

**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH JACK SESUAI  
DENGAN PERUBAHAN KEPERIBADIAN DALAM FILM  
PENDEK ANIMASI 3D “ABANDONED SKIES”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Skripsi Penciptaan

**Rakha Adhyasta Pradana**

**0000037807**

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023

**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH JACK SESUAI  
DENGAN PERUBAHAN KEPRIBADIAN DALAM FILM  
PENDEK ANIMASI 3D “ABANDONED SKIES”**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana S.Sn.

**Rakha Adhyasta Pradana**

**00000037807**

UMN

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rakha Adhyasta Pradana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037807

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH JACK SESUAI DENGAN PERUBAHAN KEPERIBADIAN DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D “ABANDONED SKIES”**

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, 31 Mei 2023



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rakha', is written over the stamp.

(Rakha Adhyasta Pradana)

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 Penciptaan dengan judul  
**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH JACK SESUAI DENGAN  
PERUBAHAN KEPERIBADIAN DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D  
“ABANDONED SKIES”**

Oleh  
Nama : Rakha Adhyasta Pradana  
NIM : 00000037807  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 31 Mei 2023  
Pukul 12.30 s/d 14.00 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang  
Date:

2023.06.12

11:16:22

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

Penguji

Digitally signed by  
Ahmad Arief Adiwijaya  
Date: 2023.06.12  
14:57:48 +07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.  
078754

Pembimbing

Digitally signed  
by Christine M.  
Lukmanto  
Date: 2023.06.11  
22:10:11 +07'00'

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim  
0311089001

Ketua Program Studi



Digitally signed  
by Kus  
Sudarsono  
Date: 2023.06.13  
13:22:44 +07'00'

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 : Rakha Adhyasta Pradana

NIM : 00000037807

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:

**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH JACK SESUAI DENGAN  
PERUBAHAN KEPERIBADIAN DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D  
“ABANDONED SKIES”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty 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, 15 Mei 2023

Yang menyatakan,



(Rakha Adhyasta Pradana)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: **PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH JACK SESUAI DENGAN PERUBAHAN KEPERIBADIAN DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D “ABANDONED SKIES”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 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. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Tangerang, 15 Mei 2023



(Rakha Adhyasta Pradana)

**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH JACK SESUAI  
DENGAN PERUBAHAN KEPERIBADIAN DALAM FILM  
PENDEK ANIMASI 3D “ABANDONED SKIES”**

(Rakha Adhyasta Pradana)

**ABSTRAK**

Film animasi 3D memiliki pengaruh yang signifikan dalam industri hiburan dan budaya populer saat ini. Teknologi yang berkembang pesat mempengaruhi cara animasi diciptakan. Film pendek animasi 3D “Abandoned Skies” menggunakan teknologi *motion capture* yang mempermudah animator untuk menyelesaikan pekerjaannya sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perancangan gestur tubuh tokoh Jack sesuai dengan perubahan kepribadian yang ia alami. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis dua buah *shot* pada film pendek “Abandoned Skies”. Dua buah *shot* pada dipilih sebagai bahan analisis karena menunjukkan kontras yang mencolok pada gestur tubuh tokoh Jack. Teori yang digunakan seperti animasi, prinsip animasi, perubahan kepribadian, ekspresi, *motion capture*, gestur tubuh, dan lima tahap kesedihan merupakan pilar yang mendukung penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana gestur tubuh pada kedua buah *shot* “Abandoned Skies” yang dipilih dapat menunjukkan kepribadian seseorang yang berbeda.

**Kata kunci:** Animasi, gestur tubuh, perubahan kepribadian, *motion capture*, abandoned skies

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

**BODY GESTURE DESIGN ON JACK'S CHARACTER  
ACCORDING TO PERSONALITY CHANGES IN THE 3D  
ANIMATED SHORT FILM "ABANDONED SKIES"**

(Rakha Adhyasta Pradana)

***ABSTRACT (English)***

*3D animation films have a significant influence in today's entertainment and popular culture industry. Technology that is currently developing rapidly affects the way animations are created. The 3D animated short film "Abandoned Skies" uses motion capture technology which makes it easier for animators to complete their work according to the deadline. The purpose of this research is to analyze the design of Jack's body gestures according to the personality changes he is experiencing. This study uses a qualitative descriptive method to analyze two shots in the short film "Abandoned Skies". Two shots are chosen as material for analysis because they show a striking contrast to Jack's body gestures. Theories used such as animation, principles of animation, personality changes, expressions, motion capture, body gestures, and the five stages of grief are the pillars that support this research. This research is expected to provide a better understanding of how the body gestures in the two selected "Abandoned Skies" shots can show a person's different personality.*

**Keywords:** *Animation, body gesture, personality changes, motion capture, abandoned skies*

UMN

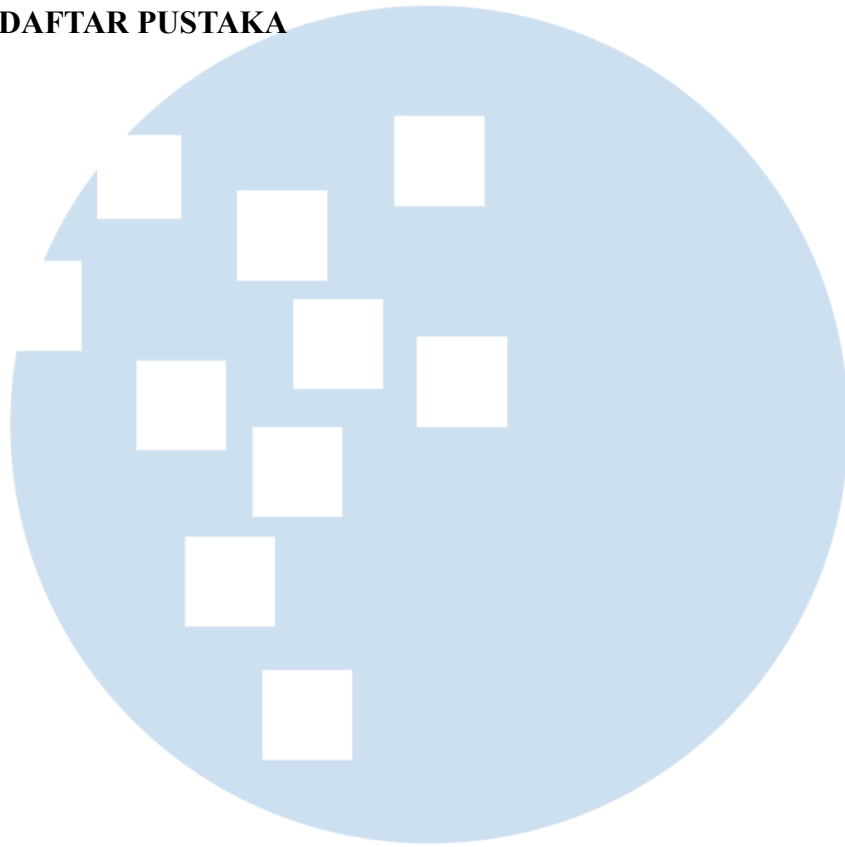
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b>  | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b>  | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK<br/>KEPENTINGAN AKADEMIS</b> | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b>  | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK</b>   | <b>vi</b>   |
| <b><i>ABSTRACT (English)</i></b>   | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b>  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL</b>  | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>   | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b>   | <b>xii</b>  |
| <b>1. LATAR BELAKANG</b>   | <b>1</b>    |
| 1.1. RUMUSAN MASALAH   | 2           |
| 1.2. TUJUAN PENELITIAN   | 2           |
| <b>2. STUDI LITERATUR</b>  | <b>3</b>    |
| 2.1. Animasi   | 2           |
| 2.2. Prinsip Animasi   | 3           |
| 2.3. Kepribadian   | 4           |
| 2.4. Perubahan Kepribadian   | 5           |
| 2.5. Ekspresi  | 6           |
| 2.6. <i>Motion Capture</i>   | 7           |
| 2.7. Gestur Tubuh  | 8           |
| 2.8. Lima Tahap Kesedihan  | 8           |
| <b>3. METODE PENCIPTAAN</b>  | <b>9</b>    |
| Deskripsi Karya  | 9           |
| Konsep Karya   | 10          |
| Tahapan Kerja  | 13          |
| <b>4. ANALISIS</b>   | <b>23</b>   |
| 4.1. HASIL KARYA   | 23          |
| 4.2. ANALISIS KARYA  | 28          |

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| <b>5. KESIMPULAN</b>     | <b>30</b> |
| <b>6. DAFTAR PUSTAKA</b> | <b>31</b> |

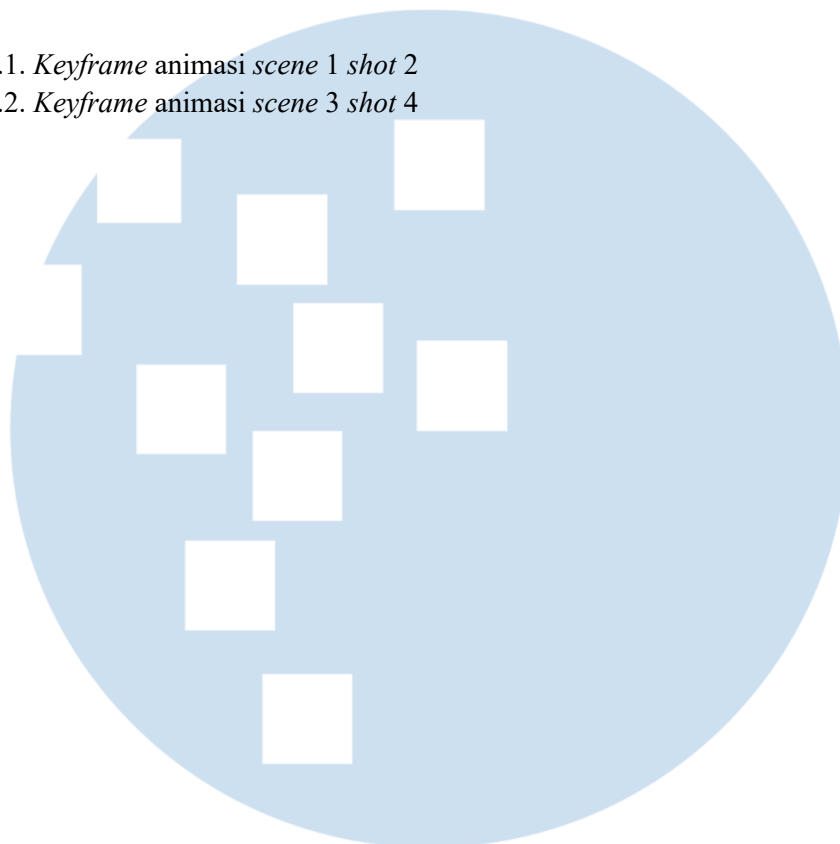


**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 4.1. <i>Keyframe animasi scene 1 shot 2</i> | 23 |
| Tabel 4.2. <i>Keyframe animasi scene 3 shot 4</i> | 25 |



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.1. <i>Test-cam scene 1 shot 2</i> (Kiri) dan <i>scene 3 shot 4</i> (Kanan) | 12 |
| Gambar 3.2. Bagan Penelitian  | 13 |
| Gambar 3.3. Robert Parr yang sedang menggenggam sebuah tablet                       | 16 |
| Gambar 3.4. Robbie Shapiro (baju merah) yang sedang menggunakan tablet              | 16 |
| Gambar 3.5. Taejo Togokhan yang sedang menyingkirkan makanan di atas meja           | 17 |
| Gambar 3.6. Lil Foster yang sedang menyingkirkan makanan di atas meja               | 18 |
| Gambar 3.7. <i>Test-cam</i> untuk <i>scene 1 shot 2</i>                             | 19 |
| Gambar 3.8. <i>Test-cam</i> untuk <i>scene 3 shot 4</i>                             | 20 |
| Gambar 3.9. <i>Body tracker, gloves tracker, transceiver</i>                        | 21 |
| Gambar 4.1. Hasil akhir <i>scene 1 shot 2</i>                                       | 29 |
| Gambar 4.2. Hasil akhir <i>scene 3 shot 4</i>                                       | 30 |

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |           |
|---|-----------|
| <b>LAMPIRAN A</b>                                     | <b>34</b> |
| KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGAJIAN | 34        |
| KS 2: FORMULIR PERJANJIAN                             | 35        |
| KS 3: FORMULIR BIMBINGAN                              | 36        |
| KS 4: HASIL TURNITIN                                  | 39        |
| <b>LAMPIRAN B</b>                                     | <b>42</b> |
| DOKUMENTASI MOCAP                                     | 42        |

**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA