

**STUDI KASUS PENGGUNAAN EXAGGERATION DALAM  
HASIL KARYA ANIMASI 3D DI BROWN BAG FILMS BALI**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Renia Kirana**

**00000027911**

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
**2022**

**STUDI KASUS PENGGUNAAN EXAGGERATION DALAM  
HASIL KARYA ANIMASI 3D DI BROWN BAG FILMS BALI**



**Renia Kirana**

**0000027911**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Renia Kirana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027911

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

### STUDI KASUS PENGGUNAAN EXAGGERATION DALAM HASIL KARYA ANIMASI 3D DI BROWN BAG FILMS BALI

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Januari 2022



(Renia Kirana)

UMM  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

### STUDI KASUS PENGGUNAAN EXAGGERATION DALAM HASIL KARYA ANIMASI 3D DI BROWN BAG FILMS BALI

Oleh

Nama : Renia Kirana  
NIM : 00000027911  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 18 Januari 2022

Pukul 14.45 s/d 15.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



M. Cahya M. D., S.Sn., M.Ds.  
0331107801

Penguji



Fachrul Fadly, S. Ked., M. Sn.  
0311097401

Pembimbing



Rr Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.  
0303018005

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M. Sn.  
025245

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Renia Kirana

NIM : 00000027911

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*~~Tesis/Skripsi/Laporan Magang~~ (\*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### STUDI KASUS PENGGUNAAN EXAGGERATION DALAM HASIL KARYA ANIMASI 3D DI BROWN BAG FILMS BALI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Januari 2022

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Renia Kirana)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi dengan judul: “Studi Kasus Penggunaan *Exaggeration* dalam Hasil Karya Animasi 3D di Brown Bag Films Bali” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok L., M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Cahya M. D., S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rr. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Brown Bag Films Bali; supervisor, koordinator magang, serta seluruh anggota.
6. Orang Tua dan teman-teman penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 Januari 2022

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Renia Kirana)

# STUDI KASUS PENGGUNAAN EXAGGERATION DALAM HASIL KARYA ANIMASI 3D DI BROWN BAG FILMS BALI

(Renia Kirana)

## ABSTRAK

Animasi merupakan rangkaian gambar statis yang disatukan untuk menciptakan ilusi sebuah gambar tampak bergerak. Bagi animator, pembuatan animasi membutuhkan teknik-teknik untuk memperkuat unsur pendukung pergerakan karakter agar terlihat menarik. Salah satu unsur tersebut termasuk di dalam 12 *Principles of Animation*, yaitu *exaggeration*. Penggunaan *exaggeration* yang efektif didapatkan melalui beberapa syarat dan tidak dapat dipakai secara sembarangan. *Exaggeration* pada animasi dapat memperjelas ekspresi atau gerakan dari mata penonton (*believable*), tetapi membuat elemen objek lebih non-realistik dengan melebih-lebihkan elemen objek. Teori *exaggeration* dalam 12 *principles of animation* serta evolusi pengertiannya membantu penulis menganalisa hasil karya animasi 3D berupa karakter berbalik badan (*turn around*). Dalam laporan skripsi ini, penulis membahas konsep, tahapan proses pembuatan animasi 3D, sampai analisa unsur *exaggeration* pada setiap pergerakan animasi karakter. Analisa unsur *exaggeration* akan diperhatikan berdasarkan unsur *squash* dan *stretch* serta konstruksi bahasa tubuh karakter. Laporan skripsi juga memasukkan prinsip lain dalam 12 *principles of animation* yang mendukung *exaggeration* pada animasi karakter *turn around*. Proses penciptaan karya animasi *turn around* terbantu oleh teori-teori yang digunakan menjadi acuan.

**Kata kunci:** 12 *principles of animation*, *exaggeration*, animasi 3D

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# **CASE STUDY OF EXAGGERATION UTILIZATION ON BROWN BAG FILM BALI'S 3D ANIMATION TRAINING ATTAINMENTS**

(Renia Kirana)

## ***ABSTRACT (English)***

*Animation is a series of static images combined to create an illusion of moving images. For animators, making animation requires technique to strengthen the element in a character movement's attractiveness. One of the elements in said 12 principles of animation is exaggeration. The effective usage of exaggeration can be achieved with certain condition and can't be placed carelessly. Exaggeration in animation enhanced the visual expression or movement of a character for the viewer's eyes to be believable, but still exaggerated to the point of non-realistic. Exaggeration theory from 12 principles of animation with the evolution helped the writer to analyze a 3D animation work when a character turns around. In this scripted thesis, the writer explains the concept, step-by-step animation process, until the utilization of exaggeration in said animation. Exaggeration in the animation would be analyzed based on the squash, stretch, and the body language construction when the character animates. This thesis also inputs another element in 12 principles of animation that supports the exaggeration of the 3D character turn around. The creation process of this animation used the theories displayed as a reference.*

***Keywords:*** 12 principles of animation, exaggeration, 3D animation

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
1. LATAR BELAKANG.....	1
2. STUDI LITERATUR.....	2
3D Animasi .....	2
<i>12 Principles of Animation</i> .....	3
<i>Exaggeration</i> .....	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
Deskripsi Karya .....	9
Konsep Karya .....	9
Tahapan Kerja.....	9
4. HASIL KARYA.....	13
5. ANALISIS.....	14
6. KESIMPULAN.....	19
7. DAFTAR PUSTAKA .....	21

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR GAMBAR

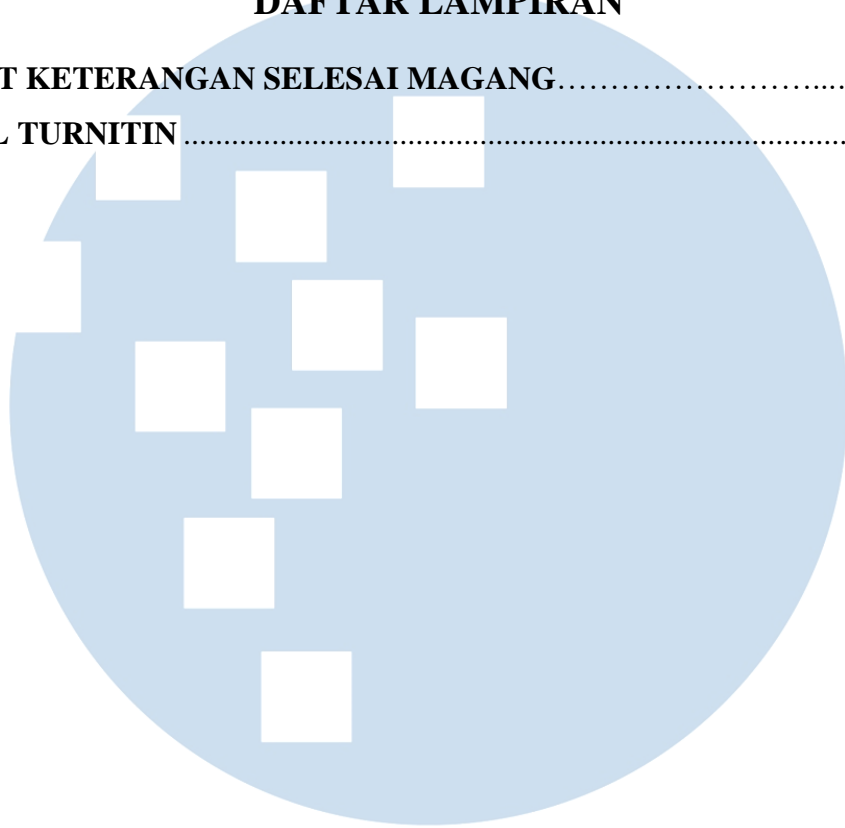
Gambar 2.1. <i>Squash and Stretch</i>	3
Gambar 2.2. <i>Secondary Animation</i>	6
Gambar 4.1. Pose <i>Secondary Action</i> Animasi Turn Around	14
Gambar 4.2. Pose Gerakan Animasi Turn Around	14
Gambar 5.1. Perbandingan Referensi Pose pada Frame 16	15
Gambar 5.1. Gambaran Pose pada Frame 16-35	17
Gambar 5.2. Gambaran Ekspresi pada Frame 40-55	18
Gambar 5.3. Gambaran Ekspresi pada Frame 55-70	19
Gambar 5.4. Gambaran <i>Body Language</i> pada Frame 116-125	20
Gambar 5.5. Gambaran Pose pada Frame 140	21

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR LAMPIRAN**

**SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG.....24**  
**HASIL TURNITIN..... 25**



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**