.	<i>Anger</i>	16
2.3.6.	<i>Interest</i>	16
2.3.7.	<i>Pain and Distress</i>	17

2.4.	Tanda-tanda kebohongan	17
2.4.1.	Kontak Mata	17
2.4.2.	Ekspresi	18
2.4.3.	Tangan	18
2.4.4.	Bahu	18
2.5.	Posisi Kepala.....	18
2.5.1.	<i>Head up.</i>	18
2.5.2.	<i>The head tilt.</i>	19
2.5.3.	<i>Head down.</i>	19
2.6.	Acting	20
2.6.1.	<i>Characterization.</i>	20
2.6.2.	<i>Dialogue.</i>	20
2.6.3.	<i>Motivation and Objectives.</i>	21
2.6.4.	<i>Empathy.</i>	21
2.6.5.	<i>Physical Acting.</i>	21
2.6.6.	<i>Psychological Acting.</i>	22
2.6.7.	<i>Temperament and Pace.</i>	22
2.7.	Zone Distance	22
BAB III METODOLOGI		24
3.1.	Gambaran Umum.....	24
3.1.1.	Sinopsis	24
3.1.2.	Posisi Penulis	25
3.1.3.	Karakter	26

3.1.4.	<i>Storyboard</i>	28
3.1.5.	<i>Breakdown</i>	30
3.1.6.	Sketsa	33
3.2.	Hasil penelitian	40
3.2.1.	Objek penelitian	40
3.2.2.	Video referensi	46
3.3.	Perbedaan <i>Walk Cycle</i> Pada Laki-laki dan Perempuan	49
BAB IV ANALISIS		52
4.1.	Analisa Gerakan	52
4.1.1.	Adegan Will Diperhatikan Oleh Ibunya.	52
4.1.2.	Adegan Will marah karena merasa terabaikan.	55
4.1.3.	Adegan Will mencelakai Mabel.	58
4.1.4.	Adegan Will memeluk Mabel.....	60
4.2.	Perbedaan Will dan Mabel	66
BAB V PENUTUP		70
5.1.	Kesimpulan	70
5.2.	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		iv
LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN 1		xiv
LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN 2		xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Surprise</i>	5
Gambar 2.2. <i>Anticipation</i>	6
Gambar 2.3. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	7
Gambar 2.4. <i>Secondary action.</i>	8
Gambar 2.5. <i>Appeal</i>	10
Gambar 2.6. <i>Open Body Posture</i>	11
Gambar 2.7. <i>Close Body Posture</i>	12
Gambar 2.8. <i>Forward Body Posture</i>	12
Gambar 2.9. <i>Backward Body Posture</i>	13
Gambar 2.10. <i>Happiness</i>	14
Gambar 2.11. <i>Sadness</i>	14
Gambar 2.12. <i>Surprise</i>	15
Gambar 2.13. <i>Fear</i>	15
Gambar 2.14. <i>Anger</i>	16
Gambar 2.15. <i>Interest</i>	16
Gambar 2.16. <i>Pain and Distress</i>	17
Gambar 2.17. <i>Head up.</i>	19
Gambar 2.18. <i>The head tilt.</i>	19
Gambar 2.19. <i>Head down.</i>	20
Gambar 2.20. <i>Zone Distance</i>	23
Gambar 3.1. <i>Will</i>	26
Gambar 3.2. <i>Mabel</i>	27

Gambar 3.3. <i>Scene</i> 1 “Truth”	28
Gambar 3.4. <i>Scene</i> 4 “Truth”	28
Gambar 3.5. <i>Scene</i> 9 “Truth”	29
Gambar 3.6. <i>Scene</i> 12 “Truth”	29
Gambar 3.7. Sketsa <i>Scene</i> 1	34
Gambar 3.8 Sketsa <i>Scene</i> 4	36
Gambar 3.9 Sketsa <i>Scene</i> 9	38
Gambar 3.10. Sketsa <i>Scene</i> 12	39
Gambar 3.11. Ibu Membelai Rambut Anaknya.....	40
Gambar 3.12. Anna Ditolak Oleh Elsa	41
Gambar 3.13. Anak Yang Marah dan Pergi.....	42
Gambar 3.14. Elsa Kehilangan Keseimbangan dan Terjatuh.....	42
Gambar 3.15. Anak Terjatuh.....	44
Gambar 3.16. Dua Orang Yang Berpelukan	45
Gambar 3.17. Elsa Memeluk Anna.....	45
Gambar 3.18. Gru Memeluk Margo	46
Gambar 3.19. Menginjak-injak.....	47
Gambar 3.20. Menaiki Tangga Adegan Mabel terjatuh dari tangga.	48
Gambar 3.21. Kehilangan Keseimbangan.....	49
Gambar 4.1. Adegan Will Memandang Perut Ibunya.....	55
Gambar 4.2. <i>Head Down</i>	56
Gambar 4.3. Adegan Will Marah	58
Gambar 4.4. <i>Storyboard Scene 9 panel 12 & 15</i>	58

Gambar 4.5. <i>Scene 12</i> panel 8 & 9	61
Gambar 4.6. <i>Surprise</i>	61
Gambar 4.7. <i>Happy</i>	62
Gambar 4.8. Will Memeluk Mabel.....	62
Gambar 4.9. <i>Open Body Posture</i>	63
Gambar 4.10. Pengaplikasian <i>Open Body Posture</i> pada Will.....	63
Gambar 4.11. Perbandingan <i>Arc</i> Will dan Mabel.....	69

UMMN

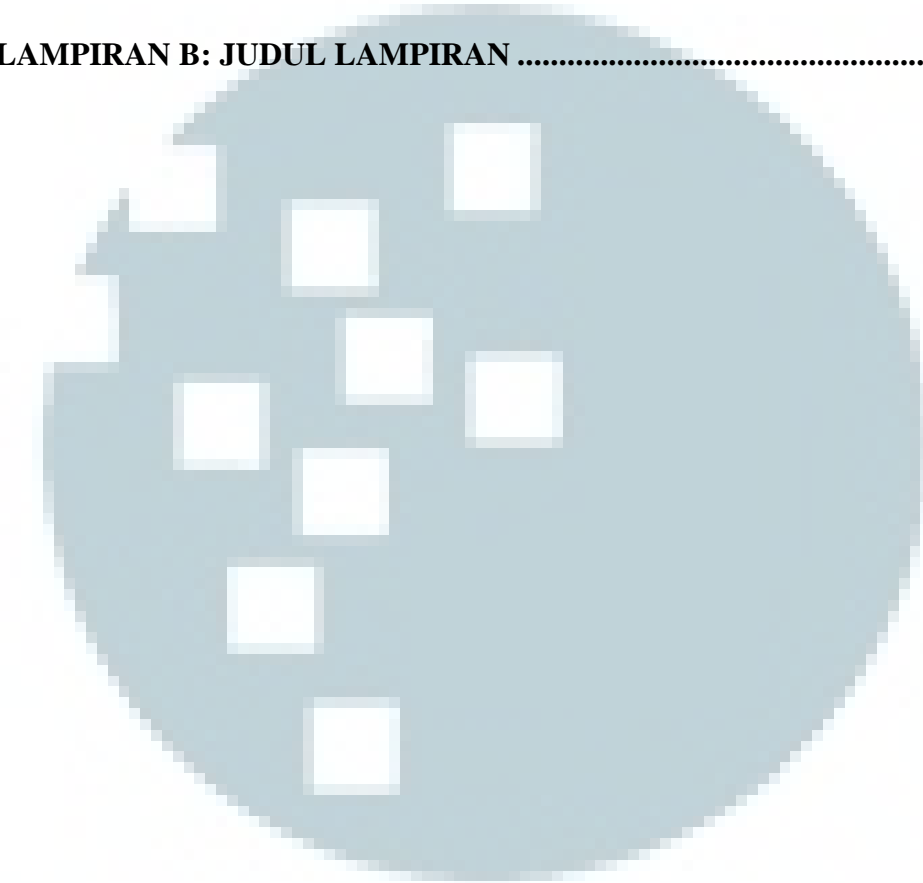
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Breakdown Scene 1</i>	30
Tabel 3.2. <i>Breakdown Scene 4</i>	30
Tabel 3.3. <i>Breakdown Scene 9</i>	31
Tabel 3.4. <i>Breakdown Scene 12</i>	32
Tabel 3.5. Anak Terjatuh	43
Tabel 3.6. Perbedaan walk cycle laki-laki dan perempuan.....	49
Tabel 4.1. <i>Storyboard Scene 1 Panel 3</i>	52
Tabel 4.2. <i>Storyboard Scene 1 Panel 6 & 7</i>	53
Tabel 4.3. Penerapan Sketsa <i>Scene 1</i>	54
Tabel 4.4. <i>Storyboard scene 4 panel 9, 10, & 11</i>	56
Tabel 4.5. Perbandingan Gestur Marah dan <i>Forward Body Posture</i>	57
Tabel 4.6. Perbandingan Video Referensi dengan Hasil pada <i>Scene 9</i>	60
Tabel 4.7. Penerapan Video Referensi pada <i>Scene 12</i>	64
Tabel 4.8. Penerapan Sketsa <i>Scene 12</i>	64
Tabel 4.9. <i>Walk Cycle Will</i>	67
Tabel 4.10. <i>Walk Cycle Mabel</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: JUDUL LAMPIRANiv

LAMPIRAN B: JUDUL LAMPIRAN xv



UMN