

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH PADA ANIMASI
EDUKATIF “BERMAIN CONGKLAK” UNTUK SEKOLAH
DASAR**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Jennifer Olivia Dihadjo

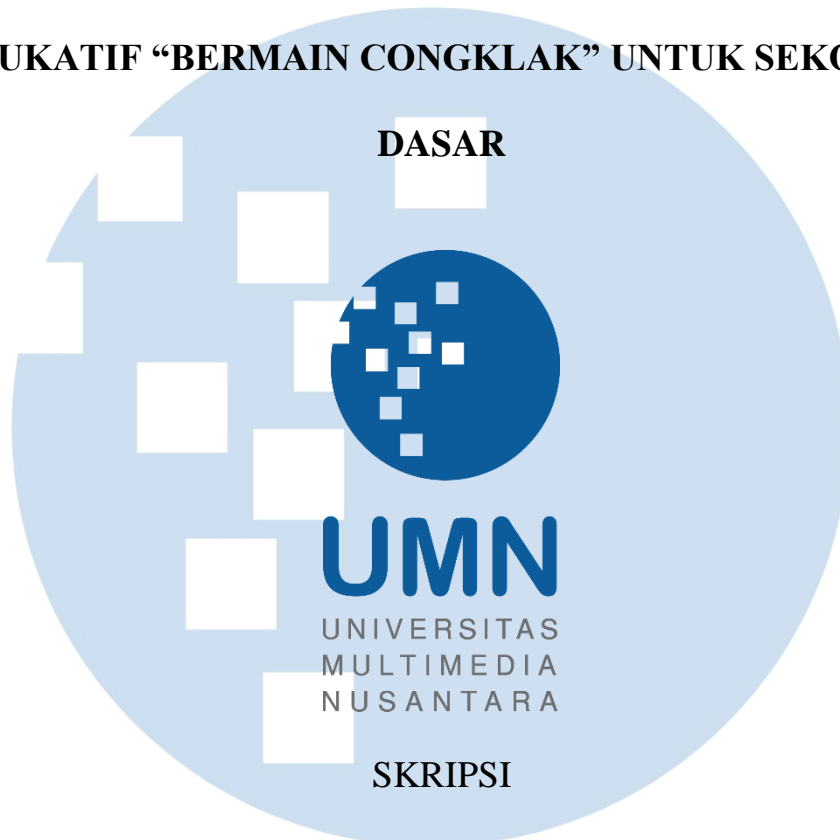
0000035629

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

2023

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH PADA ANIMASI
EDUKATIF “BERMAIN CONGKLAK” UNTUK SEKOLAH**

DASAR



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

Jennifer Olivia Dihadjo

0000035629

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jennifer Olivia Dihadjo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000035629

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH PADA ANIMASI EDUKATIF “BERMAIN CONGKLAK” UNTUK SEKOLAH DASAR 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, 11 Januari 2023

UMMN

(Jennifer Olivia Dihadjo)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH PADA ANIMASI EDUKATIF
“BERMAIN CONGKLAK” UNTUK SEKOLAH DASAR

Oleh

Nama : Jennifer Olivia Dihadjo
NIM : 00000035629
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 11 Januari 2023

Pukul 09.30 s/d 10.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.

078754

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

0308089101

Pembimbing

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

0311089001

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.

0328097503/025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Jennifer Olivia Dihadjo

NIM : 00000035629

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 GERAKAN TOKOH PADA ANIMASI EDUKATIF
“BERMAIN CONGKLAK” UNTUK SEKOLAH DASAR**

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,

(Jennifer Olivia Dihadjo)

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 GERAKAN TOKOH PADA ANIMASI EDUKATIF “BERMAIN CONGKLAK” UNTUK SEKOLAH DASAR” 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 Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, 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. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Monica Cahyaningtyas S.Sn., selaku supervisi di Studycle.
6. Bayu Krismawan A.Md., selaku supervisi kedua di Studycle.
7. Orang Tua, keluarga, teman, dan sahabat 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

(Jennifer Olivia Dihadjo)

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH PADA ANIMASI EDUKATIF “BERMAIN CONGKLAK” UNTUK SEKOLAH DASAR

(Jennifer Olivia Dihadjo)

ABSTRAK

Penulisan ini dilatarbelakangi oleh perkembangan era digital yang berdampak pada munculnya jenis seni yang baru yaitu animasi. Bersama dengan perkembangan seni, sektor edukasi juga mendapatkan dampak dengan penggunaan video animasi sebagai salah satu metode pembelajaran. Penggunaan animasi dalam edukasi tidak dibatasi oleh usia, sehingga video edukasi bisa digunakan untuk segala kalangan dengan menyesuaikan dengan kebutuhannya masing-masing. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dimana penulis menggunakan metode pengambilan data secara observasi dan studi pustaka. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan adalah pergerakan tokoh akan mempengaruhi sebuah animasi edukatif yang ditujukan bagi sekolah dasar. Kesimpulan yang dapat diambil adalah penggunaan pergerakan tokoh harus disesuaikan dan mendukung narasi untuk menghindari miskomunikasi antara video edukatif dan penonton.

Kata kunci: Tokoh Animasi, Video Edukatif, Sekolah Dasar, Gerakan Animasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

CHARACTER MOVEMENT DESIGN IN EDUCATIONAL ANIMATION “BERMAIN CONGKLAK” FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

(Jennifer Olivia Dihadjo)

ABSTRACT (English)

This piece is motivated by the digital era's development, which has impacted the emergence of a new type of art, namely animation. Along with the development of the arts, the education sector has also been impacted by the use of animated videos as a learning method. The use of animation in education is not limited by age, so educational videos can be used for all ages by adjusting to their individual needs. The method used in this study is a qualitative research method where the authors use data collection methods by observation and literature study. The result of the research that has been done is that the movement of the characters will affect an educational animation aimed at elementary schools. The conclusion that can be drawn is that the use of character movements must be adjusted and supported by the narrative to avoid miscommunication between the educational video and the audience.

Keywords: *Animation Character, Educational Video, Elementary School, Animation Movement*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. TEORI PENDUKUNG.....	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
Deskripsi Karya	6
Konsep Karya	6
Tahapan Kerja.....	7
4. ANALISIS.....	10
4.1. HASIL KARYA	10
4.2. ANALISIS KARYA	11
5. KESIMPULAN.....	16
6. DAFTAR PUSTAKA.....	18

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pergerakan Tangan Penulis.....	7
Tabel 2. Pergerakan Mata Bella.....	12
Tabel 3. Pergerakan Tangan Lara di <i>shot</i> 3.....	12
Tabel 4. Pergerakan Tangan Bella di <i>shot</i> 13	15



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

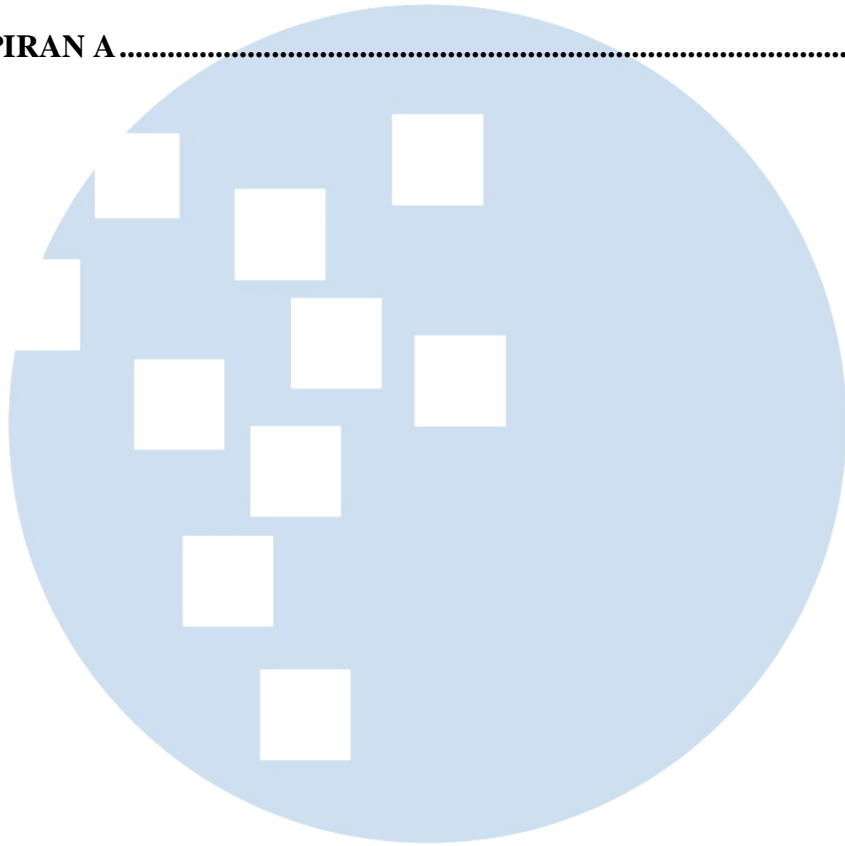
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tangan Penulis 1.....	7
Gambar 3.2 Tangan Penulis 2.....	7
Gambar 3.3 Animasi Bermain di Pantai.....	8
Gambar 3.4 Cara Bermain Congklak.....	8
Gambar 4.1 Nama Tokoh animasi Bermain Congklak.....	10
Gambar 4.2 <i>shot</i> 13 giliran Lara bermain congklak.....	11
Gambar 4.3 Bagian Tubuh Spesifik.....	12
Gambar 4.4 Mata Bella Terbuka.....	13
Gambar 4.5 Mata Bella Tertutup.....	13
Gambar 4.6 Bella dan Lara Melambaikan Tangan.....	13
Gambar 4.7 Bella dan Lara Melambaikan Tangan 2.....	13
Gambar 4.8 Tangan Lara di Lubang 7.....	15
Gambar 4.9 Tangan Lara di Lubang 4.....	15

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A..... 20



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**