

**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH PIKU  
PADA ANIMASI PENDEK *TOPIKU***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**CARINA GRACIA WIGUNA**

**0000034315**

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

**2023**

**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH PIKU  
PADA ANIMASI PENDEK *TOPIKU***



**SKRIPSI**

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

**CARINA GRACIA WIGUNA**

**0000034315**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Carina Gracia Wiguna

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034315

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH PIKU PADA ANIMASI PENDEK  
*TOPIKU***

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, 22 Desember 2022



(Carina Gracia Wiguna)

U M M I 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

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

### **PERANCANGAN ANIMASI TOKOH PIKU PADA ANIMASI PENDEK *TOPIKU***

Oleh

Nama : Carina Gracia Wiguna  
NIM : 00000034315  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 11 Januari 2023  
Pukul 12.30 s/d 13.15 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

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

Pembimbing

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn, M.M.  
0309059001

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

Ketua Program Studi Film

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

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.  
0328097503

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Carina Gracia Wiguna

NIM : 00000034315

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 PIKU PADA ANIMASI PENDEK  
TOPIKU**

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 Desember 2022

Yang menyatakan,



(Carina Gracia Wiguna)

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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH PIKU PADA ANIMASI PENDEK TOPIKU**” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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, M.A., 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. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn, M.M., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas skripsi yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Studio Munē, Rizki Katamsi.
7. Orang Tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 22 Desember 2022



(Carina Gracia Wiguna)

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

# PERANCANGAN ANIMASI TOKOH PIKU

## PADA ANIMASI PENDEK *TOPIKU*

(Carina Gracia Wiguna)

### ABSTRAK

Film adalah media komunikasi audio visual yang berguna untuk menyampaikan pesan. Dalam sebuah cerita, tokoh memiliki peran yang besar, yaitu untuk menyampaikan suatu pesan yang ingin ditunjukkan dalam sebuah cerita. Agar sebuah tokoh dapat membantu menyampaikan pesan dalam suatu animasi dengan baik, dibutuhkan akurasi terhadap gestur dan ekspresi tokoh. Pada animasi pendek yang berjudul *Topiku*, penulis berperan sebagai *animator*. *Topiku* adalah animasi pendek tanpa dialog yang dibuat dengan metode animasi 2D *frame-by-frame*. Pada *project* tersebut penulis akan membahas perancangan animasi tokoh yang bernama Piku. Perancangan animasi tokoh harus berpedoman pada teori bahasa tubuh oleh Roberts dan teori ekspresi wajah oleh McCloud. Namun, penggunaan video referensi dan akting juga perlu dilakukan agar dapat membantu menganimasikan gerakan dan ekspresi tokoh dengan lebih akurat dan realistis. Dalam pembuatan animasinya, perlu diterapkan beberapa prinsip dari 12 prinsip animasi oleh Thomas dan Johnston, yaitu *staging*, *exaggeration*, *squash and stretch*, dan *timing*. Teori Graber mengenai penerapan Hukum I Newton pada animasi juga diperlukan untuk mengetahui penempatan *squash and stretch* yang tepat. Untuk menganimasikan tokoh Piku, penulis harus mempelajari dan menerapkan teori-teori yang ada agar dapat menghasilkan pergerakan tokoh dan emosi yang terbaca baik.

**Kata kunci:** Animasi 2D, bahasa tubuh, ekspresi wajah, perancangan animasi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ***ANIMATION PROCESS OF PIKU FROM THE SHORT***

## ***ANIMATION TOPIKU***

(Carina Gracia Wiguna)

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

*Film is an audio-visual communication medium that is useful for conveying messages. In a story, characters have an important role, which is to convey a message that they want to show in a story. In order for a character to help convey the message in an animation sufficiently, it requires accuracy in the character's gestures and expressions. In the animated short entitled Topiku, the author acts as an animator. Topiku is a short animation without dialogue created using the frame-by-frame 2D animation method. In this project, the author will discuss the animation process of an animated character named Piku. The animating process of character animation should be guided by the theory of body language by Roberts and the theory of facial expressions by McCloud. However, the use of reference videos and acting also needs to be done in order to help animate the movements and expressions of the characters more accurately and realistically. In making the animation, it is necessary to apply several principles of the 12 principles of animation by Thomas and Johnston: staging, exaggeration, squash and stretch, and timing. Graber's theory of the application of Newton's 1st Law to animation is also necessary to know for the proper placement of squash and stretch. To animate the character Piku, the author must study and apply existing theories in order to produce good character movements and well-read emotions.*

***Keywords:*** 2D animation, animation process, body language, facial expressions

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

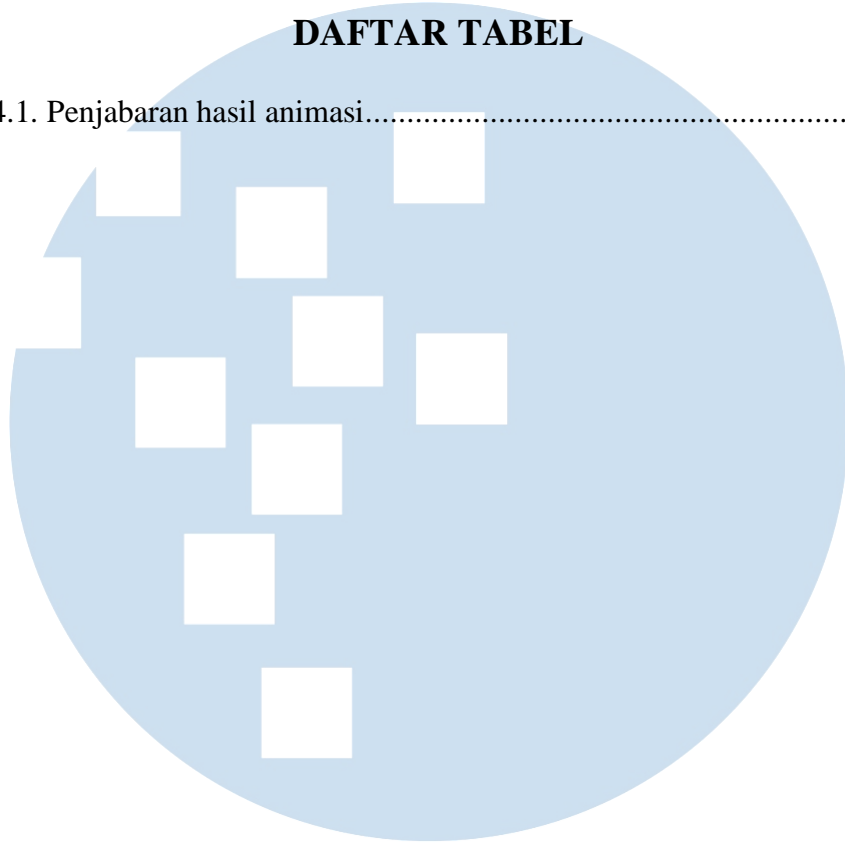


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT (English)</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>1. LATAR BELAKANG</b> .....	1
1.1 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.2 TUJUAN PENELITIAN .....	3
<b>2. STUDI LITERATUR</b> .....	3
2.1 12 PRINSIP ANIMASI.....	3
2.2 HUKUM I NEWTON DALAM ANIMASI.....	4
2.3 KOMUNIKASI NON-VERBAL.....	5
2.4 BAHASA TUBUH .....	5
2.5 EKSPRESI WAJAH .....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN</b> .....	7
Deskripsi Karya .....	7
Konsep Karya .....	7
Tahapan Kerja .....	8
<b>4. HASIL KARYA</b> .....	11
4.1. Hasil Karya.....	11
4.2 Analisis Karya .....	13
<b>5. KESIMPULAN</b> .....	27
<b>6. DAFTAR PUSTAKA</b> .....	28

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Penjabaran hasil animasi.....	11
--	----



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

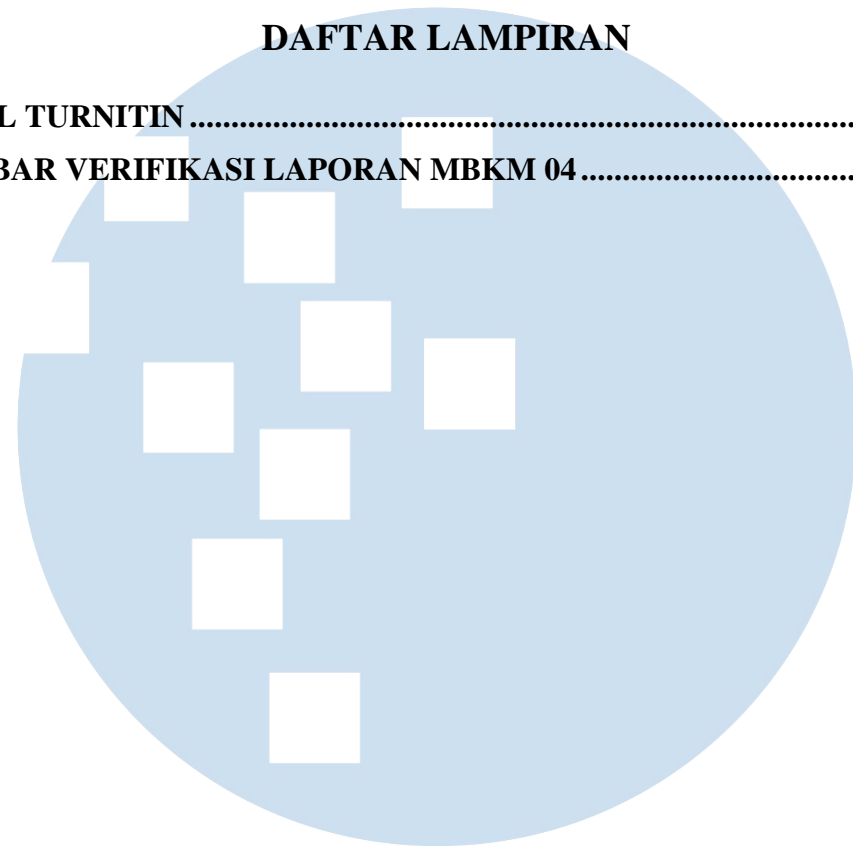
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Hukum I Newton Penyebab <i>Squash and Stretch</i> .....	4
Gambar 2.2 Gambar Perubahan Intensitas Ekspresi Wajah.....	6
Gambar 3.1. Desain Tokoh Piku .....	8
Gambar 3.2. Observasi Kepadatan Tubuh Piku .....	9
Gambar 4.1. Referensi Gerakan <i>Scene 2 Shot 6</i> .....	14
Gambar 4.2. Pembuatan <i>Keyframe 1 dan 2 Scene 2 Shot 6</i> .....	15
Gambar 4.3. Pembuatan <i>Keyframe 3 Scene 2 Shot 6</i> .....	15
Gambar 4.4. Pembuatan <i>Keyframe 4 dan 5 Scene 2 Shot 6</i> .....	16
Gambar 4.5. Pembuatan <i>Keyframe 6 Scene 2 Shot 6</i> .....	17
Gambar 4.6. Pembuatan <i>Keyframe 7 Scene 2 Shot 6</i> .....	18
Gambar 4.7. Pembuatan <i>In-between Keyframe 1 hingga Keyframe 3 Scene 2 Shot 6</i> .....	19
Gambar 4.8. Penjelasan <i>Squash</i> Tubuh Piku.....	19
Gambar 4.9. Pembuatan <i>In-between Keyframe 3 hingga Keyframe 5 Scene 2 Shot 6</i> .....	20
Gambar 4.10. Pembuatan <i>In-between Keyframe 5 hingga Keyframe 6 Scene 2 Shot 6</i> .....	20
Gambar 4.11. Pembuatan <i>In-between Keyframe 6 hingga Keyframe 7 Scene 2 Shot 6</i> .....	21
Gambar 4.12. Referensi Bentuk Tubuh Piku pada <i>Scene 4 Shot 15</i> .....	21
Gambar 4.13. Referensi Gerakan Merangkak <i>Scene 4 Shot 15</i> .....	21
Gambar 4.14. Pembuatan <i>Keyframe 1 Scene 4 Shot 15</i> .....	22
Gambar 4.15. Pembuatan <i>Keyframe 2 dan 3 Scene 4 Shot 15</i> .....	23
Gambar 4.16. Pembuatan <i>Keyframe 4 dan 5 Scene 4 Shot 15</i> .....	23
Gambar 4.17. Pembuatan <i>Keyframe 6 Scene 4 Shot 15 Scene 4 Shot 15</i> .....	24
Gambar 4.18. Pembuatan <i>In-between Keyframe 1 hingga Keyframe 2 Scene 4 Shot 15</i> .....	25
Gambar 4.19. Penjelasan <i>Stretch</i> Tubuh Piku .....	25
Gambar 4.20. Pembuatan <i>In-between Keyframe 2 hingga Keyframe 5 Scene 4 Shot 15</i> .....	26
Gambar 4.21. Pembuatan <i>In-between Keyframe 5 hingga Keyframe 6 Scene 4 Shot 15</i> .....	27

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 LAMPIRAN**

**HASIL TURNITIN..... 29**  
**LEMBAR VERIFIKASI LAPORAN MBKM 04..... 30**



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**