



### **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.

**PERANCANGAN GERAKAN YANG MEREPRESENTASIKAN  
EKSPRESI DALAM FILM ANIMASI “UNIQUE”**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Adrianus Aldy Trustanto  
NIM : 11120210191  
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 : Adrianus Aldy Trustanto

NIM : 11120210191

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN GERAKAN YANG MEREPRESENTASIKAN  
EKSPRESI DALAM FILM ANIMASI “UNIQUE”**

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.

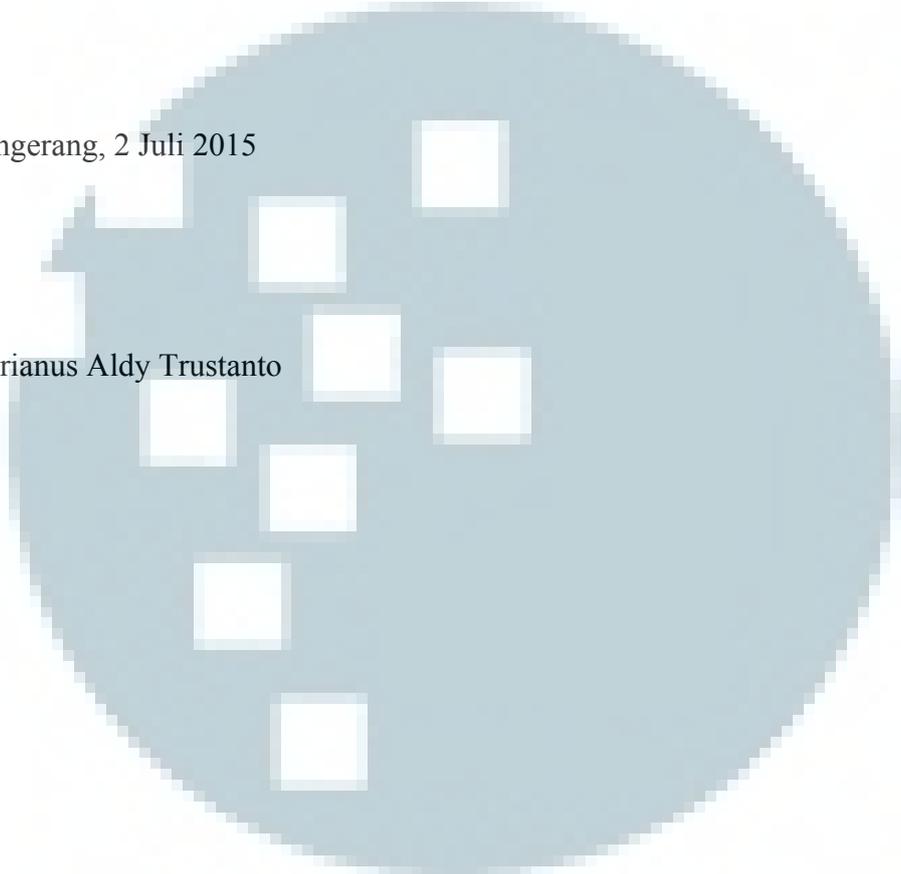
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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, 2 Juli 2015

Adrianus Aldy Trustanto

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 large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN GERAKAN YANG MEREPRESENTASIKAN**  
**EKSPRESI DALAM FILM ANIMASI “UNIQUE”**

Oleh

Nama : Adrianus Aldy Trustanto

NIM : 11120210191

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.

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

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Bahasa tubuh merupakan unsur yang sangat penting dalam menganimasikan sebuah karakter, karena bahasa tubuh dapat mencerminkan kepribadian sebuah karakter. Tanpa bahasa tubuh, penonton tidak dapat menangkap kepribadian seperti apa yang ada di karakter tersebut, sehingga penonton menjadi bingung.

Untuk seorang animator, sangat wajib untuk mempelajari tentang bahasa tubuh. Karena saat seorang animator dapat mengerti dengan baik bahasa tubuh seperti apa yang akan diterapkan di dalam karakternya, maka animator tersebut dapat menciptakan sebuah animasi yang nyata dan tidak membosankan.

Pada saat mempelajari bahasa tubuh ini, penulis menyadari bahwa bahasa tubuh memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah animasi. Untuk para pembaca, penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat menjadi acuan bagi mereka yang akan menganimasikan sebuah karakter.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang turut membantu dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds
2. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds
3. Julianti Valentini, Lucky Frans
4. Orang Tua Penulis

Tangerang, 2 Juli 2015

Adrianus Aldy Trustanto



## ABSTRAK

Animasi tiga dimensi berkembang dengan sangat pesat saat ini. Banyak animator muda yang berlomba-lomba untuk menjadi salah satu yang terbaik. Namun, penulis merasa masih banyak karakter pada film animasi yang tidak dapat memberikan pergerakan yang dinamis dan alami, terutama pada animasi Indonesia. Hal ini menyebabkan kurangnya ketertarikan penonton, sehingga banyak para penonton yang mengkritik keras perfilman animasi di Indonesia

Penulis memilih topik ini untuk dibahas karena bahasa tubuh adalah salah satu unsur yang penting dalam menganimasikan sebuah karakter. Dengan bahasa tubuh yang baik maka para penonton dapat mengerti maksud dari pesan yang ingin disampaikan oleh karakter tersebut.

Kata kunci : *body language, animation, 3D*



UMMN

## ABSTRACT

*Three-dimensional animation has been vastly developed at this time. Many young animators compete to be the best. However, the writer notices stiff and unnatural movements in animation, especially in Indonesia. It diminishes the audience's interest and reaps fierce critics to animation film in Indonesia.*

*The writer choose this topic because body language is one of important elements in animating a character. With good body language, the audience can understand the message intended to be delivered by the characters.*

*Keywords: (body language, animation, 3D)*

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Negeri Negeri) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' in a bold, blocky style.