

**PERANCANGAN TEKNIS ANIMASI TOKOH JAKA PADA
FILM ANIMASI *BUBUR FIGHT***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Denilson

00000043082

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN TEKNIS ANIMASI TOKOH JAKA PADA
FILM ANIMASI *BUBUR FIGHT***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Denilson

00000043082

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Denilson

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043082

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN TEKNIS ANIMASI TOKOH JAKA PADA FILM ANIMASI *BUBUR FIGHT*

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, 08 Mei 2024



(Denilson)

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 TEKNIS ANIMASI TOKOH JAKA PADA
,FILM ANIMASI *BUBUR FIGHT***

Oleh
Nama : Denilson
NIM : 00000043082
Program Studi : Animasi
Fakultas : Seni dan disain

Telah diujikan pada hari kamis, 02 Mei 2024
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christine
2024.05.14
13:21:19
+0700'

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim
023980

Penguji

Levinthius Herlyanto, M.Sn
083678

Pembimbing

Yohanes Merci
Widiastomo
2024.05.11
06:00:09
+0700'

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
033471

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2024.05.15
10:46:58 +0700'

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Denilson
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043082
Program Studi : Film/Animasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan teknis animasi tokoh Jaka pada film animasi *Bubur Fight*

**PERANCANGAN TEKNIS ANIMASI TOKOH JAKA PADA
FILM ANIMASI *BUBUR FIGHT***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 08 Mei 2024



(Denilson)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “PERANCANGAN TEKNIS ANIMASI TOKOH JAKA PADA FILM ANIMASI *BUBUR FIGHT*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Animasi 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 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.

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

Tangerang, 08 Mei 2024



Denilson

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

PERANCANGAN TEKNIS ANIMASI TOKOH JAKA PADA

FILM ANIMASI *BUBUR FIGHT*

Denilson

ABSTRAK

Teknik animasi merupakan tahapan animasi yang harus dilakukan untuk menciptakan animasi panjang maupun pendek. Dari setiap tahapan animasi yang ada, prinsip animasi merupakan hal yang harus diperhatikan ketika melakukan animasi. Menurut Thomas dan Johnston (1981) prinsip animasi terbagi menjadi 12 prinsip, 4 diantaranya adalah *Pose*, *Timing*, *exaggeration*, dan Antisipasi. Setiap prinsip animasi yang ada akan coba diaplikasikan ke dalam film berjudul *Bubur fight*, untuk melihat efisiensi dari setiap prinsip animasi pada teknik yang akan dilakukan. Setelah diaplikasikan teknis animasi dari prinsip animasi yang ada, Animasi *Bubur Fight* memiliki teknis animasi yang tidak jauh beda dengan film animasi lain-nya akan tetapi dikarenakan Animasi *Bubur Fight* memiliki gaya *stop motion* beberapa prinsip animasi yang ada harus dirubah untuk mendapatkan karakteristik dari animasi *Bubur Fight*.

Kata kunci: *Pose*, *Timing*, *exaggeration*, Antisipasi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ANIMATING TECHNIC OF JAKA IN THE ANIMATED FILM

BUBUR FIGHT

Denilson

ABSTRACT (English)

Animation techniques are animation stages that must be carried out to create long or short animations. For each existing animation stage, the principles of animation are things that must be considered when animating. According to Thomas and Johnston (1981) the principles of animation are divided into 12 principles, 4 of which are Pose, Timing, exaggeration, and Anticipation. Each existing animation principle will be tried to be applied to the film entitled Bubur fight, to see the efficiency of each animation principle in the technique that will be used. After applying animation techniques based on existing animation principles, Bubur Fight Animation has animation techniques that are not much different from other animated films, however, because Bubur Fight Animation has a stop motion style, several existing animation principles have to be changed to get the characteristics of Bubur Fight animation.

Keywords: *Pose, Timing, Exaggeration, Anticipation*



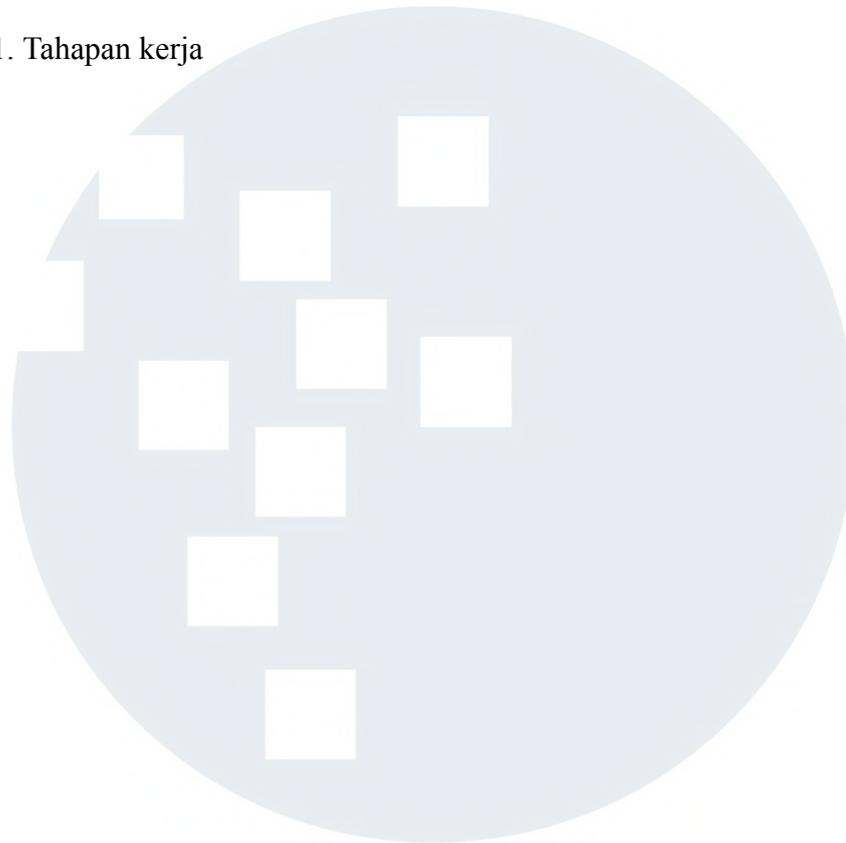
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. TEORI UTAMA A.....	3
2.3. TEORI PENDUKUNG A.....	6
3. METODE PENCIPTAAN	8
Deskripsi Karya.....	8
Konsep Karya.....	8
Tahapan Kerja.....	9
4. ANALISIS	20
4.1. HASIL KARYA.....	20
4.2. ANALISIS KARYA.....	21
5. KESIMPULAN	28
6. DAFTAR PUSTAKA	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahapan kerja

8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Pose to pose</i> pada pergerakan animasi	3
Gambar 2. <i>Timing</i> pada animasi	4
Gambar 3. <i>Exaggeration</i> pada animasi	5
Gambar 4. Antisipasi pada animasi	6
Gambar 5. Tokoh Hidari	10
Gambar 6. Image sequence Black panther menendang captain america	11
Gambar 7. Image sequence Shang-Chi menjaga keseimbangan	13
Gambar 8. Perbedaan frame animasi stop motion	14
Gambar 9. Referensi pose silat	16
Gambar 10. Pose silat	17
Gambar 11. Addon Stop-Mo	18
Gambar 12. Addon Stop-Mo	18
Gambar 13. Melompat dan menendang	22
Gambar 14. Sebelum dan setelah diberi exaggeration	23
Gambar 15. Hasil render	24
Gambar 16. Pose awal Jaka	25
Gambar 17. Keyframe sebelum diatur dengan timing	26
Gambar 18. Keyframe setelah diatur dengan timing	26
Gambar 19. Morpho Kubos	27

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN..... 30
FORMULIR PERJANJIAN.....31
FORM BIMBINGAN SKRIPSI..... 32
TURNITIN..... 33



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA