

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH LAMBUNG PADA  
ANIMASI BERGENRE KOMEDI “*SAYANGI LAMBUNG MU*”**



**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**ANASTASIA CALISTA ANTONI**

**00000055328**

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

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH LAMBUNG PADA  
ANIMASI BERGENRE KOMEDI “*SAYANGI LAMBUNG MU*”**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Anastasia Calista Antoni**

**00000055328**

**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Anastasia Calista Antoni

Nomor Induk Mahasiswa : **00000055328**

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH LAMBUNG PADA ANIMASI  
BERGENRE KOMEDI “SAYANGI LAMBUNG MU”**

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 26 Desember 2024

UNIVERS  
MULTIM  
NUSANT



(Anastasia Calista Antoni)

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

“PERANCANGAN GERAKAN TOKOH LAMBUNG PADA ANIMASI  
BERGENRE KOMEDI “SAYANGI LAMBUNG MU”

Oleh

Nama : Anastasia Calista Antoni

NIM : 00000055328

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin 26 Desember 2024

Pukul 13.40 s.d 15.10 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.  
0311097401

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.  
0323099203

Pembimbing

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

Ketua Program Studi Film

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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anastasia Calista Antoni  
NIM : 00000055328  
Program Studi : Film  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GERAKAN TOKOH  
LAMBUNG PADA ANIMASI BERGENRE  
KOMEDI “SAYANGI LAMBUNG MU”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia\* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
  - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, Senin 26 Desember 2024

(Anastasia Calista Antoni)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas terselesaikannya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul **“PERANCANGAN GERAKAN TOKOH LAMBUNG PADA ANIMASI BERGENRE KOMEDI “SAYANGI LAMBUNG MU”** dilakukan sebagai 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, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Tuhan YME atas rahmat, hikmat, dan Kesetiaan-Nya dalam membentuk penulis hingga menjadi penulis yang sekarang dan penyertaan-Nya yang membantu penulis dalam penyelesaian tesis ini
5. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A. selaku dosen eksternal yang membantu penulis dalam mengarahkan penulis untuk berkarya sesuai dengan warna penulis.
6. Dominika Anggreani P., S.Sn., M.Anim selaku dosen pembimbing yang terus membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi tugas akhir.
7. Staff Lab FSD, yaitu Jupiter Nathanael S.Ds., Steven Halim S.Sn., Tiara Hanifah Rabbani S.Ars., selaku dosen yang berbaik hati mengajar dan membantu penulis selama masa kerja penulis di Lab FSD.
8. Keluarga besar, orang tua, saudara-saudari saya terutama kepada Abigail Antoni dan Emily Antoni yang terus mendukung penulis baik secara material,

pengajaran, doa, dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

9. Lani Helena selaku keluarga yang memberikan tempat tinggal dan kebutuhan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini.
10. Sahabat-sahabat saya, yakni Kathrin Audrey Theresa, Anjani Widarto, Valen Angelica yang telah berjuang bersama penulis dan memberikan banyak dukungan dari sebelum penulisan hingga sekarang.
11. Esther Magdalena dan Jeirrel Kukuh, selaku teman dari UMN yang terus membantu dan berjuang dari awal semester.
12. Marcellius Prastheo S.ak, Cap selaku pihak yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam berbagai bidang.
13. Studio Halunation, Calliope Production House, serta Canard Production House yang telah memberikan tempat kepada penulis untuk berkembang dan terus memberikan dukungan.

Hendaknya melalui karya ilmiah, mampu membantu, menginspirasi bagi para pembaca untuk berani menjadi berbeda dalam karya mereka.

Tangerang, 26 Desember 2024



(Anastasia Calista Antoni)

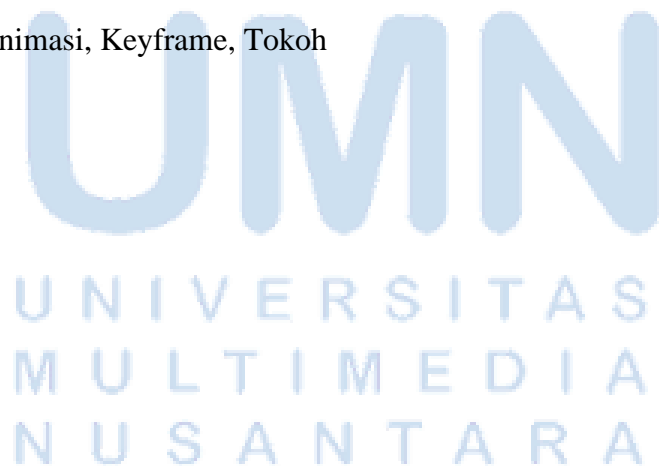
# **PERANCANGAN GERAKAN TOKOH LAMBUNG PADA ANIMASI BERGENRE KOMEDI “SAYANGI LAMBUNG MU”**

(Anastasia Calista Antoni)

## **ABSTRAK**

Animasi merupakan kumpulan gambar yang tidak bergerak yang menciptakan ilusi seolah-olah bergerak. Popularitas animasi terutama dalam sektor industri mendorong perkembangan teknik animasi dari tradisional menjadi digital. Salah satu perkembangan tersebut adalah teknik dalam mendesain pergerakan tokoh *anthromorphic* yakni tokoh yang bukan manusia namun memiliki beberapa bagian tubuh dari manusia. Pada animasi pendek bergenre komedi karya Canard Production dengan judul “Sayangi Lambungmu” memiliki tokoh Lambung yang memiliki desain *anthropomorphic*. Tokoh yang disebutkan memiliki ekspresi dan gestur tangan. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan pergerakan tokoh Lambung pada animasi bergenre komedi “Sayangi Lambungmu”. Menggunakan referensi Zero Two dance dan *12 principle of animation, body language*, gestur tangan, dan ekspresi sebagai pendoman. Hasil penelitian ini mengarah kepada rancangan gerakan tokoh Lambung yang komedik.

**Kata kunci:** Animasi, Keyframe, Tokoh





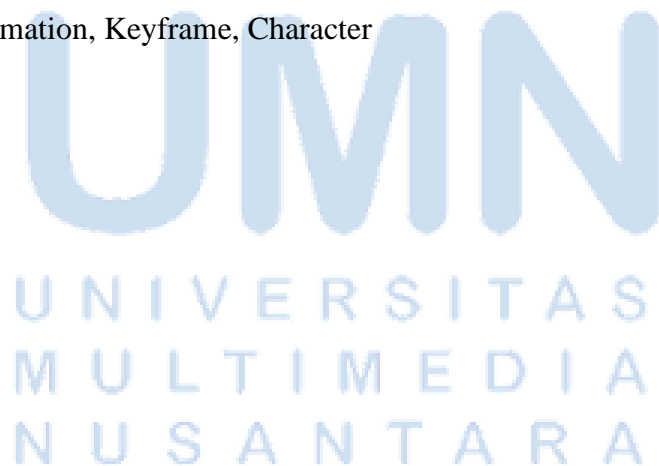
***MOVEMENT DESIGN OF THE GUTRICAL CHARACTER IN  
THE COMEDY GENRE ANIMATION “SAYANGI  
LAMBUNG MU”***

(Anastasia Calista Antoni)

***ABSTRACT (English)***

*Animation is a collection of non-moving images that create the illusion of moving. The popularity of animation, especially in the industrial sector, has encouraged the development of animation techniques from traditional to digital. One of these developments is the technique of designing the movements of anthropomorphic characters, namely characters who are not human but have some body parts from humans. In the comedy genre short animation by Canard Production with the title "Love Your Lambung" the character Lambung has an anthropomorphic design. The characters mentioned have expressions and hand gestures. The aim of this research is to create the movement of the character Lambung in the comedy genre animation "Sayangi Lambungmu". Using Zero Two dance references and 12 principles of animation, body language, hand gestures and expressions as a guide. The results of this research lead to the design of Lambung's comedic character movements.*

***Keywords:*** Animation, Keyframe, Character



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT (English).....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH .....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN .....	2
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. 12 Principles of Animation.....	3.
2.2. Body Language.....	4.
2.3. Gestur Tangan.....	6
2.4. Ekspresi.....	6
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>7</b>
Deskripsi Karya .....	7
Konsep Karya .....	7
Tahapan Kerja.....	8
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>21</b>
4.1. HASIL KARYA .....	21
4.2. ANALISIS KARYA.....	22
<b>5. KESIMPULAN .....</b>	<b>25</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>25</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Keterikatan Teori .....	13
Tabel 3.2. 3-dimensional character tokoh Lambung.....	14



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Open Body Posture</i> .....	4.
Gambar 2.2. <i>Closed Body Posture</i> .....	5.
Gambar 3.1. <i>The Amazing World of Gumball</i> .....	8.
Gambar 3.2. <i>Skematika Penelitian</i> .....	9.
Gambar 3.3. <i>Larry the Cucumber and Bob the Tomato</i> .....	11.
Gambar 3.4. <i>Panel Storyboard untuk Scene 5 Shot 7</i> .....	11.
Gambar 3.5. <i>Panel Storyboard untuk Scene 5 Shot 9</i> .....	12.
Gambar 3.6. <i>Desain tokoh Lambung</i> .....	14.
Gambar 3.7. <i>Zero Two Dance-Soma Guffin</i> .....	15.
Gambar 3.8. <i>Hantu Menari</i> .....	16.
Gambar 3.9. <i>Adegan Courage dipukul dengan pintu</i> .....	17
Gambar 3.10. <i>Tokoh Wanita menyerah ketika diculik</i> .....	18
Gambar 3.11. <i>Gumball dipukul hingga babak belur</i> .....	18.
Gambar 3.12. <i>Gumball dan Darwin dalam sekolah</i> .....	19.
Gambar 3.13. <i>Tom menggerakkan bendera putih sebagai perlambangan menyerah</i> .....	19.
Gambar 3.14. <i>Referensi Video untuk adegan Lambung menari menghindari</i> <i>font</i> .....	20.
Gambar 3.15. <i>Referensi video untuk adegan Lambung mengangkat tangan karena</i> <i>kesakitan</i> .....	20.
Gambar 3.16. <i>Eksplorasi pertama ekspresi gerakan dan ekspresi tokoh Lambung</i> <i>Scene 5 Shot 7</i> .....	21.
Gambar 3.17. <i>Eksplorasi kedua ekspresi gerakan dan ekspresi tokoh Lambung</i> <i>Scene 5 Shot 7</i> .....	21.
Gambar 3.18. <i>Eksplorasi pertama ekspresi gerakan dan ekspresi tokoh Lambung</i> <i>Scene 5 Shot 9</i> .....	22.
Gambar 4.1. <i>Hasil akhir keyframe Scene 5 Shot 7</i> .....	23.
Gambar 4.2. <i>Perbandingan gestur tokoh Wheat Guffin dengan Lambung pada shot</i> <i>7</i> .....	23.
Gambar 4.3. <i>Hasil akhir keyframe Scene 5 Shot 7</i> .....	24.
Gambar 4.4. <i>Perbandingan gestur tokoh Wheat Guffin dengan Lambung pada shot</i> <i>7</i> .....	24
Gambar 4.5. <i>Perbandingan ekspresi tokoh Gumball dengan Lambung pada shot</i> .....	25
Gambar 4.6. <i>Perbandingan gestur tangan Tom dengan Lambung pada shot 9</i> .....	26

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A Fomulir Pengajuan Skripsi Penciptaan .....</b>	<b>31.</b>
<b>LAMPIRAN B Fomulir Perjanjian.....</b>	<b>32.</b>
<b>LAMPIRAN C Fomulir Bimbingan.....</b>	<b>33.</b>
<b>LAMPIRAN D Turnitin .....</b>	<b>36.</b>

