

## 5. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, penulis telah melakukan analisis terhadap rumusan masalah dengan menggunakan metode kualitatif. Dalam proses perancangan gerakan Samuel sebagai pencopet, penulis melakukan observasi teknik-teknik pencurian dari berbagai video dan film dan juga mengobservasi 3D karakteristik tokoh Samuel. Yang dimana dari hasil observasi ini ditemukan dalam proses pencopetan, dibutuhkan dua aksi, yaitu *misdirection* untuk mengalihkan perhatian korban, dan juga aksi pengambilan barang curian. *Misdirection* yang dilakukan pun memiliki berbagai macam teknik menyesuaikan keadaan korban yang ingin dicuri barangnya, yang dalam hal ini teknik yang digunakan adalah *outside breast pockets* dan *table steal* dari Ben Seidman. Dalam hal ini, pemilihan *timing* yang tepat menjadi kunci keberhasilan adegan pencopetan, dan juga perbedaan gestur tubuh yang ada. Kehadiran *anticipation* dan juga *follow through* pada saat melakukan *misdirection* agar tidak menimbulkan kecurigaan, dan juga minimnya *anticipation* dan juga *follow through* pada anggota tubuh yang mengambil barang agar pergerakan lebih minim dan tidak menarik perhatian korban.

Dari hasil observasi, teknik *table steal* dipilih menjadi adegan di *scene 2 shot 10* dan teknik *outside breast pockets* dipilih menjadi adegan di *scene 2 shot 15*. Yang kemudian penulis melakukan perancangan gerakan dengan mengimplementasikan karakteristik Samuel ke dalam gestur tubuh Samuel, yang kemudian dituangkan dalam bentuk *storyboard*.

Dengan bantuan *motion capture* proses pengambilan gerakan dipermudah dan lebih cepat, dengan memastikan gerakan sesuai dengan *storyboard* dan prinsip-prinsip animasi yang diinginkan seperti penggunaan *anticipation* dan juga *follow through*. *Motion capture* membuat gerakan pokok dan juga memberikan gerakan-gerakan minor agar pergerakan terlihat lebih alami dan tidak kaku.

Kemudian pada tahap *clean-up* prinsip-prinsip animasi *anticipation* dan juga *follow through* diimplementasikan dalam menciptakan dinamika pergerakan

tokoh yang melakukan pencopetan agar lebih nyata, dengan bantuan *storyboard* sebagai acuan gerakan.

Kesimpulannya, perancangan gestur tubuh tokoh utama sebagai pencopet dalam film animasi 3D "Take Away" melibatkan observasi, eksplorasi bentuk dan teknis, serta proses produksi dengan menggunakan motion capture. Gestur tubuh Samuel harus mengikuti prinsip-prinsip animasi dan memperlihatkan mempertimbangkan 3D karakter tokoh sangat berpengaruh terhadap pergerakan gestur tubuh Samuel.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

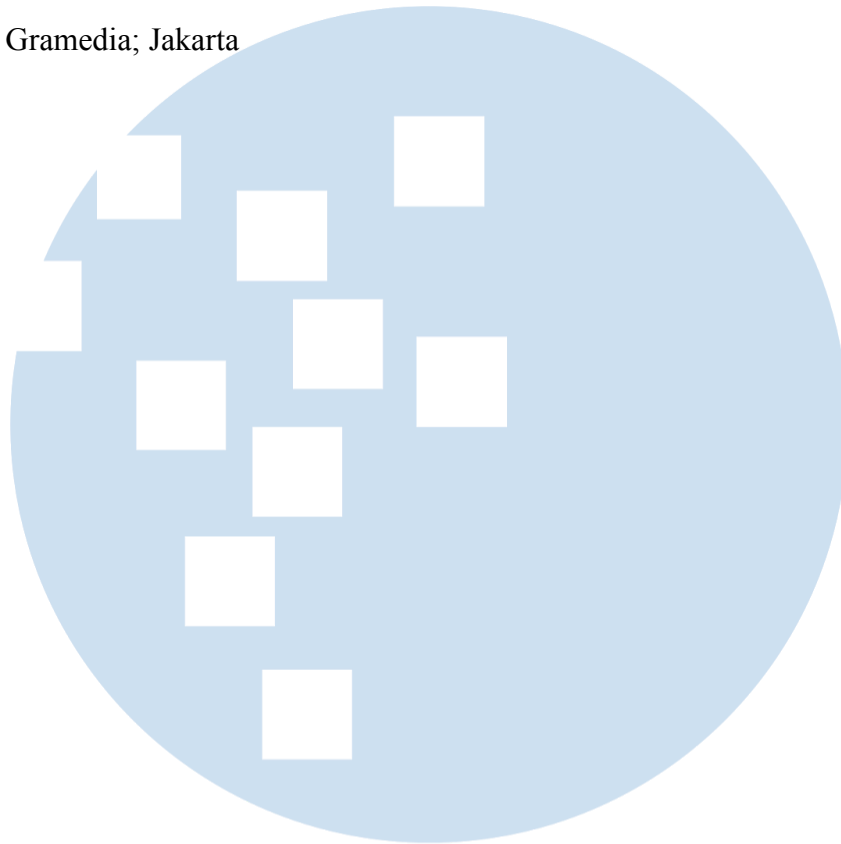
## 1. DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, A. A., & Ihwanny, R. (2023). Perancangan Film Pendek Animasi AAA *Walk Cycle* Menggunakan Prinsip Dasar Animasi. 2(1), 1-80. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i1.2017>
- American Psychological Association. (2009). *APA concise dictionary of psychology*. American Psychological Association.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Ascanio, A., and Etcheverry, J. (2000). *La magia de Ascanio*, Vol. 1. Madrid: Editorial Páginas.
- Aulia, E., & Aditya, C. (2017). "PANAWA" ANIMATION MOVEMENT DESIGN: RAT CHARACTER WITH HUMAN PERSONALITY. 10(1), 87-97. <https://ejournals.umn.ac.id/index.php/FSD/article/view/767/566>
- Barlow, D. H., & Durand, V. M. (2015). *Abnormal psychology: An integrative approach*. Cengage Learning.
- Guerra-Filho G, (2005). "Optical *Motion Capture*: Theory Andimplementation". Journal Oftheoretical And Applied Informatics, Vol. 12, No. 2, Pp. 61-89.
- Hugard, J. (1960). *Misdirection*. *Hugard's Magic Monthly*, March, 115.
- Khun, G., & Martinez, L. M. (2011). Misdirection – past, present, and the future. 5. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2011.00172>
- Kitagawa, M., & Windsor, B. (2020). *MoCap for artists: Workflow and techniques for motion capture*. Routledge.

- Kresnadi, L. D. (2023). Penggunaan *Motion Capture* Pada Perancangan Animasi Tokoh Utama Dalam Animasi 3D “Ayu (Adjektiva)”. 1-28.  
<https://kc.umh.ac.id/id/eprint/25429/>
- Pradana, R. A. (2023). Perancangan Gestur Tubuh Jack Sesuai Dengan Perubahan Kepribadian Dalam Film Pendek Animasi 3D "Abandoned Skies". 1-33.  
<https://kc.umh.ac.id/id/eprint/25410/>
- Putra, Eka, Dianata. 2008. *Membaca Pikiran Orang Lewat Bahasa Tubuh*. Bandung: kaifa
- Riantiarno. 2011. *Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta. Grasindo
- Rikrik El Saptaria. 2006. *Panduan Praktis Akting untuk Film dan Teater*. Rekayasa Sains: Bandung
- Setiawati, S. W. (2019). Pendalaman Akting Christine Hakim Sebagai Pemeran Tokoh Utama Pada Film *Tjoet Nja’Dhien*. 1-40.  
<http://repository.isi-ska.ac.id/4117/1/Sri%20Wastiwi%20Setiawati%2C%20S.Sn.%2C%20M.Sn..pdf>
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge University Press.
- Wicaksana, R. C., & Oemar, E. A. B. (2019). Gestur Tubuh Wanita Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis. 7.  
[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=gestur+tubu+h+pria&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1715447151997&u=%23p%3Dd78XADQcnzwJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=gestur+tubu+h+pria&btnG=#d=gs_qabs&t=1715447151997&u=%23p%3Dd78XADQcnzwJ)

Yapi Tambayong. 2011. Akting Gampang-Gampang Susah. Kepustakaan Polpuler

Gramedia; Jakarta



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAMPIRAN**

A. KS-1 Formulir Pengajuan Skripsi

### KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut :

NAMA	Rebecca Ariella Widodorahardjo
NIM	0000055925
PRODI	Film
ANGKATAN	2021
EMAIL	rebecca.ariella@student.umn.ac.id
ALAMAT	Omaha Village Jl. Cuming no. 20, Jl. Ir. Sukarno, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810
NO. TELP / HP	+62 89602677844
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Dominika Anggraeni P., S.Sn. M.Anim.

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

(Rebecca Ariella Widodorahardjo)

### B. KS-2 Perjanjian Skripsi



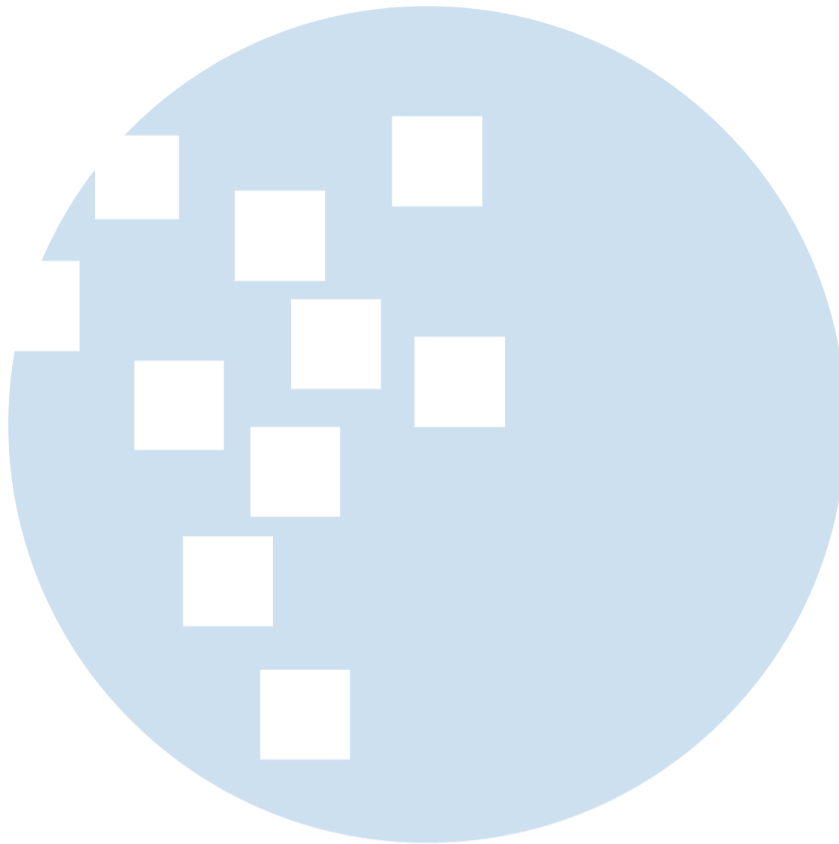
### KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

INDIVIDU / KELOMPOK	Kelompok
NAMA PRODUKSI	Any% Production
JENIS ANIMASI / FILM	3D Animasi Naratif



Hormat kami,

Michael Juan Reynara Putra

Faiz Azhar

William Wei

Rebecca Ariella Widodorahardjo

Fabian Emillio

Fajar Ponco Suryo

Abiyya Fairuz Bariqi

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### C. KS-3 Formulir Bimbingan



**Form Bimbingan Skripsi  
Program Studi Film  
Semester Genap 2023/2024**



Nama : REBECCA ARIELLA WIDODORAHARDJO  
NIM : 00000055925  
Angkatan : 2021  
Dosen Pembimbing : Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	07 Februari 2024	09:00	Progres bab 1	28 Maret 2024 22:30
2	01 Maret 2024	08:00	progres bab 2	28 Maret 2024 22:30
3	20 Maret 2024	21:00	Progres bab 3	28 Maret 2024 22:30
4	14 Maret 2024	13:00	Progres bab 3	28 Maret 2024 22:30
5	21 Februari 2024	14:01	Progres bab 2	28 Maret 2024 22:30
6	26 Maret 2024	19:00	progres bab 3	28 Maret 2024 22:30
7	26 Maret 2024	22:00	progres bab 4	28 Maret 2024 22:30
8	29 Maret 2024	09:00	asistensi keseluruhan penulisan	30 Maret 2024 10:52



## D. Lembar Turnitin

skripsi-rebecca.pdf

ORIGINALITY REPORT

**5%** SIMILARITY INDEX  
**4%** INTERNET SOURCES  
**1%** PUBLICATIONS  
**0%** STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://kc.umn.ac.id">kc.umn.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://suciatiliaoktaviani.wordpress.com">suciatiliaoktaviani.wordpress.com</a> Internet Source	<1%
4	<a href="http://widuri.raharja.info">widuri.raharja.info</a> Internet Source	<1%
5	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1%
6	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1%
7	Eunju Kim, Sumi Helal, Diane Cook. "Human Activity Recognition and Pattern Discovery", IEEE Pervasive Computing, 2010 Publication	<1%
8	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1%
	<a href="http://account.allinahealth.org">account.allinahealth.org</a> Internet Source	<1%
9		<1%
10	<a href="http://repository.isi-ska.ac.id">repository.isi-ska.ac.id</a> Internet Source	<1%
11	<a href="http://ikachessmeilana.wordpress.com">ikachessmeilana.wordpress.com</a> Internet Source	<1%
12	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1%

Exclude quotes On Exclude matches < 7 words  
Exclude bibliography On

L  
N  
N U S A N T A R A  
S  
A  
A