



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:

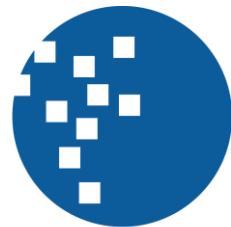
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN BAHASA TUBUH DALAM ANIMASI

PENDEK BERBASIS *SILHOUETTE ANIMATION*

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

Nama : Deasy Leorenza

NIM : 13120210422

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deasy Leorenza

NIM : 13120210422

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

Perancangan Bahasa Tubuh dalam Animasi Pendek Berbasis *Silhouette Animation*

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

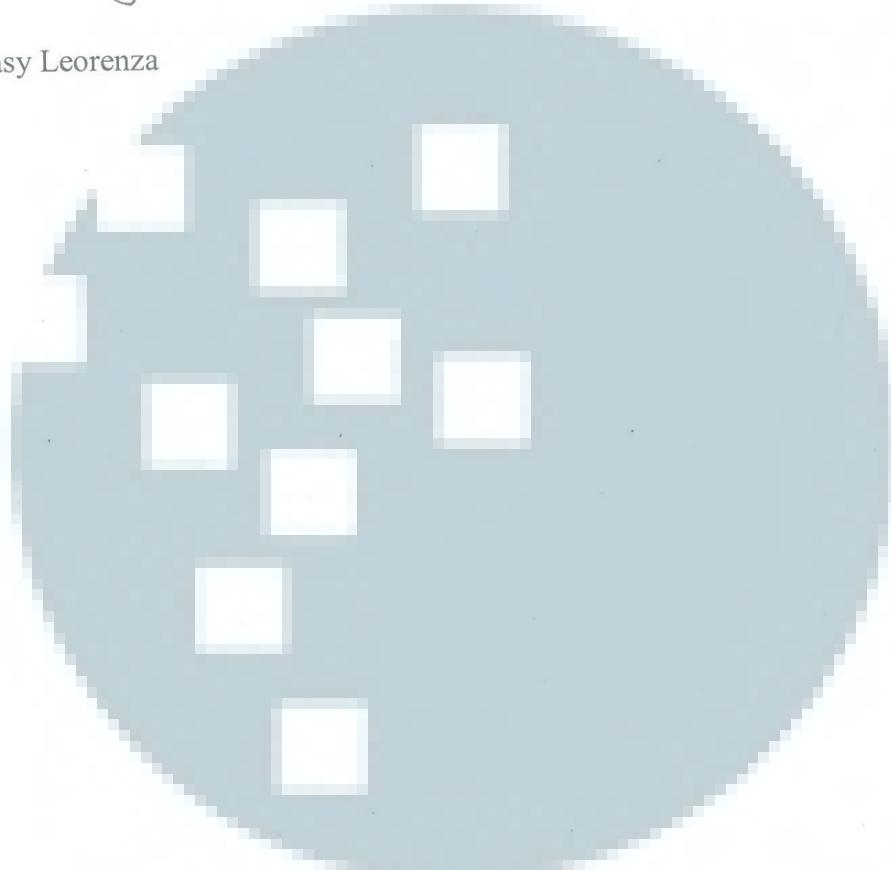
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016



Deasy Leorenza



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Bahasa Tubuh dalam Animasi Pendek Berbasis *Silhouette*



Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.



Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mendapatkan kesempatan untuk menyusun laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Bahasa Tubuh dalam Animasi Pendek Berbasis *Silhouette Animation*” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Penulis memilih topik mengenai pembahasan bahasa tubuh pada sebuah animasi yang menggunakan *style silhouette animation*. Bahasa tubuh dapat dikatakan sebagai bahasa universal dan mengandung pesan tertentu. *Style silhouette* sendiri memiliki karakteristik berupa bayangan hitam yang bergerak. Melalui *style* animasi yang seperti ini penulis ingin menyampaikan bahwa dengan karakteristik animasi yang sedemikian rupa penonton masih dapat menangkap maksud dari penulis berupa emosi karakter dalam cerita yang akan disampaikan. Disinilah peran bahasa tubuh yang ingin penulis perlihatkan.

Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang turut serta membantu penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
3. Teman-teman di sekitar penulis atas kebersamaan dan bantuan yang berarti bagi penulis.

4. Ayah, Ibu, Kakak, dan Adik yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 19 Desember 2016



Deasy Leorenza



ABSTRAK

Pergerakan animasi selalu menjadi kunci utama dalam sebuah animasi, karena dengan adanya pergerakan maka animasi tersebut akan terlihat hidup. Melalui pergerakan dapat terlihat kepribadian dan emosi sebuah karakter. Hal inilah yang dikenal sebagai bahasa tubuh. Penulis bertujuan untuk merancang bahasa tubuh dengan *style silhouette animation*, sebuah animasi yang mempunyai karakteristik berupa bayangan hitam. Dengan tujuan untuk menyampaikan bahwa melalui *style silhouette* ini bahasa tubuh masih dapat tersampaikan. Pembahasan akan meliputi postur, gerakan tangan, gerakan kepala, serta gerakan lainnya yang dapat mewakili emosi tertentu dan telah disesuaikan dengan kepribadian karakter tersebut. Dalam mempelajari bahasa tubuh, penulis melakukan beberapa hal seperti mempelajari sumber pustaka dan melalui referensi film animasi maupun *live action* dengan karakter yang memiliki kepribadian sama dengan karakter yang akan penulis bahas. Setelah merancang pergerakan bahasa tubuh, penulis menyadari bahwa pemahaman terhadap jalan cerita dapat membantu dalam mengerti kepribadian yang dimiliki oleh karakter tersebut dan melalui kepribadian dapat ditemukan seperti apa karakter akan bergerak dalam menyampaikan emosinya.

Kata kunci : pergerakan, bahasa tubuh, kepribadian, emosi, *Silhouette Animation*



ABSTRACT

The movement of animation has always been the main key in animation, because animation will look alive through movement. Movement can show the personality and emotion of a character. This is what known as body language. Author aims to design a body language with silhouette animation style, an animation which has the characteristic form of black shadow. With the aim to convey that through this silhouette style, body language can still be delivered. The study will include posture, hand gestures, head movements, and other movement that can represent certain emotions and has been adapted to the personality of the character. In studying body language, author do several things such as library resources and through animation or live action references with character who has the same personality as the character that author discussed. After designing the body language, author realized that understanding the story can help in understanding the personality possessed by the character and through personality can be found how the character will move to convey emotions.

Keywords : movement, body language, personality, emotion, Silhouette Animation



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. <i>Silhouette Animation</i>	5
2.2. Prinsip Pergerakan Animasi	6
2.3. Bahasa Tubuh.....	8

2.3.1.	Postur	11
2.3.2.	<i>Personal Space</i>	15
2.4.	Emosi	18
2.4.1.	Senang	18
2.4.2.	Takut	19
2.4.3.	Sedih.....	20
2.5.	Keprabadian.....	22
2.5.1.	<i>Sanguine</i>	23
2.5.2.	<i>Choleric</i>	24
2.5.3.	<i>Melancholy</i>	25
2.5.4.	<i>Phlegmatic</i>	27
	BAB III METODOLOGI.....	29
3.1.	Gambaran Umum.....	29
3.2.	Sinopsis	29
3.3.	Karakter Utama	30
3.4.	Metodologi	31
3.4.1.	Skema perancangan	32
3.5.	Referensi	33
3.5.1.	Film <i>Live Action</i>	34
3.5.2.	Film Animasi 2d	35
3.5.3.	Film <i>Silhouette Animation</i>	38
3.6.	Eksperimen Gerakan	41
3.6.1.	Senang	42

