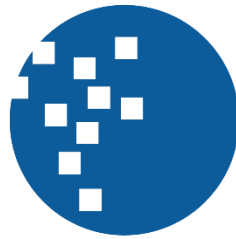


**PENGAMBARAN *EMOTIONAL RESPONSE* KALIYAN SAAT
MENGHADAPI KONFLIK DI ANIMASI 2D *CORE CONFLICT***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

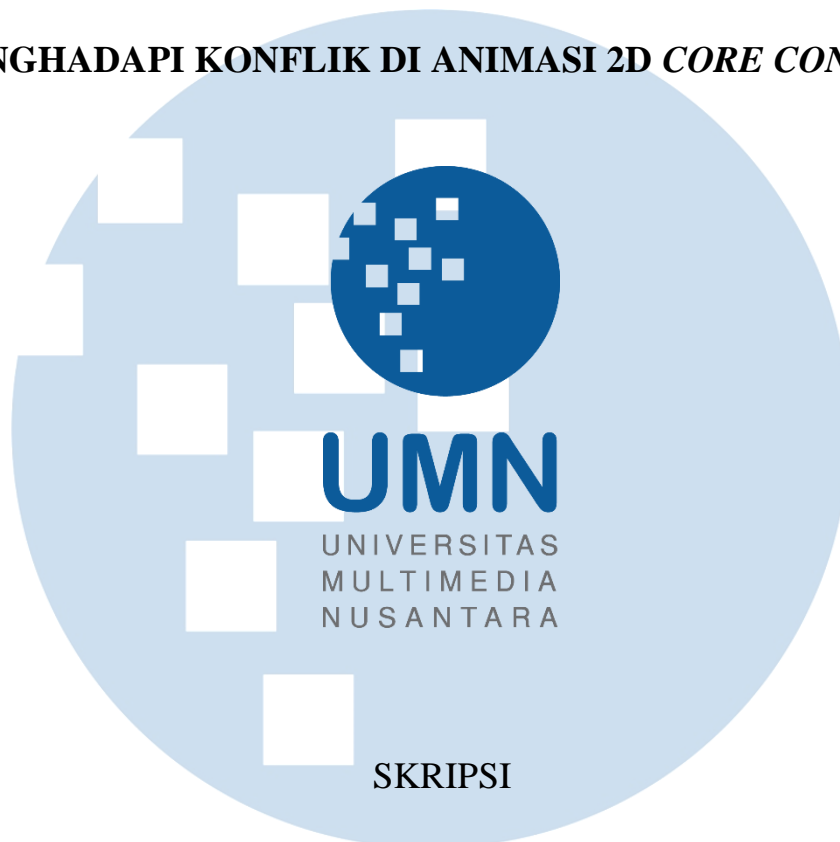
Gladys Valentina

0000044055

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

2024

**PENGAMBARAN *EMOTIONAL RESPONSE* KALIYAN SAAT
MENGHADAPI KONFLIK DI ANIMASI 2D *CORE CONFLICT***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Gladys Valentina

0000044055

UMN

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gladys Valentina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044055

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PENGAMBARAN *EMOTIONAL RESPONSE* KALIYAN SAAT MENGHADAPI KONFLIK DI ANIMASI 2D *CORE CONFLICT*

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, 14 Mei 2024



(Gladys Valentina)

UMNI
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
**PENGGAMBARAN *EMOTIONAL RESPONSE* KALIYAN SAAT
MENGHADAPI KONFLIK DI ANIMASI 2D *CORE CONFLICT***

Oleh
Nama : Gladys Valentina
NIM : 00000044055
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 2 Mei 2024
Pukul 12.30 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji


Angelia Leonardi, S.Sn., M.Ds
100007


R.R. Mega Iranti K., M.Ds.
077739

Pembimbing

Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
025245

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gladys Valentina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044055
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

**PENGGAMBARAN *EMOTIONAL RESPONSE* KALIYAN SAAT
MENGHADAPI KONFLIK DI ANIMASI 2D *CORE CONFLICT***

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, 2 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gladys Valentina

* 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 penciptaan ini dengan judul : “PENGAMBARAN *EMOTIONAL RESPONSE* KALIYAN SAAT MENGHADAPI KONFLIK DI ANIMASI 2D *CORE CONFLICT*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 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 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. Levinthius Herlyanto, M.Sn. sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Rekan tim Kopi Garam Production, sebagai teman yang sudah meluangkan waktu banyak untuk membuat karya dan tesis ini selesai.
6. Orang Tua, Istri dan keluarga 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, 14 Mei 2024



(Gladys Valentina)

PENGAMBARAN *EMOTIONAL RESPONSE* KALIYAN SAAT MENGHADAPI KONFLIK DI ANIMASI 2D *CORE CONFLICT*

(Gladys Valentina)

ABSTRAK

Emosi, gerakan tubuh, dan ekspresi merupakan hal yang esensial di dalam sebuah animasi. Tiga unsur esensial ini dapat menciptakan *emotional response* yang dikeluarkan oleh tokoh jika emosi tersebut dibangun secara bertahap. Penggambaran sebuah tokoh melekat dengan emosi yang dapat ditangkap oleh penonton. Sebagai animator, perancangan ekspresi dan *gesture* dibutuhkan selama pembuatan animasi. Perancangan diperlukan agar mendapatkan ekspresi yang tepat untuk menggambarkan emosi tokoh. Animasi 2D *Core Conflict* menceritakan tentang dua tokoh yang mempunyai tujuan sama yaitu menyelamatkan desanya namun mereka memiliki dua perbedaan pendapat saat diberikan pilihan. Saat Kaliyan dan Raksa mempunyai perbedaan pendapat, tiga unsur esensial di atas sangat dibutuhkan untuk menggambarkan perasaan dari kedua tokoh. Maka dari itu, penulisan ini membahas pergantian ekspresi Kaliyan menggunakan teori emosi dan ekspresi teori Paul Ekman untuk teori pertama penulis, ditambah dengan teori *gesture* McNeil dan *three-dimensional character* Tillman sebagai pendukung penulis. Melalui penelitian ini, penulis dapat mengetahui ekspresi dan *gesture* yang tepat untuk menggambarkan emosi tokoh dalam animasi *Core Conflict*.

Kata kunci: 2d animasi, *emotional response*, *gesture*, ekspresi, *Core Conflict*,

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

**POTRAYING KALIYAN'S EMOTIONAL RESPONSE TOWARDS
CONFLICT IN THE 2D ANIMATED FILM CORE CONFLICT**

(Gladys Valentina)

ABSTRACT

Emotion, body movement, and expression are essential factors in animation. These three are essential to bring out a character's emotional response when emotions are gradually built. A character's design coheres with emotions which are perceived by the audience. As an animator, designing expressions and gestures is required during animation. Drafting is required to achieve the right expressions to portray the character's emotions.. Core Conflict, a story of two characters who happened to have an identical goals to save their village, but also have two conflicting responses when given a choice. When Kaliyan and Raksa face these differences, the three essential factors listed above are imperative to design both of their feelings. Therefore, the author wants to discuss about Kaliyan's emotional changes using the emotion and expression theory by Paul Ekman as the author's first theory, as well as the gesture theory by McNeil and three-dimensional character by Tillman as the author's supporting theory. Through this research, the author will be able to recognize the correct expression and gestures to portray the character's emotions in the Core Conflict animation.

Keywords: 2D animation, emotional response, gesture, facial expression, Core Conflict

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
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vi
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 EMOSI	3
2.2 <i>FACIAL EXPRESSION</i>	3
2.3 <i>GESTURE</i>	5
2.4 <i>THREE-DIMENSIONAL CHARACTER</i>	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
Deskripsi Karya.....	6
Konsep Karya.....	6
Tahapan Kerja	8
4. ANALISIS.....	21
4.1 HASIL KARYA.....	21
4.2 ANALISIS KARYA	21
5. KESIMPULAN.....	25
6. DAFTAR PUSTAKA	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>Three-Dimensional Character</i> untuk tokoh Kaliyan	13
Tabel 3.2 Ciri – ciri ekspresi emosi takut dan marah dari teori Ekman (2003).	14
Tabel 3.3 Bandingan sketsa dengan referensi ekspresi dari teori Ekman (2003).	17
Tabel 4.1. Keterangan Karya	21
Tabel 4.2. <i>Key Pose 1</i> dari <i>Scene 3 Shot 26</i>	22
Tabel 4.3. <i>Key Pose 2</i> dari <i>Scene 3 Shot 26</i>	22
Tabel 4.4. <i>Key Pose 3</i> dari <i>Scene 3 Shot 26</i>	23



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Referensi Visual animasi Pendek This Strange Planet (2023), Under This Luminous Sky (2022), dan Cage (2022)	8
Gambar 3.2 Adegan Ekspresi Marah dalam film Avatar (2009)	9
Gambar 3.3 Adegan Ekspresi Marah dalam film Red Panda (2022)	10
Gambar 3.4 Adegan Ekspresi Marah dalam film pendek On My Mind (2019)	10
Gambar 3.5 Ekspresi pergantian marah ke takut di dalam film Memories for sale (2022)	11
Gambar 3.6 Adegan Ekspresi takut ke senang dalam film <i>Lets Eat</i> (2021)	11
Gambar 3.7 Adegan Ekspresi takut dalam film pendek Period Drama (2023)	12
Gambar 3.8 Naskah Scene 3 <i>Shot 26</i>	13
Gambar 3.9 Storyboard sebelum dilakukannya riset dan figure 37 D	16
Gambar 3.10 Sketsa Emosi Marah Sesuai Responsnya.	17
Gambar 3.11 Pemilihan Ekspresi yang Cocok Untuk <i>Shot 26</i> .	19
Gambar 3.12 Pengembangan <i>Shot</i> Menjadi Tiga Key Pose	19

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A KS 1	28
LAMPIRAN B FOMULIR PERJANJIAN	29
LAMPIRAN C BIMBINGAN SKRIPSI.....	30
LAMPIRAN D TURNITIN	36



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA