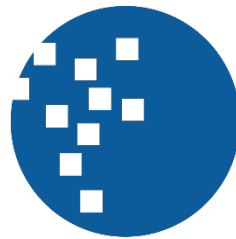


**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH DULANG DALAM
PROYEK ANIMASI *PROJECTION MAPPING FINE DINING*
DI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Maya Natasha Lukmana

0000030536

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH DULANG DALAM
PROYEK ANIMASI *PROJECTION MAPPING FINE DINING*
DI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Maya Natasha Lukmana

0000030536

PROGRAM STUDI FILM

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Maya Natasha Lukmana

Nomor Induk Mahasiswa 00000030536

Program studi . Film

Skripsi penciptaan dengan judul:

“PERANCANGAN ANIMASI TOKOH DULANG DALAM PROYEK ANIMASI *PROJECTION MAPPING FINE DINING* DI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA”

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, 7 Desember 2021



(Maya Natasha Lukmana)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
“Perancangan Animasi Tokoh Dulang dalam Proyek Animasi
Projection Mapping Fine Dining di Universitas Multimedia Nusantara”

Oleh

Nama : Maya Natasha Lukmana

NIM : 00000030536

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Desember 2021

Pukul 16.15 s/d 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



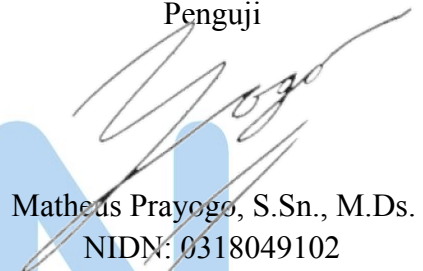
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.
NIDN: 0303019102

Digitally signed

by Christian
Aditya

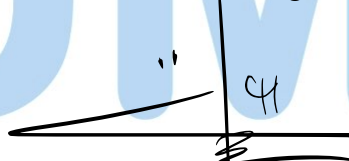
Date: 2021.12.13
16:03:36 +07'00'

Penguji



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.
NIDN: 0318049102

Pembimbing



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
NIDN: 0331107801

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Maya Natasha Lukmana

NIM : 00000030536

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 Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERANCANGAN ANIMASI TOKOH DULANG DALAM PROYEK ANIMASI *PROJECTION MAPPING FINE DINING* DI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA”

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, 26 November 2021

Yang menyatakan,



Maya Natasha Lukmana

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “Perancangan Animasi Tokoh Dulang dalam Proyek Animasi *Projection Mapping Fine Dining* di Universitas Multimedia Nusantara” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Seni 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 Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan motivasi atas terselesaikannya skripsi ini.
5. Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan.
6. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. dan Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Supervisor tim animasi *Projection Mapping Fine Dining*.
7. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan secara material dan moral sepanjang perkuliahan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Agnes Amelia Harlim, Angela Christy Kurnya Idi, Caroline Amelia Hartanti, Gandari Lengkana Putri, Meri Yanti, dan Viana The, serta

teman-teman lain yang telah menjadi teman satu program studi sekaligus satu perjuangan selama masa kuliah ini.

9. Jeon Woong, Kim Donghyun, Park Woojin, dan Lee Daehwi yang telah memberikan penulis motivasi dan inspirasi sepanjang perkuliahan dan selama pengerjaan skripsi ini.

Semoga skripsi penciptaan ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 November 2021



Maya Natasha Lukmana

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH DULANG DALAM
PROYEK ANIMASI *PROJECTION MAPPING FINE DINING*
DI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

(Maya Natasha Lukmana)

ABSTRAK

Pembuatan animasi seorang tokoh memerlukan pemahaman mendalam mengenai sifat dan karakterisasi tokoh tersebut untuk mencapai animasi yang terkesan nyata dan memiliki koneksi dengan penonton. Dalam penciptaan penggerakan tokoh utama pada proyek animasi *Projection Mapping Fine Dining* di Universitas Multimedia Nusantara, terdapat sejumlah teori terkait prinsip dasar animasi, teknik animasi 3D, dan penghayatan karakter untuk menghidupkan tokoh. Proyek animasi ini mengisahkan tentang seorang koki dan petualang cilik yang bernama Dulang, dan skripsi ini fokus pada perancangan *shot* ketika Dulang memasak Rujak Kuah Pindang Bali. Pembentukan gestur tokoh berpedoman pada *storyboard* untuk memperoleh pose mendasar dan pada referensi lain untuk lebih memahami gerakan, serta pada *angle* kamera agar memperoleh tampak pose yang ditangkap oleh penonton secara jelas. Dengan menekankan penerapan prinsip *exaggeration* dan *appeal* pada animasi tokoh, didapatkan pula penekanan pada pembawaan karakter Dulang serta aksi-aksi memasaknya untuk membuat animasi yang ke depannya akan diproyeksikan ini menjadi lebih menarik. Namun, sebagai proyek yang masih pada tahap produksi, masih terdapat banyak ruang untuk mendalami aspek maupun prinsip animasi lain agar tercapai hasil pemetaan video yang lebih sesuai konsep dan lebih mampu menampilkan penggerakan tokoh.

Kata kunci: Animasi tokoh, karakter, pemetaan video, prinsip animasi, prototipe

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

***PLANNING OF THE CHARACTER ANIMATION
OF DULANG IN THE FINE DINING
PROJECTION MAPPING ANIMATION PROJECT
AT MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY***

(Maya Natasha Lukmana)

ABSTRACT (English)

Animating a character requires an in-depth understanding of the nature and characterization of the character to achieve a character animation that appears genuine and has a connection with the audience. In creating the 3D main character animation in the Fine Dining Projection Mapping animation project at Multimedia Nusantara University, there are several theories related to the basic principles of animating, 3D animation techniques, and the in-depth understanding of the character used to animate a character. This animation project tells the story of a young chef and adventurer named Dulang, and this thesis focuses on the design of the shot when Dulang cooks Rujak Kuah Pindang Bali. The formation of the character's gestures uses the storyboard as a guide for the basic poses, other references to better understand the movements, as well as the camera angle to obtain a clearer view of the poses captured by the audience. By emphasizing the application of exaggeration and appeal principles to the character animation, there is also an emphasis on the character of Dulang and his cooking actions to make this animation that will be projected in the future more interesting. However, as a project currently in production, there is still plenty of room to explore other aspects and principles of animation to achieve a projection mapping result that stays true to its concept and can display the character movement better.

Keywords: *Animation principles, character animation, character, projection mapping, prototype*

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

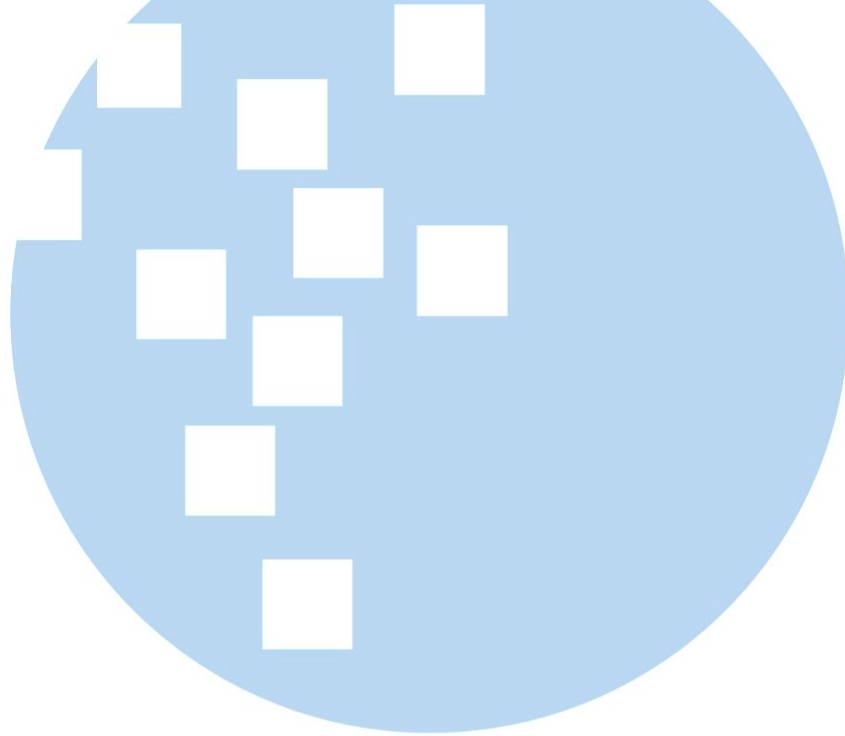
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG	1
2. STUDI LITERATUR	3
Animasi	3
Animasi 3D.....	3
Prinsip Animasi	4
Karakter Manusia dalam Animasi	6
3. METODE PENCIPTAAN	7
Deskripsi Karya.....	7
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	10
4. HASIL KARYA	13
5. ANALISIS	15
6. KESIMPULAN	20
7. DAFTAR PUSTAKA	21

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Pose pada Referensi dengan Animasi16

Tabel 2. Perbandingan Pose Tampak Dekat dengan Tampak Kamera18



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

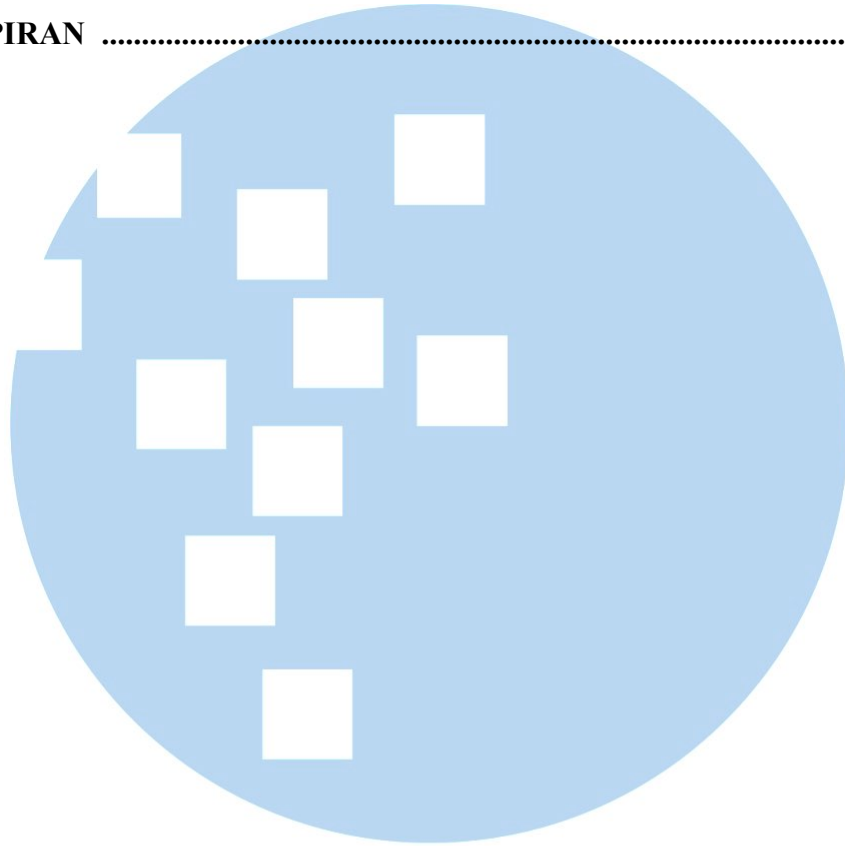
Gambar 1. Contoh Pose Biasa, Distorsi, dan Exaggerated	5
Gambar 2. Postur Tubuh Terbuka	6
Gambar 3. Le Petit Chef	7
Gambar 4. Konsep Tokoh Dulang	8
Gambar 5. Model Tokoh Dulang	9
Gambar 6. Konsep Rujak Kuah Pindang.....	10
Gambar 7. Sampel Video Referensi.....	11
Gambar 8. Sampel Video Referensi Rekaman Pribadi	11
Gambar 9. Sampel Gambar Referensi Sketsa Pribadi	11
Gambar 10. Sampel Storyboard Animasi Memasak Rujak Kuah Pindang ...	11
Gambar 11. Sampel Playblast Animasi Memasak Rujak Kuah Pindang.....	14
Gambar 12. Referensi Tampak Kamera	17
Gambar 13. Tampak Silhouette Gestur Dulang.....	18

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	23
----------------	----



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA