

# **PERANCANGAN GERAKAN *ANTHROPOMORPHIC* LUWAK**

## **PADA ANIMASI *HYBRID* “JAILBREAK”**

### **Skripsi Penciptaan**

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



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Angelia Wijaya

NIM : 00000018959

Program Studi : Film

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2019**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angelia Wijaya

NIM : 00000018959

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### **PERANCANGAN GERAKAN *ANTHROPOMORPHIC* LUWAK PADA ANIMASI *HYBRID* “JAILBREAK”**

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 narasumber.

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, 8 Agustus 2019



Angelia Wijaya

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

### PERANCANGAN GERAKAN *ANTHROPOMORPHIC* LUWAK PADA ANIMASI *HYBRID* “JAILBREAK”

Oleh

Nama : Angelia Wijaya  
NIM : 00000018959  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni & Desain

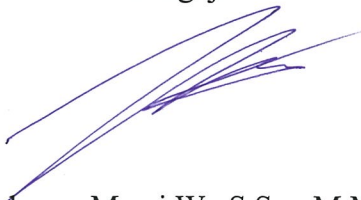
Tangerang, 29 Agustus 2019

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## PRAKATA

Skripsi ini ditulis karena penulis ingin membuat gerakan-gerakan yang dapat menggambarkan perasaan tokoh pada saat itu, yang kemudian dapat dipahami dengan tanpa dialog. Perancangan gerakan akan membantu membawa jalannya cerita sehingga dapat mencapai resolusi yang diimpikan oleh tokoh luwak “Anju” yang menginginkan kebebasan dari kerja rodi yang selama ini ia alami. Menurut penulis, dengan merancang gerakan *anthropomorphic*, tokoh luwak dalam animasi *hybrid* ini dapat dipahami oleh para penonton karena adanya unsur gerakan manusia yang disajikan walaupun dengan tokoh yang adalah hewan luwak.

Penulis berterima kasih kepada orang-orang yang telah membantu penulis selama pengerjaan skripsi.

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku ketua program studi.
2. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
3. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. selaku dosen penguji.
4. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku ketua sidang.
5. Sintia, Muhammad Fadlan H., dan Alif Rahadhian H. selaku anggota kelompok *W4W Production* yang terlibat dalam pembuatan animasi *hybrid* “Jailbreak.”
6. Arif R. H. selaku pengurus dan edukator dari Kopi Luwak Cikole, Bandung yang telah mengizinkan kelompok *W4W Production* untuk melakukan observasi dan wawancara.

7. Keluarga yang mendukung dalam pembuatan laporan Tugas Akhir.

Tangerang, 8 Agustus 2019

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Angelia Wijaya', with a stylized, cursive script.

Angelia Wijaya

## ABSTRAKSI

Tokoh hewan dalam sebuah acara terkadang dapat membuat penonton bertanya-tanya apa yang sedang dilakukan mereka atau apa yang akan mereka lakukan. Ini dikarenakan adanya perbedaan isyarat atau gerakan-gerakan yang dilakukan oleh hewan dan manusia. Isi dari skripsi ini membahas tentang perancangan pergerakan luwak yang dijadikan tokoh *anthropomorphic*. *Anthropomorphic* sendiri adalah memanusikan hewan, tumbuhan, atau benda lainnya, sehingga dapat berjalan dan atau berlaku seperti manusia. Dengan melakukan perancangan gerakan *anthropomorphic*, manusia akan lebih paham terhadap apa yang sebenarnya dipikirkan dan ingin dilakukan oleh tokoh (yang dimanusiakan) itu tanpa menggunakan dialog atau penjelasan narator.

Kata kunci: animasi, *anthropomorphism*, luwak, *body language*.

## **ABSTRACT**

*Animals in TV shows make people wonder on what they are doing or what they are going to do. This is happening because animals don't have the same body language as humans. The content of this thesis revolves around on designing movement/ body language for anthropomorphic characters. In this thesis, the main character is luwak, or known as the civet cat. The civet will show anthropomorphic behaviour. Anthropomorphic itself means humanising animals, plants, or other things, into having the abilities to walk and or to think like a human. With designing the anthropomorphic movements, humans will understand on what the character thinks and what it wants without the need of dialogues or narrations by the narrators.*

*Keywords: animation, anthropomorphism, civet cat, body language.*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA .....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i> .....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL .....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN .....	XVI
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Skripsi.....	4
1.5. Manfaat Skripsi.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Animasi dan Tokoh.....	5
2.2. Prinsip Animasi .....	6
2.3. Body Language .....	20

2.3.1.	Keputusasaan .....	23
2.3.2.	Ketakutan .....	25
2.3.3.	Kemarahan .....	26
<b>2.4.</b>	<b><i>Anthropomorphism</i></b> .....	<b>31</b>
<b>2.5.</b>	<b>Luwak</b> .....	<b>33</b>
2.5.1.	Pengaruh Distribusi Makanan .....	34
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>35</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum</b> .....	<b>35</b>
3.1.1.	Sinopsis .....	36
3.1.2.	Posisi Penulis .....	36
<b>3.2.</b>	<b>Tahapan Kerja</b> .....	<b>36</b>
<b>3.3.</b>	<b>Konsep</b> .....	<b>38</b>
<b>3.4.</b>	<b>3-Dimensional Character</b> .....	<b>39</b>
3.4.1.	Konsep Gerakan .....	40
<b>3.5.</b>	<b>Acuan</b> .....	<b>43</b>
3.5.1.	Acuan <i>Scene 01 Shot 04</i> .....	43
3.5.2.	Acuan <i>Scene 01 Shot 28</i> .....	51
3.5.3.	Acuan <i>Scene 06 Shot 14</i> .....	64
<b>3.6.</b>	<b>Observasi Luwak di Kopi Luwak Cikole</b> .....	<b>72</b>
<b>3.7.</b>	<b>Proses Perancangan</b> .....	<b>76</b>
3.7.1.	Perancangan <i>Scene 01 Shot 04</i> .....	76
3.7.2.	Perancangan <i>Scene 01 Shot 28</i> .....	88
3.7.3.	Perancangan <i>Scene 06 Shot 14</i> .....	103

<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>122</b>
<b>4.1. Analisis Gerakan .....</b>	<b>122</b>
4.1.1. <i>Scene 01 shot 04</i> .....	122
4.1.2. <i>Scene 01 Shot 28</i> .....	128
4.1.3. <i>Scene 06 Shot 14</i> .....	133
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>140</b>
<b>2.1. Kesimpulan .....</b>	<b>140</b>
<b>2.2. Saran .....</b>	<b>143</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XVI</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Gertie the Dinosaur</i> , tokoh animasi pertama yang memiliki watak ..	6
Gambar 2.2. Prinsip <i>squash and stretch</i> pada bola .....	7
Gambar 2.3 . Prinsip <i>squash and stretch</i> pada tokoh manusia.....	8
Gambar 2.4. <i>Appeal</i> pada tokoh antagonis animasi .....	11
Gambar 2.5. Teknik <i>exaggeration</i> .....	12
Gambar 2.6. <i>Arc</i> dalam prinsip animasi.....	13
Gambar 2.7. <i>Slow in &amp; slow out</i> .....	15
Gambar 2.8. Ekor yang mengalami <i>followthrough dan overlapping</i> .....	16
Gambar 2.9. Tangan yang mengepal adalah <i>secondary action</i> .....	17
Gambar 2.10. <i>Solid drawing</i> .....	18
Gambar 2.11. <i>Timing</i> untuk menggambarkan berat dari benda yang diangkat ....	20
Gambar 2.12. Contoh ekspresi wajah ketakutan.....	26
Gambar 2.13. Contoh ekspresi wajah marah .....	28
Gambar 2.14. Seekor luwak .....	33
Gambar 3.1. Skematika perancangan.....	38
Gambar 3.2. Anju putus asa pada <i>scene 01 shot 04</i> .....	40
Gambar 3.3. Anju ketakutan pada <i>scene 01 shot 25</i> .....	41
Gambar 3.4. Kemarahan membuat anju menjadi berani <i>scene 06 shot 14</i> .....	42
Gambar 3.5. Lilo merasa putus asa .....	43
Gambar 3.6. Perbedaan pupil mata Paman Max .....	56
Gambar 3.7. Shifu bersiap melawan Tai Lung .....	65

Gambar 3.8. Postur kaki mamalia; a. <i>plantigrade</i> , b. <i>sub-unguligrade</i> , c. <i>digitigrade</i> , d. <i>unguligrade</i> .....	73
Gambar 3.9. Studi observasi luwak mendesis.....	74
Gambar 3.10. Studi observasi luwak mendesis 02.....	75
Gambar 3.11. Contoh ekspresi sedih .....	79
Gambar 3.12. Perancangan pose tubuh Anju tampak 3/4 .....	80
Gambar 3.13. Perancangan gestur Anju meringkuk .....	86
Gambar 3.14. Perancangan ekspresi wajah Anju <i>scene 01 shot 04</i> .....	87
Gambar 3.15. Perancangan pose Anju yang belum sadar akan adanya bahaya....	94
Gambar 3.16. Perancangan postur tubuh pertama <i>scene 06 shot 14</i> .....	104
Gambar 3.17. Perancangan postur tubuh kedua <i>scene 06 shot 14</i> .....	105
Gambar 3.18. Perancangan postur tubuh ketiga <i>scene 06 shot 14</i> .....	106
Gambar 3.19. Perancangan postur tubuh keempat <i>scene 06 shot 14</i> .....	106
Gambar 3.20. Gerakan tangan luwak saat mendesis.....	114
Gambar 3.21. Hasil gabungan gerakan agresif dan protektif.....	115

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Lilo Merenungi Nasibnya .....	45
Tabel 3.2. Timon melakukan nafas panjang (Dokumentasi pribadi).....	46
Tabel 3.3. Akting Gerakan Keputusan Anju oleh Penulis (Dokumentasi pribadi).....	48
Tabel 3.4. Gerakan ketakutan fossa .....	53
Tabel 3.5. Paman Max ketakutan.....	57
Tabel 3.6. Paman Max melihat dubuk yang mendekat .....	60
Tabel 3.7. Akting gerakan ketakutan anju oleh penulis (Dokumentasi pribadi)...	62
Tabel 3.8. Gerakan “agresif” ancang-ancang Shifu .....	66
Tabel 3.9. Gerakan <i>blading</i> kaki menggunakan <i>arc</i> .....	68
Tabel 3.10. Ekspresi wajah Tai Lung saat berhadapan dengan Shifu.....	69
Tabel 3.11. Akting gerakan kemarahan Anju oleh penulis .....	70
Tabel 3.12. Perancangan awal gerakan <i>scene 01 shot 28</i> .....	77
Tabel 3.13. Perancangan gerakan <i>scene 01 shot 04</i> .....	81
Tabel 3.14. Perancangan awal gerakan <i>scene 01 shot 28</i> .....	89
Tabel 3.15. Perancangan gestur tambahan <i>scene 01 shot 28</i> .....	92
Tabel 3.16. Perancangan gestur tangan (Dokumentasi pribadi) .....	95
Tabel 3.17. Perancangan gestur sentakkan tubuh .....	97
Tabel 3.18. Perancangan gestur <i>scene 01 shot 28</i> .....	99
Tabel 3.19. Perancangan awal gerakan <i>scene 01 shot 28</i> .....	107
Tabel 3.20. Perancangan kemarahan Anju.....	109
Tabel 3.21. Tabel Perbandingan.....	115

Tabel 3.22. Tabel perbandingan revisi.....	118
Tabel 4.1. <i>Scene 01 shot 04</i> .....	123
Tabel 4.2. <i>Scene 01 shot 28</i> .....	129
Tabel 4.2. <i>Scene 06 shot 14</i> .....	135

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....</b>	<b>XVIII</b>
--	--------------