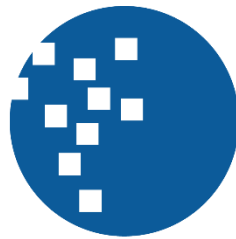


**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH AINA UNTUK
MENUNJUKKAN REPRESENTASI TUNA RUNGU DALAM
FILM ANIMASI PENDEK 2D "52 Hz"**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Penciptaan

Nasya Hikari Vania

0000033768

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

**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH AINA UNTUK
MENUNJUKKAN REPRESENTASI TUNA RUNGU DALAM
FILM ANIMASI PENDEK 2D "52 Hz"**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Nasya Hikari Vania

00000033768

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nasya Hikari Vania

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033768

Program studi : Film

Skripsi penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN ANIMASI TOKOH AINA UNTUK MENUNJUKKAN REPRESENTASI TUNA RUNGU DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D "52 HZ" 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, 5 Juni 2023



(Nasya Hikari Vania)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN ANIMASI TOKOH AINA UNTUK MENUNJUKKAN
REPRESENTASI TUNA RUNGU DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D "52
HZ"

Oleh
Nama : Nasya Hikari Vania
NIM : 00000033768
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Juni 2023
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

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

Christine Mersiana L., S.Sn., M. Anim
NIDN: 0311089001

Pembimbing

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

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 R A

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Nasya Hikari Vania

NIM : 00000033768

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 ANIMASI TOKOH AINA UNTUK MENUNJUKKAN REPRESENTASI TUNA RUNGU DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D "52 HZ" 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, 02 Mei 2023

Yang menyatakan,


(Nasya Hikari Vania)

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 Penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN ANIMASI TOKOH AINA UNTUK MENUNJUKKAN REPRESENTASI MASYARAKAT TUNA RUNGU DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D "52 HZ"” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Jurusan Film Pada 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 M. 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. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang tua, keluarga, pacar, dan teman-teman 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, 02 Mei 2023



(Nasya Hikari Vania)

**PERANCANGAN ANIMASI TOKOH AINA UNTUK
MENUNJUKKAN REPRESENTASI TUNA RUNGU DALAM
FILM ANIMASI PENDEK 2D "52 Hz"**

(Nasya Hikari Vania)

ABSTRAK

Tidak banyak bentuk representasi tuna rungu dalam media, terutama animasi. Dalam menghasilkan representasi yang dapat dipercaya membutuhkan riset yang dalam serta observasi. Teori yang telah digunakan oleh penulis dimulai dari pergerakan tubuh, ekspresi, serta perasaan yang mendasari ekspresi tersebut. Gerak tubuh Aina merupakan media komunikasinya dan juga media penyampaian cerita di dalam film "52 Hz". Penulis telah memilih dua shot yang sangat berbeda untuk diteliti, yaitu *scene 3 shot 2* dan *scene 7 shot 2*. Metode penelitian skripsi ini adalah metode kualitatif yang melakukan perbandingan antara referensi dengan hasil karya di film animasi pendek 2D "52 Hz". Tokoh Aina telah dibuat berdasarkan hasil observasi yang menyatakan bahwa tuna rungu memiliki wajah yang lebih ekspresif dan lebih banyak menggunakan gerak tubuh untuk menjadi media komunikasi.

Kata kunci: tuna rungu, ekspresi, *body language*, gerak tubuh, *emotion*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***EXPRESSION DESIGN OF THE CHARACTER AINA TO SHOW
REPRESENTATION OF THE DEAF IN THE "52 Hz" 2D
SHORT ANIMATION FILM***

(Nasya Hikari Vania)

ABSTRACT (English)

There are not many forms of representation of the deaf in the media, especially in animation. In producing a reliable representation requires in-depth research and observation. The theory that has been used by the author starts from body movements, expressions, and the feelings that underlie these expressions. Aina's body movements are her communication medium and also the storytelling medium in the film "52 Hz". The author has chosen two very different shots to study, namely scene 3 shot 2 and scene 7 shot 2. The research method for this thesis is a qualitative method that compares references with works in the short 2D animated film "52 Hz". The character of Aina was created based on observations which stated that the deaf have more expressive faces and use more gestures as a medium of communication.

Keywords: *deafness, expression, body language, gesture, emotions*

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 LAMPIRAN	x
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. EXPRESSION	3
2.3. BODY LANGUAGE.....	5
2.4. DEAFNESS	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
Deskripsi Karya	8
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	9
4. ANALISIS.....	16
4.1. HASIL KARYA	16
4.2. ANALISIS KARYA	17
5. KESIMPULAN.....	19
5.1. Kesimpulan	19
5.2. Saran	19
6. DAFTAR PUSTAKA.....	20

DAFTAR GAMBAR

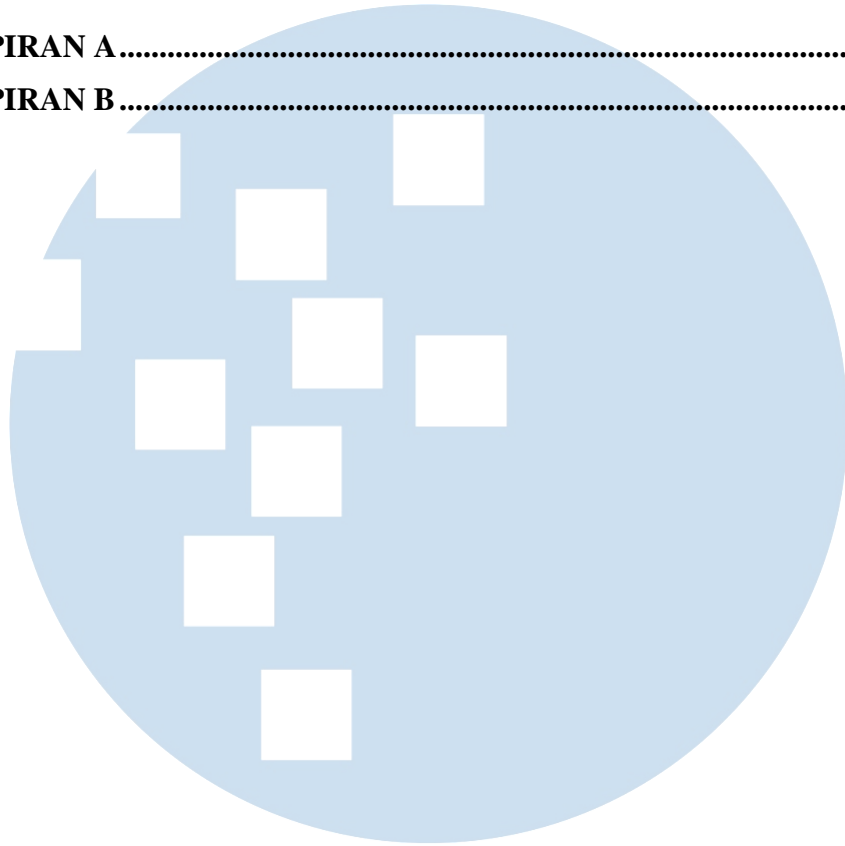
Gambar 3.1 Bagan perancangan tokoh Aina.....	9
Gambar 3.2 Observasi anak tuna rungu di kehidupan sehari-hari	10
Gambar 3.3 Observasi anak tuna rungu dalam Animasi.....	11
Gambar 3.4 Referensi dibandingkan dengan ekspresi dan gestur Aina	12
Gambar 3.5 Proses pembuatan karya (tabel)	13
Gambar 3.6 Proses pembuatan karya	14
Gambar 4.1 Final render scene 3 shot 2.....	16
Gambar 4.2 Hasil render scene 7 shot 2.....	17
Gambar 4.3 Proses perpindahan ekspresi Aina dari normal hingga kaget.....	17
Gambar 4.4 Tahap gestur senang Aina	18

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	21
LAMPIRAN B.....	25



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA