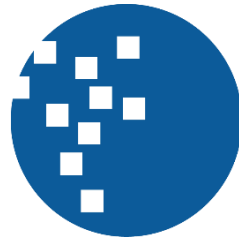


**PERANCANGAN GERAKAN EKSPRESIF DALAM FILM**

**ANIMASI PENDEK “*LINE OF MEMORIES*”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Jeconius Lucio Ishamu**

**00000047624**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN GERAKAN EKSPRESIF DALAM FILM**

**ANIMASI PENDEK “*LINE OF MEMORIES*”**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Jeconius Lucio Ishamu**

**00000047624**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jeconius Lucio Ishamu

Nomor Induk Mahasiswa 00000047624

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN GERAKAN EKSPRESIF DALAM FILM ANIMASI PENDEK  
“*LINE OF MEMORIES*”

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, 22 Mei 2024

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is displayed as a large, light blue watermark in the background of the page. It consists of the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font.

(Jeconius Lucio Ishamu)

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 GERAKAN EKSPRESIF DALAM FILM ANIMASI  
PENDEK “*LINE OF MEMORIES*”

Oleh  
Nama : Jeconius Lucio Ishamu  
NIM : 00000047624  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Mei 2024  
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

**Andrew  
Willis** Digitally signed by  
Andrew Willis  
Date: 2024.05.22  
15:39:07 +07'00'

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.  
0308089101

Andrew Willis, B.A., M.M.  
0306068907

Pembimbing

  
Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.  
0309059001

Ketua Program Studi Film

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

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jeconius Lucio Ishamu

Nomor Induk Mahasiswa 00000047624

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : Skripsi

**PERANCANGAN GERAKAN EKSPRESIF DALAM FILM ANIMASI  
PENDEK “LINE OF MEMORIES”**

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



(Jeconius Lucio Ishamu)

\* 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 GERAKAN EKSPRESIF DALAM FILM ANIMASI PENDEK “*LINE OF MEMORIES*”” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana 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, 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 tesis ini.
5. Andrew Willis, B.A., M.M., selaku Dosen Penguji yang telah menilai karya ini.
6. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku Ketua Sidang yang telah memberikan arahan dalam penulisan karya ini.
7. Orang Tua 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, 22 Mei 2024



(Jeconius Lucio Ishamu)

# PERANCANGAN GERAKAN EKSPRESIF DALAM FILM

## ANIMASI PENDEK “*LINE OF MEMORIES*”

(Jeconius Lucio Ishamu)

### ABSTRAK

Animasi merupakan bentuk seni gambar bergerak dari sekumpulan gambar yang status. Penciptaan suatu karya animasi memerlukan prinsip-prinsip dasar yang membuat karya tersebut menjadi baik. Pada penelitian ini penulis menekankan prinsip *timing* dan *exaggeration* dengan fokus pada gerakan tangan yang didukung oleh ekspresi untuk menciptakan gerakan yang ekspresif. Hasil animasi yang diciptakan sesuai dengan harapan dari tim dan juga telah menerapkan hal-hal yang dipelajari dari referensi-referensi.

**Kata kunci:** Animasi, *Timing*, *Exaggeration*, Gestur Tangan, Ekspresi

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ***DESIGNING EXPRESSIVE MOVEMENT IN THE SHORT***

### ***ANIMATED FILM “LINE OF MEMORIES”***

(Jeconius Lucio Ishamu)

#### ***ABSTRACT (English)***

*Animation is a form of art that makes moving image from repetitive and static or still images. In the making of an animation there are basic principles that are the bases that makes a good animation. In this paper, the researcher is putting heavy importance on the principles of timing and exaggeration with a focus on hand movement or gestures, that is supported by expression to create expressive movement. The result is the animation that has been made is up to the expectations of the team and has successfully utilized the references and knowledge that has been collected into the animation.*

***Keywords:*** Animation, Timing, Exaggeration, Hand Gestures, Expression

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT (English)</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>1. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH .....	1
1.2. BATASAN MASALAH .....	2
<b>2. STUDI LITERATUR</b> .....	<b>3</b>
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. ANIMASI.....	3
2.3. PRINSIP DASAR ANIMASI <i>EXAGGERATION</i> .....	3
2.4. PRINSIP DASAR ANIMASI <i>TIMING</i> .....	4
2.5. GESTUR TANGAN.....	4
<b>3. METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>5</b>
Deskripsi Karya .....	5
Konsep Karya .....	5
Tahapan Kerja.....	6
<b>4. ANALISIS</b> .....	<b>15</b>
4.1. HASIL KARYA .....	15
4.2. ANALISIS KARYA.....	17
<b>5. KESIMPULAN</b> .....	<b>21</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>22</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Scene 4 Shot 6</i> .....	15
Tabel 4.2. <i>Scene 9 Shot 3</i> .....	16

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Tahapan Kerja .....	6
Gambar 2. <i>Storyboard Scene 4</i> .....	7
Gambar 3. <i>Storyboard Scene 9</i> .....	7
Gambar 4. <i>Three Dimensional Character Gilang</i> .....	8
Gambar 5. Paimon Melambai.....	9
Gambar 6. Monyet Nunjuk.....	9
Gambar 7. Forrest Melambai.....	10
Gambar 8. Upin Nunjuk .....	10
Gambar 9. Nunjuk .....	11
Gambar 10. Melambai .....	11
Gambar 11. Ekspresi .....	12
Gambar 12. Peragaan Melambai .....	13
Gambar 13. Peragaan Menunjuk .....	13
Gambar 14. Gilang Keyframe .....	14
Gambar 15. <i>Timechart</i> Melambai.....	17
Gambar 16. Melambai <i>Still</i> .....	18
Gambar 17. <i>Timechart</i> Menunjuk .....	19
Gambar 18. Menunjuk <i>Still</i> .....	19

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....</b>	<b>23</b>
<b>FORMULIR PERJANJIAN .....</b>	<b>24</b>
<b>FORM BIMBINGAN SKRIPSI .....</b>	<b>25</b>
<b>TURNITIN.....</b>	<b>26</b>

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA