

**PERANCANGAN *GUIDE* GERAKAN ANIMASI 2D DENGAN
MENGUNAKAN ANIMASI 3D DALAM FILM PENDEK
*ANIMASI HYBRID OUTREACH***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

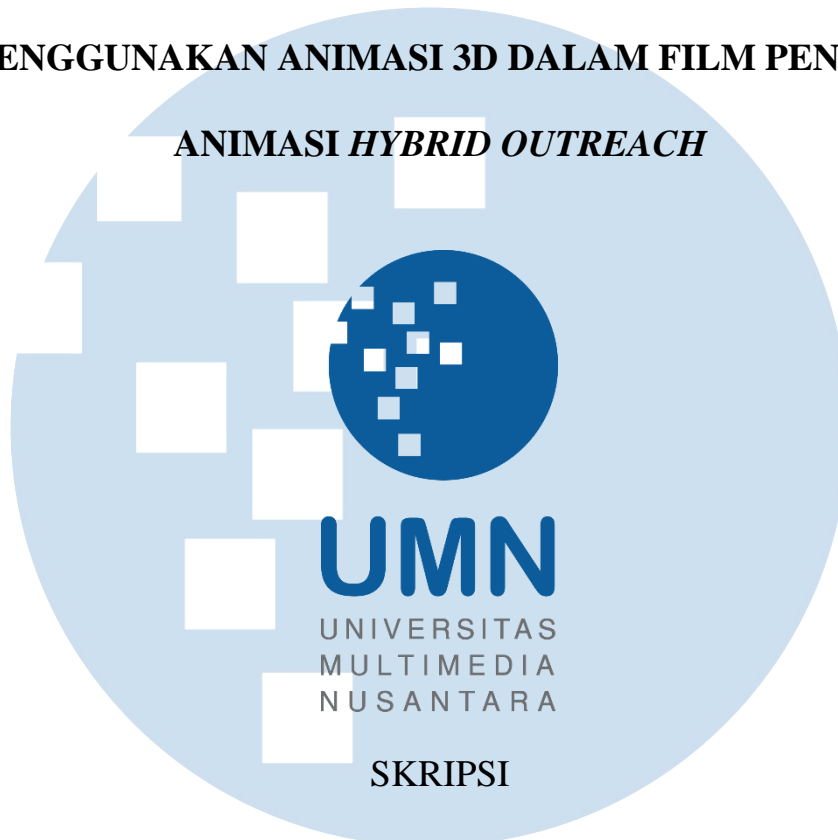
SKRIPSI PENCIPTAAN

Caroline Crisia Susabda

0000045478

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

**PERANCANGAN *GUIDE* GERAKAN ANIMASI 2D DENGAN
MENGUNAKAN ANIMASI 3D DALAM FILM PENDEK
*ANIMASI HYBRID OUTREACH***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Caroline Crisia Susabda

0000045478

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Caroline Crisia Susabda

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045478

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN *GUIDE* GERAKAN ANIMASI 2D DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI 3D DALAM FILM PENDEK ANIMASI *HYBRID OUTREACH* 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, 8 Mei 2024

UMM



A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Caroline Crisia Susabda'.

(Caroline Crisia Susabda)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *GUIDE* GERAKAN ANIMASI 2D DENGAN
MENGUNAKAN ANIMASI 3D DALAM FILM PENDEK ANIMASI
HYBRID OUTREACH

Oleh
Nama : Caroline Crisia Susabda
NIM : 00000045478
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Mei 2024
Pukul 12.30 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
081872

Penguji



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

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 : Caroline Crisia Susabda

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045478

Program Studi : Film

Jenjang : S2 / S1 / D3

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN *GUIDE* GERAKAN ANIMASI 2D DENGAN
MENGUNAKAN ANIMASI 3D DALAM FILM PENDEK ANIMASI
*HYBRID OUTREACH***

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, 8 Mei 2024


(Caroline Crisia Susabda)

* 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 *GUIDE* GERAKAN ANIMASI 2D DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI 3D DALAM FILM PENDEK ANIMASI *HYBRID OUTREACH*” 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 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 yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Penguji yang telah memberikan masukan dan menyempurnakan tesis ini.
6. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., sebagai Ketua Sidang yang telah membantu proses sidang dan menyempurnakan tesis ini.
7. Brandon, Belle, dan Tiput, sebagai kesatuan tim Nostra Films yang telah membantu mewujudkan *Outreach* dan tesis ini.
8. Orang Tua, saudara, dan keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan material dan moral, sehingga penulis semangat dalam menyelesaikan tesis ini.

9. Teman dan kerabat saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

10. EXO yang telah memberikan inspirasi dan motivasi, sehingga penulis selalu semangat dalam menyelesaikan karya dan tesis ini.

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

Tangerang, 25 April 2024



(Caroline Crisia Susabda)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *GUIDE* GERAKAN ANIMASI 2D DENGAN

MENGGUNAKAN ANIMASI 3D DALAM FILM PENDEK

ANIMASI *HYBRID OUTREACH*

Caroline Crisia Susabda

ABSTRAK

Animasi merupakan gambar dari suatu objek yang bergerak membentuk ilusi secara 2D maupun 3D. Animasi 2D dapat dibuat dengan menggunakan teknik *frame by frame* atau digambar satu persatu tanpa kedalaman dimensi seperti 3D. Perancangan *guide* dengan animasi 3D dalam *Outreach* bertujuan untuk mewujudkan gerakan animasi 2D *frame by frame* dengan perspektif kedalaman yang tepat. Animasi 3D menjadi *guide* untuk gerakan animasi 2D tokoh Meave dalam film pendek animasi *hybrid Outreach*, yang berusaha melarikan diri dari setiap orang yang ingin mengambil boneka beruang kutub kesayangannya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 12 prinsip animasi sebagai teori utama, dengan berfokus pada prinsip *pose to pose* untuk mendukung proses penulisan. Penulis memilih batasan adegan pada *scene 5 shot 4* dan *scene 5 shot 13*, dengan latar tempat *mirror maze* yang kompleks dan memiliki perspektif yang ekstrem. Hasil dari penelitian yang berupa rancangan animasi 3D digunakan sebagai *guide* atau acuan adegan *mirror maze* dalam pembuatan gerakan 2D tokoh Meave di film pendek animasi *hybrid Outreach*.

Kata kunci: Animasi 3D, *Guide*, Pose, *Outreach*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE DESIGN OF 2D ANIMATION MOVEMENT IN
OUTREACH HYBRID ANIMATED SHORT FILM USING 3D**

ANIMATION AS A GUIDE

Caroline Crisia Susabda

ABSTRACT (English)

Animation is an image of an object that moves to form an illusion in 2D or 3D. 2D animation can be created using the frame by frame technique or drawn one by one without dimensional depth like 3D. The design of the guide using 3D animation in Outreach aims to create 2D frame by frame animation movements with the right depth perspective. 3D animation becomes a guide for the 2D animation movements of the character Meave in the hybrid animated short film Outreach, who tries to escape from everyone who wants to take her beloved polar bear. In this research, the author uses 12 principles of animation as the main theory, focusing on the principle of pose to pose, to support the writing process. The author chose scene boundaries in scene 5 shot 4 and scene 5 shot 13, with a complex mirror maze setting and extreme perspective. The results of this research in the form of a 3D animation design were used as a guide or reference for the mirror maze scene in creating the 2D movements of Meave's character in the hybrid animated short film Outreach.

Keywords: 3D Animation, Guide, Pose, Outreach

UMN

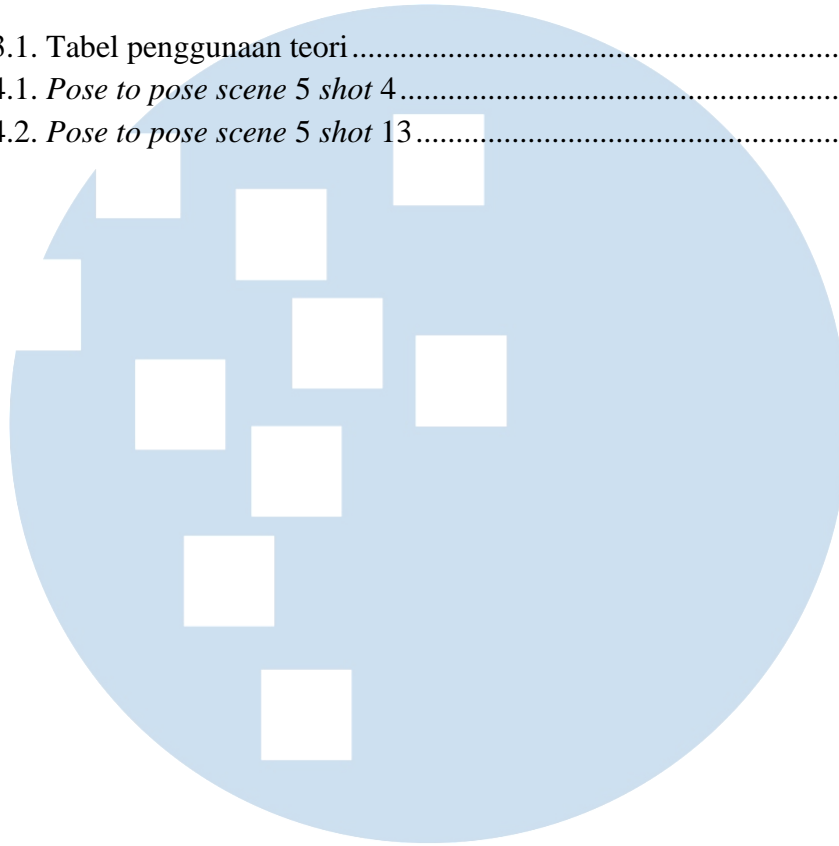
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. ANIMASI.....	3
2.2. DUA BELAS PRINSIP ANIMASI	4
2.3. POSE.....	6
2.4. <i>GUIDE</i>	7
2.5. CERMIN.....	7
2.6. <i>AVOIDANT ATTACHMENT</i>	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
Deskripsi Karya	8
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	12
4. ANALISIS.....	26
4.1. HASIL KARYA.....	26
4.2. ANALISIS KARYA	32
5. KESIMPULAN.....	34
6. DAFTAR PUSTAKA	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel penggunaan teori.....	16
Tabel 4.1. <i>Pose to pose scene 5 shot 4</i>	27
Tabel 4.2. <i>Pose to pose scene 5 shot 13</i>	30



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kunci pose-pose dari fase gerak berlari	6
Gambar 3.1. Gaya visual film pendek animasi <i>hybrid Sunscreen</i> (2023).....	11
Gambar 3.2. Bagan Skematika Perancangan	12
Gambar 3.3. <i>Storyboard mirror maze scene 5</i>	14
Gambar 3.4. Gaya visual <i>mirror maze scene</i> pada <i>It Chapter Two</i> (2019)	15
Gambar 3.5. Gaya visual <i>mirror maze scene</i> pada <i>Scoob!</i> (2020).....	15
Gambar 3.6. Eksperimen <i>weight painting</i> Tokoh Meave kecil.....	17
Gambar 3.7. Tokoh Meave Dewasa yang sudah siap dianimasikan	18
Gambar 3.8. Animasi 3D sebagai <i>guide</i> untuk animasi 2D <i>Rangking of Kings</i> ...	18
Gambar 3.9. Eksplorasi cara memasukkan 3D ke dalam Toon Boom Harmony .	19
Gambar 3.10. <i>Layout scene 5 shot 3</i>	20
Gambar 3.11. Pengaturan dasar sebelum proses animasi	21
Gambar 3.12. Tipe <i>keyframe</i> berdasarkan bagian rig	22
Gambar 3.13. Mengatur tipe <i>keyframe</i> sebagai tanda dan pembeda.....	23
Gambar 3.14. Animasi 3D <i>pose to pose</i> di Blender.....	24
Gambar 3.15. Animasi 3D <i>pose to pose</i> sebagai <i>guide</i> animasi 2D <i>frame by frame</i>	24
Gambar 4.1. Perbandingan tiap tahap perancangan <i>scene 5 shot 4</i>	26
Gambar 4.2. Perbandingan tiap tahap perancangan <i>scene 5 shot 13</i>	29



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN	38
LAMPIRAN B: FORMULIR PERNJANJIAN	39
LAMPIRAN C: FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI	40
LAMPIRAN D: HASIL TURNITIN	41