3.6.2.	Takut	44
3.6.3.	Sedih.....	46
3.7.	Penerapan Pada Digital	48
3.8.	Survei	50
BAB IV ANALISIS		52
4.1.	Proses Analisis	52
4.2.	Hasil Survei.....	52
4.2.1.	Senang	52
4.2.2.	Takut.....	55
4.2.3.	Sedih	57
4.3.	Penerapan Gerak	60
4.3.1.	Senang	60
4.3.2.	Takut.....	61
4.3.3.	Sedih	63
BAB V PENUTUP.....		65
5.1.	Kesimpulan	65
5.2.	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		XVI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Presiden Jacques Chirac dengan Gerakan Mengukur	10
Gambar 2.2. <i>Open Body Postures</i>	13
Gambar 2.3. <i>Close Body Postures</i>	13
Gambar 2.4. <i>Forward Body Postures</i>	14
Gambar 2.5. <i>Backward Body Postures</i>	14
Gambar 2.6. <i>Personal Space</i>	16
Gambar 2.7. Sentuhan	16
Gambar 2.8. Hubungan Lebih Erat	17
Gambar 2.9. Menatap Satu Sama Lain.....	17
Gambar 2.10. Bahasa Tubuh Senang	19
Gambar 2.11. Bahasa Tubuh Menolak.....	20
Gambar 2.12. Bahasa Tubuh Sedih.....	21
Gambar 3.1. Desain Karakter Seruni	31
Gambar 3.2. Skema Perancangan.....	33
Gambar 3.3. Kebahagiaan Hazel dan Augustus.....	34
Gambar 3.4. Hazel yang Merasa Sedih setelah Kepergian Augustus	35
Gambar 3.5. Laputa Castle in the Sky	35
Gambar 3.6. Sheeta yang Senang Pazu Baik-Baik Saja.....	36
Gambar 3.7. Sheeta yang Merasa Sedih karena Harus Meninggalkan Pazu	37
Gambar 3.8. Sheeta yang Merasa Takut	37
Gambar 3.9. <i>Screenshot Animasi Invention of Love</i>	38
Gambar 3.10. Momen Bahagia Wanita dengan Pria.....	39

Gambar 3.11. Perasaan Sedih Sang Wanita	40
Gambar 3.12. Kaget dengan Apa yang Ia Lihat.....	41
Gambar 3.13. Cetakan <i>Puppet</i>	42
Gambar 3.14. Gerakan Senang Alternatif 1 Bagian 1.....	42
Gambar 3.15. Gerakan Senang Alternatif 1 Bagian 2.....	43
Gambar 3.16. Gerakan Senang Alternatif 2 Bagian 1.....	43
Gambar 3.17. Gerakan Senang Alternatif 2 Bagian 2.....	43
Gambar 3.18. Gerakan Senang Alternatif 3 Bagian 1.....	44
Gambar 3.19. Gerakan Senang Alternatif 3 Bagian 2.....	44
Gambar 3.20. Orangtua Seruni Menjodohkan Seruni.....	45
Gambar 3.21. Gerakan Takut Alternatif 1	45
Gambar 3.22. Gerakan Takut Alternatif 2	46
Gambar 3.23. Gerakan Sedih Alternatif 1	46
Gambar 3.24. Gerakan Sedih Alternatif 2.....	47
Gambar 3.25. Gerakan Sedih Alternatif 3.....	48
Gambar 3.26. Gerakan Senang Alternatif 1 Digital.....	48
Gambar 3.27. Gerakan Senang Alternatif 2 Digital.....	48
Gambar 3.28. Gerakan Senang Alternatif 3 Digital.....	48
Gambar 3.29. Gerakan Takut Alternatif 1 Digital	49
Gambar 3.30. Gerakan Takut Alternatif 2 Digital	49
Gambar 3.31. Gerakan Sedih Alternatif 1 Digital.....	49
Gambar 3.32. Gerakan Sedih Alternatif 2 Digital.....	49
Gambar 3.33. Gerakan Sedih Alternatif 3 Digital.....	50

Gambar 3.34. Contoh Soal Survei.....	50
Gambar 4.1. Gerakan Senang Alternatif 1, 2, dan 3	53
Gambar 4.2. Hasil Survei Gerakan Senang Alternatif 1	54
Gambar 4.3. Hasil Survei Gerakan Senang Alternatif 2.....	54
Gambar 4.4. Hasil Survei Gerakan Senang Alternatif 3	55
Gambar 4.5. Gerakan Takut Alternatif 1 dan 2.....	56
Gambar 4.6. Hasil Survei Gerakan Takut Alternatif 1.....	56
Gambar 4.7. Hasil Survei Gerakan Takut Alternatif 2.....	57
Gambar 4.8. Gerakan Sedih Alternatif 1, 2, dan 3	58
Gambar 4.9. Hasil Survei Gerakan Sedih Alternatif 1.....	58
Gambar 4.10. Hasil Survei Gerakan Sedih Alternatif 2	59
Gambar 4.11. Hasil Survei Gerakan Sedih Alternatif 3	59
Gambar 4.12. Gerakan Senang Seruni	61
Gambar 4.13. Gerakan Takut Seruni.....	62
Gambar 4.14. Gerakan Sedih Seruni.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: REFERENSI VISUAL	XVIII
LAMPIRAN B: ASET VISUAL	XIX
LAMPIRAN C: SURVEI	XXIII

UMN