



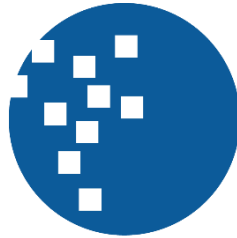
Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH MEI UNTUK
MEMVISUALISASIKAN KETAKUTAN PADA FILM
ANIMASI 2D "A LIGHT IN THE DARK"**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Gabriella Nathalia

0000042861

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

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH MEI UNTUK
MEMVISUALISASIKAN KETAKUTAN PADA FILM
ANIMASI 2D "A LIGHT IN THE DARK "**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Gabriella Nathalia

0000042861

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriella Nathalia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042861

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH MEI UNTUK MEMVISUALISASIKAN
KETAKUTAN PADA FILM ANIMASI 2D "A LIGHT IN THE DARK "

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, 23 November 2023

Gabriella N.



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
(Gabriella Nathalia)

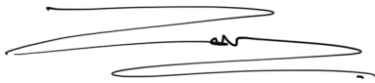
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN GERAKAN TOKOH MEI UNTUK
MEMVISUALISASIKAN KETAKUTAN PADA FILM ANIMASI 2D "A
LIGHT IN THE DARK "

Oleh
Nama : Gabriella Nathalia
NIM : 00000042861
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

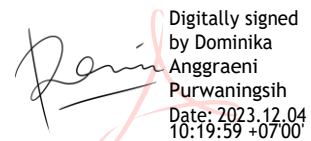
Telah diujikan pada hari Kamis, 23 November 2023
Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Levinthius Herlyanto, M. Sn.
083678

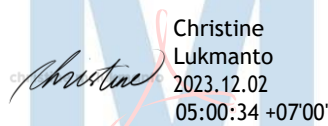
Penguji



Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2023.12.04
10:19:59 +07'00'

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
023981

Pembimbing



Christine
Lukmanto
2023.12.02
05:00:34 +07'00'

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M. Anim
042840

Ketua Program Studi Film

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Gabriella Nathalia

NIM : 00000042861

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Skripsi

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 GERAKAN TOKOH MEI UNTUK MEMVISUALISASIKAN KETAKUTAN PADA FILM ANIMASI 2D "A LIGHT IN THE DARK "

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, 7 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Gabriella Nathalia)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: PERANCANGAN GERAKAN TOKOH MEI UNTUK MEMVISUALISASIKAN KETAKUTAN PADA FILM ANIMASI 2D " A LIGHT IN THE DARK " 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, 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. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M. Anim, sebagai Pembimbing pertama 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, 7 Desember 2023



(Gabriella Nathalia)

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH MEI UNTUK
MEMVISUALISASIKAN KETAKUTAN PADA FILM
ANIMASI 2D "A LIGHT IN THE DARK"**

Gabriella Nathalia

ABSTRAK

Animasi merupakan seni gambar bergerak yang membentuk ilusi. Gerak dalam animasi merupakan poin terpenting dalam animasi. Melalui gerak, pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Ketakutan merupakan emosi yang dimiliki setiap manusia. Reaksi dan cara menghadapi ketakutan tersebut berbeda-beda. Pada penelitian ini, penulis akan berfokus pada rancangan pergerakan gestur tubuh dan ekspresi wajah tokoh Mei untuk memvisualisasikan ketakutan pada film animasi 2D "A Light in The Dark". Metode penelitian yang dipilih adalah kualitatif dengan melakukan observasi dan eksplorasi. Penulis juga menggunakan teori 12 prinsip animasi, ekspresi wajah, gestur tubuh, dan ketakutan. Penelitian ini menghasilkan pergerakan tokoh Mei yang menunjukkan gestur dan ekspresi takut terhadap orang asing dan kegelapan. Perancangan yang dihasilkan menunjukkan gestur yang tersandar ke belakang dan tertutup serta bahu tertarik ke atas. Ekspresi yang dirancang berupa perubahan fitur wajah seperti, alis yang tertekuk dan berkontraksi, mulut yang terbuka dan cemberut, mata membesar serta pupil mengecil.

Kata kunci: animasi 2D, gestur tubuh, ekspresi wajah, ketakutan



DESIGNING MEI'S MOVEMENT TO VISUALIZE FEAR IN 2D

ANIMATED FILM "A LIGHT IN THE DARK"

Gabriella Nathalia

ABSTRACT (English)

Animation is an of moving image that creates an illusion. Movement in animation is the most important point. Through movement, message can be delivered clearly. Fear is an emotion that every human has. The reaction and ways to deal with fear are different. In this research, writer will focused on designing movement through body gesture and facial expression of the character Mei to visualize fear in 2D animation film "A Light in The Dark". The research method chosen is qualitative by observing and exploring. Writer also uses the theory of the 12 principle of animation, body gesture, facial expression, and fear. This research resulted the movement of Mei showing gestures and expressions of fear of stranger and darkness. The final design shows gesture that lean backwards and closed, following by shoulders pulled up. The design of expression shows the change of facial feature such as, bend and contracted eyebrows, open and frowning mouth, enlarge eyes and shrunken pupils.

Keywords: 2D animation, body gesture, facial expression, fear

UMN

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. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. Animasi 2D	3
2.2. Prinsip Animasi.....	3
2.3. Gestur Tubuh	4
2.4. Ekspresi Wajah	5
2.5. Ketakutan	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
Deskripsi Karya	6
Konsep Karya	7
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS.....	22
4.1. HASIL KARYA	22
4.2. ANALISIS KARYA.....	24
5. KESIMPULAN.....	29
6. DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Studi Pustaka.....	9
Tabel 2. Sketsa Alternatif Gestur dan Ekspresi Scene 2 Shot 12 dan 14.....	14
Tabel 3. Sketsa Alternatif Gestur dan Ekspresi Scene 4 Shot 3-4	16
Tabel 4. Rangkaian Sketsa Alternatif Scene 2 Shot 12 dan 14.....	17

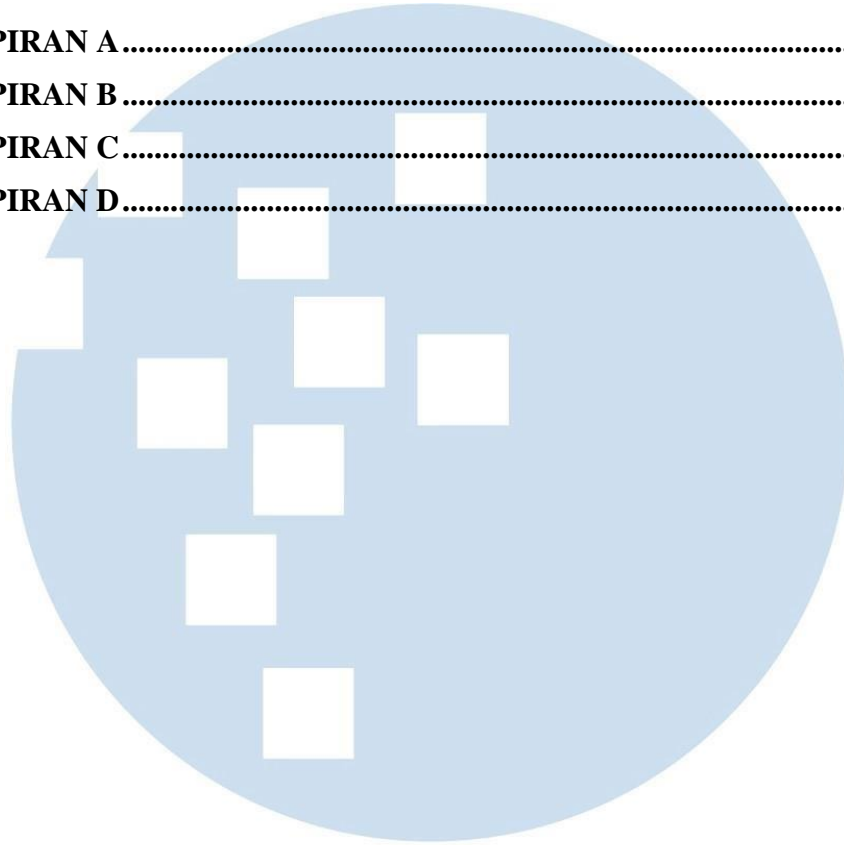


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Nocturna	7
Gambar 2. Overcomer	7
Gambar 3. Skematika Perancangan.....	8
Gambar 4. Visualisasi ketakutan terhadap orang lain pada “Wreck-it Ralph”	10
Gambar 5. Visualisasi ketakutan ketika sesuatu mendekat pada “Monster Inc.” .	11
Gambar 6. Visualisasi takutan akan kegelapan pada “Nocturna”	12
Gambar 7. Visualisasi takutan akan kegelapan pada “The Boogeyman”	12
Gambar 8. Video akting scene 2 shot 12 & 14.....	13
Gambar 9. Video akting scene 4 shot 3-4	13
Gambar 10. Sketsa Awal Eksplorasi Gestur dan Ekspresi Takut	13
Gambar 11. Rangkaian Sketsa Alternatif 3	18
Gambar 12. Keyframe Scene 2 Shot 12	18
Gambar 13. Keyframe Scene 2 Shot 14	19
Gambar 14. Timing Chart Keyframe Scene 2 Shot 12	19
Gambar 15. Timing Chart Keyframe Scene 2 Shot 14	21
Gambar 16. Sketsa Alternatif C	20
Gambar 17. Keyframe Scene 4 Shot 3	22
Gambar 18. Keyframe Scene 4 Shot 4	23
Gambar 19. Timing Chart Keyframe Scene 4 Shot 3	23
Gambar 20. Timing Chart Keyframe Scene 4 Shot 4	24
Gambar 21. Hasil akhir scene 2 shot 12.....	25
Gambar 22. Hasil akhir scene 2 shot 14.....	25
Gambar 23. Hasil akhir scene 4 shot 3.....	26
Gambar 24. Hasil akhir scene 4 shot 4.....	27
Gambar 25. Perbandingan gestur Vanellope “Wreck-it Ralph” dengan Mei pada shot 12	28
Gambar 26. . Perbandingan ekspresi wajah Boo “Monster Inc.” dengan Mei pada shot 12	28
Gambar 27. Perbandingan gestur pada video akting dengan Mei pada shot 14.....	29
Gambar 28. Penerapan <i>anticipation</i> pada shot 12 dan 14.....	29
Gambar 29. Perbandingan gerakan Tim “Nocturna” dengan Mei pada shot 4	29
Gambar 30. Perbandingan fitur wajah pada “The Boogeyman” dengan Mei pada shot 3	29
Gambar 31. Penerapan <i>anticipation</i> pada shot 3.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	32
LAMPIRAN B.....	33
LAMPIRAN C.....	34
LAMPIRAN D.....	36



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA