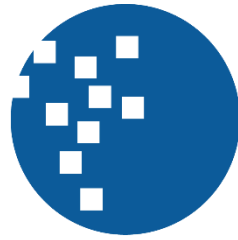


**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH UTAMA
SEBAGAI PENCOPET DALAM FILM ANIMASI 3D “TAKE
AWAY” YANG MENGGUNAKAN *MOTION CAPTURE***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

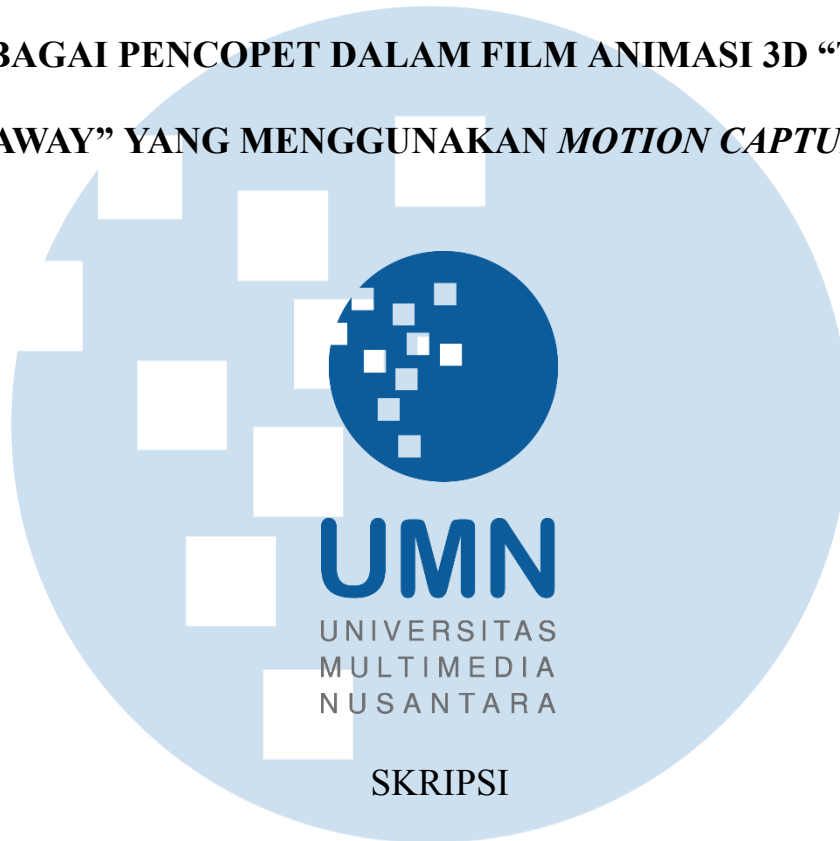
SKRIPSI PENCIPTAAN

Rebecca Ariella Widodorahardjo

0000055925

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

**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH UTAMA
SEBAGAI PENCOPET DALAM FILM ANIMASI 3D “TAKE
AWAY” YANG MENGGUNAKAN *MOTION CAPTURE***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Rebecca Ariella Widodorahardjo

0000055925

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rebecca Ariella Widodorahardjo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055925

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH UTAMA SEBAGAI
PENCOPET DALAM FILM ANIMASI 3D “TAKE AWAY” YANG
MENGUNAKAN *MOTION CAPTURE***

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 April 2024



(Rebecca Ariella Widodorahardjo)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH UTAMA SEBAGAI
PENCOPET DALAM FILM ANIMASI 3D “TAKE AWAY” YANG
MENGUNAKAN *MOTION CAPTURE*

Oleh
Nama : Rebecca Ariella Widodorahardjo
NIM : 00000055925
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Mei 2024
Pukul 17.00 s/d 18.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Christine M. L., S.Sn., M.Anim.
0311089001

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

Pembimbing

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

Ketua Program Studi Film

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

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rebecca Ariella Widodorahadjo

Nomor Induk Mahasiswa : **00000055925**

Program Studi : Film

Jenjang : ~~S2~~ / S1 / ~~D3~~

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH UTAMA SEBAGAI
PENCOPET DALAM FILM ANIMASI 3D “TAKE AWAY” YANG
MENGUNAKAN *MOTION CAPTURE***

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, 3 Mei 2024



(Rebecca Ariella Widodorahadjo)

* 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 Penciptaan ini dengan judul: **“PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH UTAMA SEBAGAI PENCOPET DALAM FILM ANIMASI 3D “TAKE AWAY” YANG MENGGUNAKAN *MOTION CAPTURE*”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 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. 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. 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, 16 Mei 2024



(Rebecca Ariella Widodorahardjo)

**PERANCANGAN GESTUR TUBUH TOKOH UTAMA
SEBAGAI PENCOPET DALAM FILM ANIMASI 3D “TAKE
AWAY” YANG MENGGUNAKAN *MOTION CAPTURE***

(Rebecca Ariella Widodorahardjo)

ABSTRAK

Animasi 3D merupakan bentuk dari pesatnya perkembangan teknologi. Salah satu contohnya adalah hadirnya teknologi *motion capture* yang mampu merekam data pergerakan. Meskipun begitu, di dalam proses pembuatan gerakan itu tetap dibutuhkan hadirnya prinsip-prinsip animasi dan juga prinsip-prinsip lainnya guna membuatnya terlihat lebih realistis sesuai dengan kebutuhan tokoh. Oleh karena itu, penelitian ini mengeksplorasi perancangan gerakan tubuh tokoh utama film animasi 3D “Take Away” sebagai pencopet, yang nantinya akan bermain dengan penggunaan prinsip-prinsip *anticipation* dan juga *follow through* pada saat melakukan *misdirection* dan pengambilan benda. Nantinya akan dijelaskan seberapa penting semua proses yang dilalui terhadap keberhasilan penulis menciptakan tokoh utama sebagai pencopet dalam film 3D “Take Away” yang menggunakan *motion capture*.

Kata kunci: Animasi, gestur tubuh, pencopet, *motion capture*, *misdirection*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***BODY GESTURES DESIGN FOR THE MAIN CHARACTER AS
A PICKPOCKET IN 3D ANIMATION FILM TAKE AWAY USING
MOTION CAPTURE***

(Rebecca Ariella Widodorahardjo)

ABSTRACT (English)

3D animation is a form of rapid technological advancement. One example is the emergence of motion capture technology capable of recording movement data. However, in the process of creating these movements, the principles of animation and other principles are still needed to make them appear more realistic according to the character's needs. Therefore, this research explores the design of the main character's body movements in the 3D animated film "Take Away" as a pickpocket, which will involve the use of anticipation and follow-through principles when performing misdirection and object retrieval. It will be explained how crucial all the processes are for the writer's success in creating the main character as a pickpocket in the 3D film "Take Away" that utilizes motion capture.

Keywords: *Animation, body gestures, pickpocket, motion capture, misdirection*

UMMN

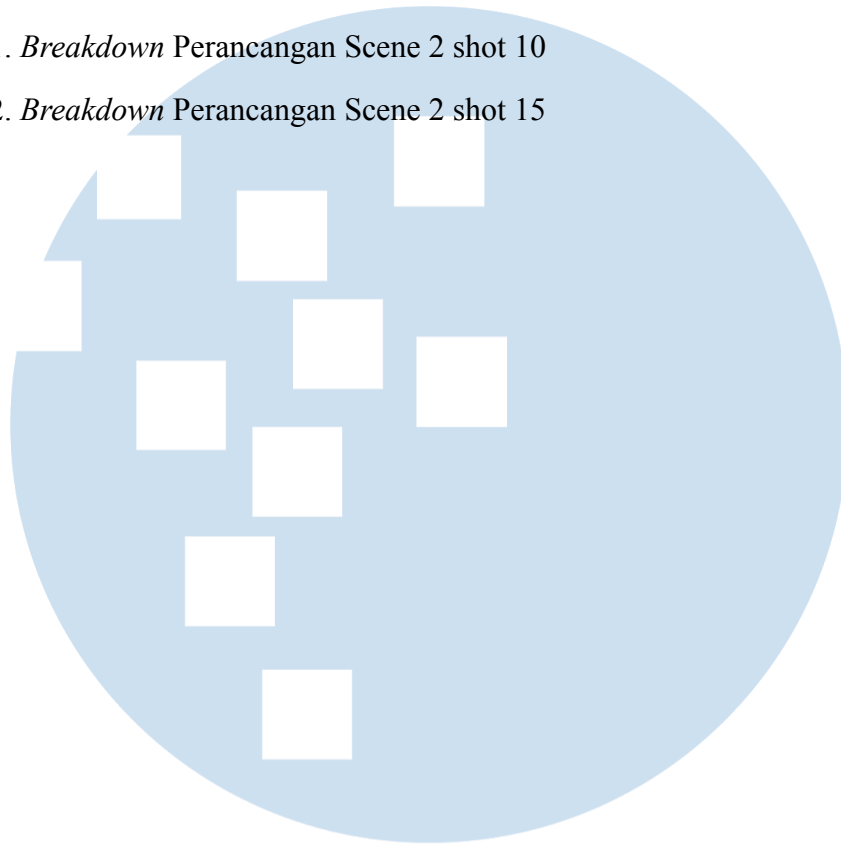
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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. ANIMASI	3
2.2. GESTUR TUBUH	4
2.3. <i>MISDIRECTION</i>	4
2.4. <i>MOTION CAPTURE</i>	5
3. METODE PENCIPTAAN	6
Deskripsi Karya	6
Konsep Karya	6
Tahapan Kerja	8
4. ANALISIS	17
4.1. ANALISIS SCENE 2 SHOT 10	17
4.2. ANALISIS SCENE 2 SHOT 15	20
5. KESIMPULAN	23
6. DAFTAR PUSTAKA	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Breakdown</i> Perancangan Scene 2 shot 10	18
Tabel 2. <i>Breakdown</i> Perancangan Scene 2 shot 15	21



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Apollo (pesulap) sedang mendemonstrasikan <i>misdirection</i>	5
Gambar 2. Bagan penelitian	8
Gambar 3. Teknik <i>Table Steal</i>	10
Gambar 4. Teknik <i>Outside Breast Pockets</i>	10
Gambar 5. Adegan pencopetan <i>handphone</i>	11
Gambar 6. Adegan pencopetan gelang	11
Gambar 7. <i>Test-cam scene 2 shot 10</i>	13
Gambar 8. <i>Storyboard scene 2 shot 10</i>	14
Gambar 9. <i>Test-cam scene 2 shot 15</i>	15
Gambar 10. <i>Storyboard scene 2 shot 15</i>	15
Gambar 11. Produksi <i>scene 2 shot 10</i>	16
Gambar 12. Perbandingan <i>shot</i> sebelum dan sesudah <i>clean-up</i>	17
Gambar 13. Rancangan dan hasil adegan <i>scene 2 shot 10</i>	17
Gambar 14. Rancangan dan hasil adegan <i>scene 2 shot 15</i>	20

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

A. KS-1 Formulir Pengajuan Skripsi	28
B. KS-2 Perjanjian Skripsi	29
C. KS-3 Formulir Bimbingan	30
D. Lembar Turnitin	31



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA