

**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)

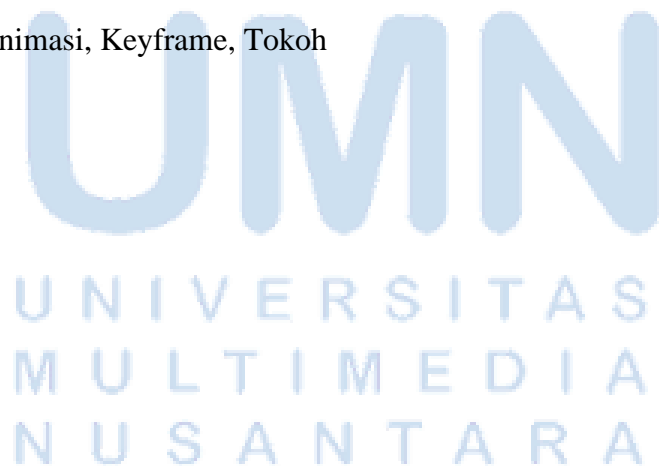
PERANCANGAN GERAKAN TOKOH LAMBUNG PADA ANIMASI BERGENRE KOMEDI “*SAYANGI LAMBUNG MU*”

(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



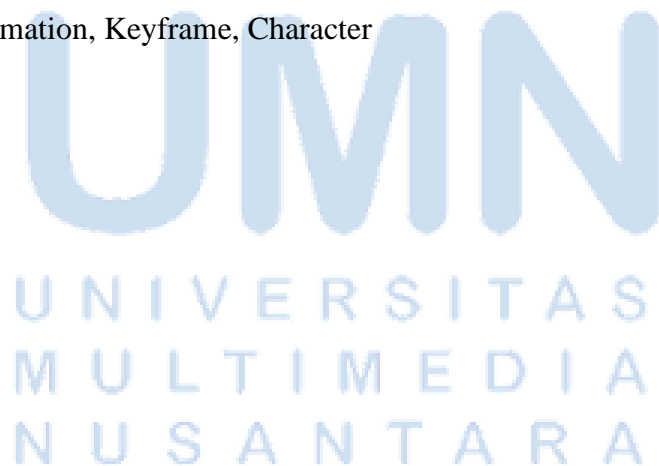
***MOVEMENT DESIGN OF THE GUTRICAL CHARACTER IN
THE COMEDY GENRE ANIMATION “SAYANGI
LAMBUNG MU”***

(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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	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	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. 12 Principles of Animation.....	3.
2.2. Body Language.....	4.
2.3. Gestur Tangan.....	6
2.4. Ekspresi.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya	7
Konsep Karya	7
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS.....	21
4.1. HASIL KARYA	21
4.2. ANALISIS KARYA.....	22
5. KESIMPULAN	25
6. DAFTAR PUSTAKA.....	25

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

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



1. LATAR BELAKANG

Menurut Laybourne Kit (1998), pergerakan yang ada dalam film/ animasi sebenarnya tidak bergerak. Ilusi gambar terlihat dari sekumpulan gambar tak bergerak dan menipu otak manusia dan membuatnya terlihat bergerak. Animasi yang berupa bagian dari industri hiburan menjadi semakin populer dan meluas hingga menyentuh berbagai negara termasuk Indonesia. Menurut Mega et al. (2020) industri animasi di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat terkhusus dalam sektor industrial. Oleh karena perkembangan animasi yang pesat, maka berkembanglah berbagai macam teknik dari tradisional menjadi digital, dan tokoh animasi menjadi semakin dekat dan *relateable* dengan penonton terlepas dari desain tokohnya.

Animasi dengan tokoh *anthropomorphic*, ekspresi dan gerakan tubuh tokoh menjadi aspek penting untuk menyampaikan konteks dan situasi dalam cerita yang dapat dihubungkan dengan perasaan dan pengalaman penonton. Pada tokoh apapun, pergerakan tubuh tokoh dapat menjadi sarana pengantar emosi (Pease & Pease, 2004). Tokoh *anthropomorphic* seringkali memperlihatkan ekspresinya melalui ekspresi wajah, tubuh, dan tangan sebagai bagian tubuh yang paling ekspresif diantara semua anggota tubuh.

Pada tugas akhir yang dibuat dalam kelompok *Canard Production*, kami membuat cerita animasi bergenre komedi berjudul “Sayangi Lambungmu” dengan 2 tokoh, yakni tokoh Kevin sebagai tokoh utama dan tokoh Lambung menjadi tokoh *anthropomorphic* yang menjadi penggambaran rekasi tubuh terhadap keputusan Kevin serta dibahas sebagai bagian penulisan skripsi penciptaan. Tubuh seringkali bereaksi terhadap keputusan manusia yang kurang sehat dan memperingatkannya secara perlahan, peringatan-peringatan yang diberikan Lambung terhadap tokoh utama akan dibawakan secara komedi dan ekspresif selayaknya tokoh manusia. Agar ekspresi tokoh Lambung mampu lebih terlihat, tokoh Lambung ditambahkan ekspresi wajah dan gestur tangan.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimana perancangan gerak tokoh Lambung pada animasi bergenre komedi “Sayangi Lambungmu”?

1.2.BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah pada karya tulis meliputi:

1. Perancangan terfokus pada pergerakan tokoh pada animasi “Sayangi Lambungmu” yaitu tokoh Lambung.
2. Pembahasan terbatas pada
 - a) Scene 5 Shot 7 yang berisi tokoh Lambung menari tarian *zero two dance* dalam menghindari himbauan dari Kevin
 - b) Scene 5 shot 9 yang berisi tokoh Lambung menjadi babak belur akibat dipukul oleh tokoh Kevin
3. Pergerakan yang akan dibahas terkait dengan gestur tangan, terkait dengan *Secondary Action*, *Exaggeration*, dan *Squash and Stretch*.
4. Perancangan dan hasil yang dibahas terbatas pada *keyframe*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan pergerakan tokoh Lambung pada animasi bergenre komedi “Sayangi Lambungmu”. Penulis ingin membuat tubuh tokoh Lambung yang *anthropomorphic* dengan gerak *body language* manusia yang ditambahkan kekonyolan untuk menghibur penonton. Melalui penciptaan ini, para seniman animator dapat menggunakan penelitian pergerakan penulis terhadap tokoh Lambung untuk membuat animasi tokoh organ dalam lainnya yang bersifat *anthropomorphic*. Animator juga dapat menggunakan dan menggabungkan teknik

animasi penulis untuk membuat animasi pendek/ serial untuk membuat tokoh yang bergenre komedi.

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. 12 Principles of Animation

Prinsip animasi dipopulerkan oleh 2 animator Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas. Prinsip ini diperkenalkan dari buku berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*. Para animator terus melakukan penelitian terkait metode menggambar yang menjadi sebuah proses dalam animasi dan pada setiap proses yang diketemukan animasi memerlukan nama yang kemudian diterapkan pada pengerjaan animasi (Thomas dan Johnston, 1986). Prinsip animasi yang dipaparkan dalam buku berjumlah 12 prinsip, yang terdiri dari (1) *squash and stretch*, (2) *anticipation*, (3) *staging*, (4) *straight ahead and pose to pose*, (5) *follow through and overlapping action*, (6) *slow in and slow out*, (7) *arcs*, (8) *secondary action*, (9) *timing*, (10) *exaggeration*, (11) *solid drawing*, dan (12) *appeal*.

2.1.1. Squash and Stretch

Teknik animasi untuk melenturkan objek gambar yang memiliki kontak terhadap benda di sekitarnya. Tujuannya untuk menekan pergerakan dan ekspresi animasi dari objek yang kaku menjadi lebih hidup. *Squash* untuk meremas objek (ke arah atas dan bawah) dan *stretch* untuk menarik bentuk benda (ke kiri dan ke kanan) dari yang seharusnya.

2.1.2. Secondary Action

Teknik ini adalah gesture tubuh yang mendukung pergerakan tubuh utama untuk menambahkan dimensi kepada objek yang dianimasikan. Contohnya jika pergerakan utamanya adalah tubuh yang sedang meloncat dengan tangan yang berusaha menggapai sesuatu, maka *secondary action* untuk mendukung tubuh tersebut adalah kaki yang ikut meloncat. Kaki tersebut bisa membantu

mengekspresikan tokoh antara tokoh sedang bahagia (dengan kaki meloncat ringan) atau tokoh sedang marah (kaki meloncat dengan lebih dihentakkan kepada tanah).

2.1.3. *Exaggeration*

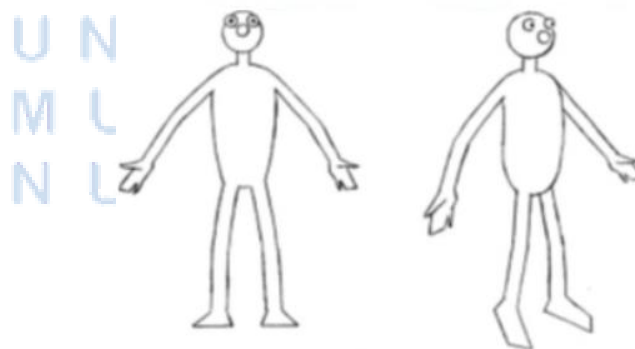
Sesuai dengan namanya, *Exaggeration* merupakan teknik animasi yang melebih-lebihkan aksi dari objek animasi. Apabila objek tersebut sedih, buat objek tersebut lebih sedih, jika objek tersenyum, buat senyum tersebut lebih lebar. Hal ini digunakan untuk memberikan *impact* yang lebih kepada penonton.

2.2. Body Language

Menurut Robert (2011), *body language* adalah penggambaran emosi tokoh pada tubuh. Untuk dapat menggerakkan tubuh tokoh maka diperlukan pengelompokan *body language* sebuah tokoh. Apabila emosi tokoh dapat terlihat dari pergerakan tubuh tokoh, maka *body language* tokoh termasuk pergerakan yang baik (Aditya, 2018). Maka, 4 pergerakan utama dalam buku *Character Animation Fundamental* terdiri dari:

1) *Open Body Posture*

Posture tubuh ini berupa kedua tangan dan kaki yang terbuka dan menghadap kepada objek yang menarik perhatian. Postur ini juga bisa didukung dengan gestur kepala yang tegak. Postur ini mengindikasikan hal positif/ penerimaan terhadap sesuatu.



Gambar 2.1. *Open Body Posture*
(Character Animation Fundamentals, 2011)

2) *Closed Body Posture*

Posture tubuh ini memiliki ciri khas kedua tangan dan kaki tertutup yang berbanding terbalik dengan *open body posture*. Sering kali postur tubuh ini membelakangi/ tidak berhadapan langsung dengan objek pembicaranya, mengindikasikan adanya ketidaknyamanan dan/ atau penolakan.



Gambar 2.2. *Closed Body Posture*
(Character Animation Fundamentals, 2011)

3) *Forwards Body Posture*

Postur tubuh ini condong ke arah depan objek. Postur tubuh ini bisa didukung dengan gestur tangan yang ikut condong ke depan. Postur tubuh ini bisa menandakan bahwa tokoh tertarik kepada objek/ pesan yang diterima dari objek. Selain penggambaran ketertarikan, postur tubuh ini bisa juga mengindikasikan rasa semangat.

4) *Backwards Body Posture*

Postur tubuh yang mengarah ke belakang, menandakan bahwa tokoh ingin *retreat* dari keadaan/ menolak tokoh lainnya/ pembicaraan dari objek/ keadaan.

5) *Responsive*

Kombinasi dari *open body posture* dan *forward body posture*. Menandakan tokoh merasakan senang, penasaran dan menyukai sesuatu.

2.3. Gestur Tangan

Gestur tokoh animasi seringkali lebih di-*exaggerate* untuk menangkap impresi pertama penonton (Stanchfield, 2020). Penting sekali untuk menggambar gestur dengan sederhana terlebih dahulu untuk mendapatkan gestur yang

diinginkan. Pada gestur tangan, kesederhaan itu dapat berupa satu garis yang berbentuk L, dan diisi dengan volume yang berbentuk *cylinder*. Tangan memiliki posisinya berdasarkan posisi umum untuk mengutarakan emosi, seperti:

1) Tidak nyaman, tidak percaya, tertutup

Ketika tokoh merasa tidak nyaman/ tidak percaya, maka tokoh menutupi bagian-bagian tubuh yang rentan bagi tubuh. Tangan akan menyentuh leher, sekitar area pusar, dan daerah selangkangan, dan bahkan tangan menyilang di depan dada.

2) Percaya, tertarik, terbuka

Kebalikan dari tokoh yang merasa tidak percaya, maka tokoh yang memiliki kepercayaan dan merasan nyaman tidak akan meletakkan tangannya dibagian yang terasa rentan. Tangan akan diletakkan pada daerah samping tubuh, atau daerah tubuh lainnya.

2.4. Ekspresi

Tokoh pun memiliki ekspresi sebagai kunci utama dalam megutarakan pikiran dan perasaan. Menurut Bancroft (2006), tokoh paling memiliki ekspresi pada mata mereka, seperti:

1) Alis

Mempengaruhi bagian atas mata, maman dan menarik bentuk mata.

2) Kantong mata bawah dan pipi

Oleh karena mulut bergerak, maka kantong mata dan pipi terpengaruh untuk bergerak pada bagian bawah mata, menyebabkan mata menjadi berkerut dan berubah.

3) Pupil mata

Bagian mata yang paling ekspresif, melihat keatas dapat menunjukkan tokoh sedang berfikir, sedangkan mata yang melihat kebawah sedang sedih.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“Sayangi Lambungmu” merupakan animasi bergenre komedi *slapstick* dengan teknik hybrid antara 2D dan 3D dengan berdurasi 2 menit yang dibuat sebagai karya tugas akhir. Animasi “Sayangi Lambungmu” berkisah seorang mahasiswa Gen-Z bernama Kevin yang memprioritaskan kebutuhan tersier yaitu *merchandise* dari idola kesukaannya daripada menjaga kebutuhan gizi makanannya. Tokoh Lambung terus memperingati dan melawan kehendak Kevin dengan sepenuh tenaganya namun tetap tidak berdaya terhadap pemilik tubuh tersebut. Hingga suatu saat, Kevin harus menanggung akibat dari keputusannya sendiri.

Konsep Karya

Animasi “Sayangi Lambungmu” diproduksi dengan teknik 3D pada bagian *environment*, teknik *cut-out* dan *frame by frame* untuk tokoh animasi dengan *software* Toon Boom Harmony. Teknik *cut-out* dikhususkan pada tubuh utama tokoh animasi dengan minim modifikasi, *frame by frame* pada pergerakan tangan tokoh dan pada *scene* tokoh yang menggunakan referensi *meme*.

Konsep gerakan pada animasi terinspirasi dari animasi TV series Cartoon Network yang berjudul “The Amazing World of Gumball” yang dipilih memiliki tokoh kekanak-kanakan dan berbentuk aneh dengan kekonyolan tertentu, serta *meme* Gen-Z yang mengantisipasi komedi singkat. Gerak tokoh ikan emas yang bernama Darwin Raglan, *meme Zero Two Dance*, *meme Boku no Hero Academia* menjadi sumber inspirasi dalam merancang gerakan tokoh Lambung. Animasi “The Amazing World of Gumball” memiliki gerakan yang spontan, *dramatic slow*, dan *smooth bounce* untuk menekankan efek dramatis dan komedi yang tidak terduga.



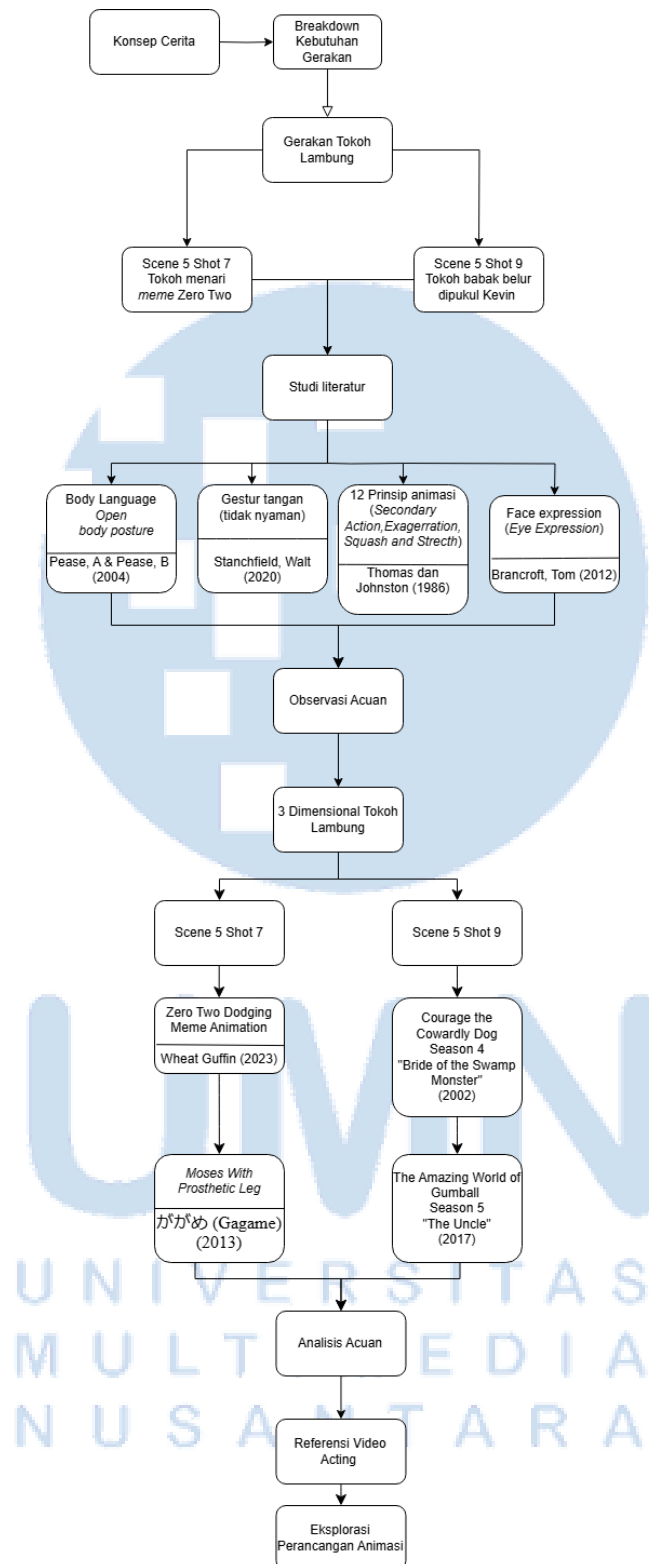
Gambar 3.1. The Amazing World of Gumball
(Cartoon Network, 2023)

Tokoh Lambung yang tidak menghiraukan himbauan dari Kevin terlihat dari meningkatnya sifat agresif Lambung saat memilih makanan. Protes Lambung diperlihatkan ketika Kevin memutuskan untuk membeli kombo makanan super pelit pada hari pertama di minggunya dan bertengkar dengan Kevin. Setelah memperlihatkan protes dari Lambung, ketidakberdayaan Lambung diperlihatkan dari kebabakbeluran tokoh Lambung.

Tahapan Kerja

Proses pembuatan karya memerlukan sistem yang sistematis yang membantu penulis dalam memperdalam konsep dan persiapan yang tepat dalam pembuatan karya. Berikut skemtika perancangan yang penulis buat dalam tahap pengerjaan karya.





Gambar 3.2. Skematika Penelitian

(Dokumentasi pribadi, 2024)

A. Konsep Cerita:

“Sayangi Lambungmu” merupakan animasi singkat bergenre komedi yang berfokus kepada komedi slapstick dan *silence dialogue*. Jenis komedi yang digunakan menggunakan komedi lokal. Style animasi dibawa dengan gaya simple dan penggunaan referensi meme animasi sebagai gambaran seberapa kekanak-kanakannya dan konyolnya animasi ini. Animasi meliputi tokoh utama yakni Kevin dan tokoh *anthropomorphic* Lambung yang sering memperingatkan Kevin terhadap keputusannya.

B. *Breakdown* Kebutuhan Gerakan:

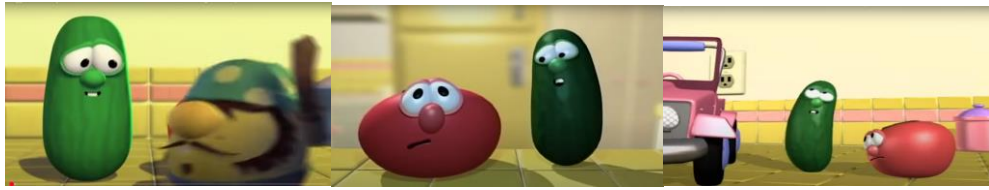
Tokoh lambung memiliki beberapa fitur tubuh tambahan seperti tangan, jari, mata, mulut, kelopak mata, dan alis. Tokoh lambung akan membutuhkan pergerakan tubuh tokoh yang berbentuk lonjong, pergerakan mata dan alis, serta pergerakan tangan.

C. Gerakan Tokoh Lambung:

Pada bagian ini, penulis akan membahas analisis gerakan dari secara umum, pergerakan pada Scene 5 Shot 7 yang berisi tokoh Lambung menari tarian *zero two dance* dalam menghindari himbauan dari Kevin dan Scene 5 Shot 9 yang berisi tokoh Lambung menjadi babak belur akibat dipukul oleh tokoh Kevin. *Zero two dance* merupakan animasi *meme* yg populer pada tahun 2023 berisikan tokoh Zero Two menarikan tarian pinggul mengikuti irama lagu *Reverb - Forget* karya Pogo.

1) Gerakan pada umumnya:

Gerakan lambung pada umumnya menggunakan referensi dari animasi *Veggie Tales Official* pada tokoh Larry yang merupakan tokoh mentimun. Berdasarkan analisis tokoh mentimun, dapat terlihat bahwa tokoh Larry tidak memiliki lengan dan kaki sehingga menyebabkan terfokusnya pergerakan pada pergerakan tubuh dan mata tokoh.

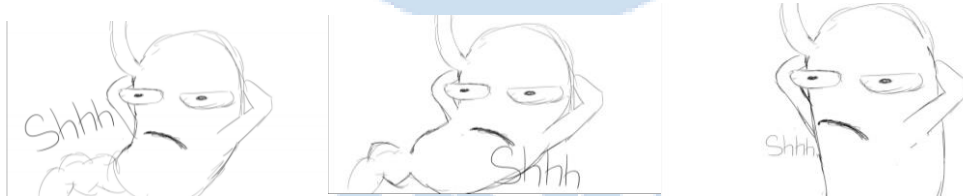


Gambar 3.3. *Larry the Cucumber and Bob the Tomato*
(Veggie Tales - <https://www.youtube.com/watch?v=lgZe5IxPXWY>)

Pada analisis tokoh Larry, tokoh memiliki 2 bagian tubuh, yakni bagian tengah ke atas dan bagian tengah ke bawah. Apabila tokoh Larry berekspresi/berbincang mayoritas pergerakan tubuh terletak pada bagian tengah ke atas. Jika tokoh melakukan perpindahan posisi maka bagian tengah ke bawah akan bergerak dengan sedikit loncat.

2) Scene 5 Shot 7:

Pada Scene 5 Shot 7, tokoh Lambung melakukan gerakan tarian meme dari *Zero Two Dance*. Adegan ini menunjukkan tokoh Lambung yang diperingati oleh Kevin untuk diam namun Lambung tidak menghiraukan peringatan Kevin.

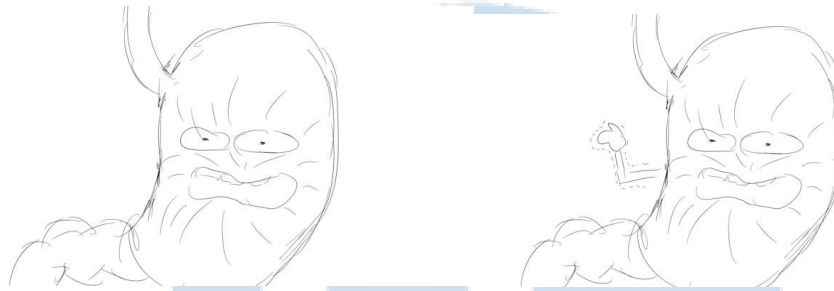


Gambar 3.4. Panel Storyboard untuk Scene 5 Shot 7
(Animatic Storyboard Canard Prod.)

Lambung yang tidak memiliki telinga membuat tokoh tidak bisa di animasikan sedang mendengar atau mengabaikan. Pergerakan tubuh Lambung juga terbatas karena memiliki saluran yang tersambung dengan organ lainnya. Oleh karena itu gerakan tubuh Lambung menjadi kunci utama dalam memvisualisasikan penolakan lambung terhadap himbauan yang berupa suara, sehingga jadilah tokoh lambung melakukan gerakan tarian yang menghindari font suara yang menyuruhnya diam. Lambung diputuskan diberikan beberapa bagian tambahan seperti memiliki wajah dan tangan untuk menggambarkan ekspresinya.

3) Scene 5 Shot 9:

Pada adegan ini, lambung ditinju oleh Kevin karena tidak menghiraukan peringatannya mengakibatkan lambung menjadi rusak wajahnya. Pada adegan ini tokoh lambung difokuskan pada ekspresi dan *secondary action* di tangannya.



Gambar 3.5. Panel Storyboard untuk Scene 5 Shot 9
(Animatic Storyboard Canard Prod.)

Wajah tokoh membengkak setelah dipukul oleh Kevin. Sedangkan tangan diangkat sambil bergetar, mengindikasikan bahwa Lambung meminta ampun atau menyerah.



D. Studi Literatur:

Berikut penjabaran teori yang digunakan dalam penelitian:

Tabel 3.1. Tabel Keterikatan Teori

Teori	Penulis	Penggunaan
Prinsip Animasi	Johnston, Ollie dan Frank Thomas (1986)	Merancang pergerakan tokoh agar sesuai genre
Body Language	Roberts, Steve (2011)	Merancang postur tubuh pada tokoh.
Gestur Tangan	Stanchfield, Walt (2020)	Merancang gestur tangan untuk menambahkan ekspresi tubuh tokoh.
Ekspresi	Brancroft, Tom (2012)	Pembentukan bentuk mata untuk ekspresi.

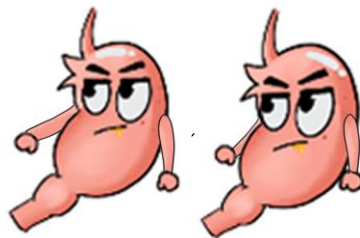
E. Observasi Acuan:

1) 3Dimensional Character

Tokoh yang akan menjadi fokus utama penelitian adalah tokoh Lambung. Tokoh Lambung termasuk tokoh *anthropomorphic*, sehingga memiliki anatomi tubuh yang sedikit berbeda dari anatomi lambung pada umumnya seperti memiliki tangan dan ekspresi muka. 3 dimensional tokoh akan dijelaskan dalam bentuk table:

Tabel 3.2. 3-dimensional character tokoh Lambung.

PSIKOLOGI	SOSIOLOGI	FISIOLOGI
<ul style="list-style-type: none">• Pemarah• Mudah tersulut emosi• Bawel	<ul style="list-style-type: none">• Kontra dengan Kevin• Tidak akur dengan Kevin	<ul style="list-style-type: none">• Genderless• Berwarna pink pucat• Memiliki jambul seperti Kevin.

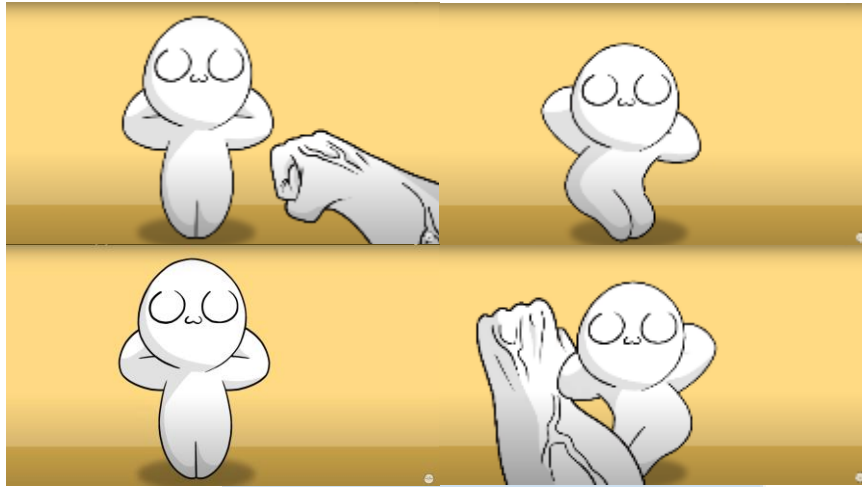


Gambar 3.6. Desain tokoh Lambung
(Character Sheet Canard Prod)

2) Acuan Scene 5 Shot 7

a) Zero Two Dodging Meme:

Penulis melakukan perancangan gerak tokoh Lambung dari referensi Zero Two Dance Meme pada Scene 5 Shot 7. Penulis menggunakan referensi ini karena animasi ini sering digunakan dalam memvisualisasikan menghindari subjek/objek secara efektif.



Gambar 3.7. Zero Two Dance- Soma Guffin
(Youtube, 2023- <https://www.youtube.com/watch?v=8R8ZRvU3wso&t=5s>)

Gerakan meliputi gerakan pinggul yang bergoyang ke kanan dan ke kiri mengikuti irama lagu *Reverb - Forget* karya Pogo. Beberapa hal yang menjadi kunci utama dalam *body language* gerakan adalah kecenderungan berbentuk C dalam menghindari subjek/ objek yang termasuk dalam *open body posture*, Posisi kepala secara horizontal masih dalam posisi yang sama, perubahan posisi hanya secara vertikal, dan posisi tangan pada belakang kepala mengalami perubahan kemiringan sesuai dengan arah gerak tubuh. Gestur tangan diletakkan pada belakang kepala (bagian yang terasa rentan) sebagai bentuk ketidakpeduliannya kepada situasi.

Pergerakan tokoh mengalami *squash and stretch* pada bagian pinggulnya, pinggulnya mengalami *stretch* ke arah yang sesuai dengan arah gerak tubuh. Kemudian bagian pinggul yang mengalami *stretch* di- *exaggerate* menjadi lebih lebar. *Secondary action* terdapat pada bagian tangan yang terletak dibelakangnya.

Ekspresi tokoh terbatas pada pupil mata, yang dimana pada animasi ini tokoh memiliki ekspresi yang terbatas dan stagnan, namun mengindikasikan bahwa tokoh sedang merasa senang.

b) *Moses with Prosthetic Leg* (義足のMoses)

Animasi musical pendek karya ががめ (Gagame) menjadi referensi kedua dari perancangan gerakan Lambung yang akan menari. Gerakan yang direferensikan berupa gerak pinggul tokoh hantu yang tidak memiliki kaki dan memutar pinggulnya. Beberapa hal yang bisa dipelajari dari *body language* tokoh hantu adalah gerak pinggul memutar membentuk angka delapan dengan gerakan mengayun ke kanan dan ke kiri, dengan pergerakan pada ujung kaki tetap pada satu pivot. *Body language* termasuk *responsive body language* terlihat dari badannya yang tegak dengan posisi tangan terlihat tertutup di posisi dibelakang tubuh, posisi ini memperlihatkan bahwa tokoh sedang dalam kondisi *relax* dan menikmati tarian. Tangan diletakkan pada belakang tubuh (bukan bagian rentan) mengindikasikan bahwa karakter sedang *relax*.



Gambar 3.8. Hantu menari
(Youtube, 2013- https://www.youtube.com/watch?v=byAfC5yW_hw&t=80s)

Squash and stretch hanya dilakukan sedikit pada tokoh ini, namun dapat terlihat dari lengan pakaian dan pinggul tokoh ketika bergerak. *Exaggeration* dapat dilihat dari pinggul tokoh yang digerakkan lebih jauh daripada gerakan pinggul pada umumnya serta timing gerak yang lebih *ease out*. Tokoh hantu lebih banyak ditekankan pada *secondary action* yang terlihat dari gerakan ujung rambut dan ujung kakinya yang runcing.

Ekspresi tokoh diperlihatkan dari bentuk alis tokoh yang melengkung naik atas dan mata yang menutup dengan santai, mengekspresikan bahwa tokoh sedang merasa *relax* dan senang.

3) Acuan Scene 5 Shot 9

a) *Courage the Cowardly Dog "Bride of the Swamp Monster"*

Referensi animasi ini lebih difokuskan pada ekspresi wajah yang digunakan untuk tokoh Lambung yang babak belur. Pada Animasi ini terdapat adegan dimana Courage sang tokoh utama dari animasi *Courage the Cowardly Dog* mengalami pukulan pintu kamar dari tokoh antagonis *The Swamp Monster*.



Gambar 3.9. Adegan Courage dipukul dengan pintu
(Cartoon Network, 2002- <https://www.youtube.com/watch?v=TuDCWP-lm7M&t=114s>)

Pada adegan ini Courage memiliki wajah babak belur yang ekstrim hingga memiliki beberapa fitur berubah seperti mata sebelah kiri menjadi berwarna ungu/pink serupa dengan warna luka dalam, beberapa bagian gigi menjadi lepas. Banyaknya kerutan wajah mengindikasikan *impact* dari pukulan.

Body language tokoh termasuk *backward body posture* yang mengekspresikan tokoh merasa menyerah dan lelah atas situasi yang menimpanya. Gestur tangan tidak terlalu diperlihatkan pada adegan ini.

Squash and stretch diaplikasikan pada ekspresi tokoh ketika tokoh sedang tertawa dalam menderita. Ketika mulut tokoh ditutup terjadi *squash* dan ketika tokoh tersenyum terjadi *stretch*. Mata sebelah kanan di-*exaggerate* memanjang dari area mata ke luar, dan *secondary action* terletak pada telinga tokoh yang melambai dengan santai.

Ekspresi tokoh terlihat dari kelopak mata tokoh dan alis, dimana mata tokoh tertutup rapat dan alis yang mengerut memperlihatkan kesakitan yang dihadapi oleh tokoh.

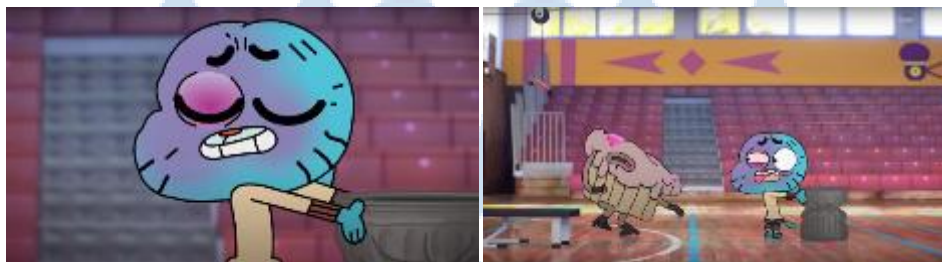


Gambar 3.10. Tokoh Wanita menyerah ketika diculik
(Cartoon Network, 2002 - <https://www.youtube.com/watch?v=TuDCWP-lm7M&t=141s>)

Penulis juga menambahkan referensi dari series yang sama namun berbeda shot sebagai referensi gestur tangan. Pada gestur tangan tokoh wanita, terlihat gestur tangan yang menyerah ketika ditangkap oleh sang monster. Gestur tangan tersebut terbuka namun lemas di samping tubuh.

b) The Uncle-The Amazing World of Gumball

Referensi ini difokuskan kepada ekspresi wajah tokoh Gumball yang mengalami pukulan dari tokoh antagonis bernama Cupcake. Wajahnya mengalami pukulan berkali-kali pada sisi yang sama menyebabkan luka lebam pada satu sisi.



Gambar 3.11. Gumball dipukul hingga babak belur
(Cartoon Network, 2017- <https://www.youtube.com/watch?v=6Ejo7eTfcns&t=44s>)

Body language tokoh termasuk *closed body posture* yang diperlihatkan dari kakinya menutup, mengekspresikan bahwa tokoh merasa takut dan sakit setelah menerima pukulan. *Squash and stretch* diaplikasikan pada bentuk wajah tokoh yang mengalami sedikit *stretch*. *Exaggeration* pada ekspresi alis yang terlalu berkerut, dan *secondary action* pada bagian telinga tokoh.

Gumball memiliki ekspresi wajah yang lengkap seperti alis, kelopak mata dan pupil. Beberapa hal yang dapat dianalisis dari ekspresi wajah Gumball adalah alis tokoh yang mengerut mengindikasikan rasa sakit, mata yang mengalami pukulan mengalami perubahan warna kelopak mata menjadi lebih ungu-pink serta posisi kelopak mata menjadi setengah tertutup, mata yang dipukul mengalami perubahan bentuk dari yang berbentuk bulat menjadi lonjong menyebabkan bentuk mata menjadi asimetris, serta pupil mata yang mengecil menunjukkan rasa kaget tokoh terhadap situasi berikutnya.

Penulis juga menambahkan beberapa referensi dari episode yang sama namun shot yang berbeda sebagai referensi wajah tokoh. Ekspresi tokoh yang diambil dari tokoh Darwin yakni tokoh ikan dengan warna *orange*. Pada ekspresi tokoh Darwim, pupil tokoh menghadap ke atas dengan alis terangkat ke atas dan bola mata terbuka penuh.



Gambar 3.12. Gumball dan Darwin dalam sekolah
(Cartoon Network,2017- <https://www.youtube.com/watch?v=9DWBXpLI9DQ&t=60s>)

c) Tom and Jerry – The little Orphan (1949)

Referensi ini dijadikan sebagai referensi tambahan yang difokuskan pada pergerakan bendera. Bendera menggunakan gerakan *exaggeration* pada kain bendera.



Gambar.3.13. Tom menggerakkan bendera putih sebagai perlambanan menyerah.
(Warner Bros, 1949- <https://www.youtube.com/watch?v=zXKVgQZFUFa&t=431s>)

F. Referensi Video Akting:

Untuk Scene 5 Shot 7, penulis membuat referensi ekspresi ketika Lambung menghindari font sambil meremehkan himbauan Kevin. Ekspresi yang dibuat menekankan pada pupil mata yang menghadap ke atas, alis yang melengkung ke atas, dan mata yang terbuka lebar.



Gambar 3.14. Referensi video untuk adegan Lambung menari menghindari font
(Video referensi akting pribadi,2024)

Pada referensi ini, penulis berusaha memperlihatkan ekspresi tangan dan wajah. Video acting akan membantu pada Scene 5 Shot 9 pada bagian tokoh kesakitan dan memohon ampun setelah mengalami pukulan.



Gambar 3.15. Referensi video untuk adegan Lambung mengangkat tangan karena kesakitan
(Video referensi akting pribadi,2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

G. Eksplorasi Perancangan Animasi

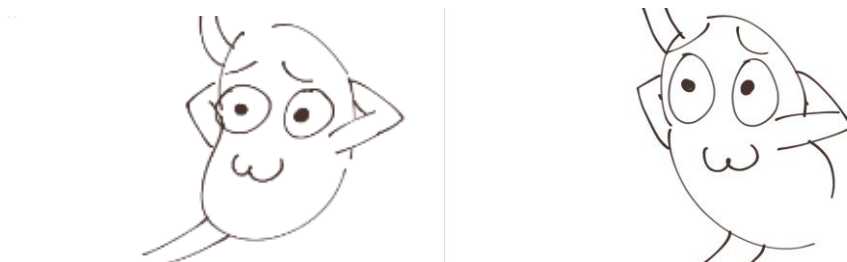
Setelah menganalisis referensi animasi dan referensi acting video, penulis mulai mendapatkan gestur yang sesuai dengan tokoh Lambung. Penulis melakukan beberapa alternatif *keyframe* sebagai eksplorasi perancangan gerak tokoh.

Pada Scene 5 Shot 7, tokoh Lambung menghindari font yang menyuruhnya diam dengan melakukan tarian yang menghindari font tersebut sehingga tarian *Zero Two Meme* menjadi patokan utama dalam gestur tarian tokoh sehingga terjadi beberapa kesamaan dengan referensi seperti pergerakan pinggul tokoh dan gestur tangan. Namun ekspresi tokoh masih belum ada yang sesuai dengan kebutuhan shot, sehingga eksplorasi cenderung berfokus kepada ekspresi tokoh.



Gambar 3.16. Eksplorasi pertama ekspresi gerakan dan ekspresi tokoh Lambung Scene 5 Shot 7 (Eksplorasi keyframe Canard Prod)

Eksplorasi pertama tokoh Lambung pada Scene 5 Shot 7 memiliki karakteristik *open body posture*, gestur tangan dibelakang kepala mengikuti arah gerak tubuh, arah pupil mata yang cenderung naik ke atas dan alis yang berbentuk melengkung naik ke atas, *squash and stretch* pada mata dan bagian bawah badan lambung, *exaggeration* pada bagian *squash and stretch*, penekanan stretch pada bagian pinggul ketika pinggul bergerak ke samping, dan *secondary action* pada saluran lambung.



Gambar 3.17. Eksplorasi kedua ekspresi gerakan dan ekspresi tokoh Lambung Scene 5 Shot 7 (Eksplorasi keyframe Canard Prod)

Pada eksplorasi kedua, tokoh lambung memiliki gerakan tubuh yang sama persis dengan eksplorasi pertama. Hal yang menjadi perbedaan antara kedua eksplorasi adalah ekspresi wajah tokoh Lambung. Pupil tokoh cenderung menghadap ke depan, alis mata melengkung kedalam, penambahan squash and stretch pada ekspresi wajah mengikuti pergerakan gerak tubuh.

Berlanjut ke Scene 5 Shot 9, tokoh Lambung akhirnya mengalami konsekuensi dari perlawanannya berupa menerima pukulan. Perbedaan utama pada alternatif lambung terletak pada ekspresi wajah dan gestur tangan.



Gambar 3.18. Eksplorasi pertama ekspresi gerakan dan ekspresi tokoh Lambung Scene 5 Shot 9 (Eksplorasi keyframe Canard Prod)

Body Language pada alternatif pertama dan kedua termasuk *Responsive Body Language*, gestur tangan tertutup, *secondary action* pada alis dan mulut tokoh, mata yang membengkok sebelah dengan kelopak mata tertutup pada satu sisi dan setengah tertutup di sisi satunya serta alis yang melengkung ke dalam.

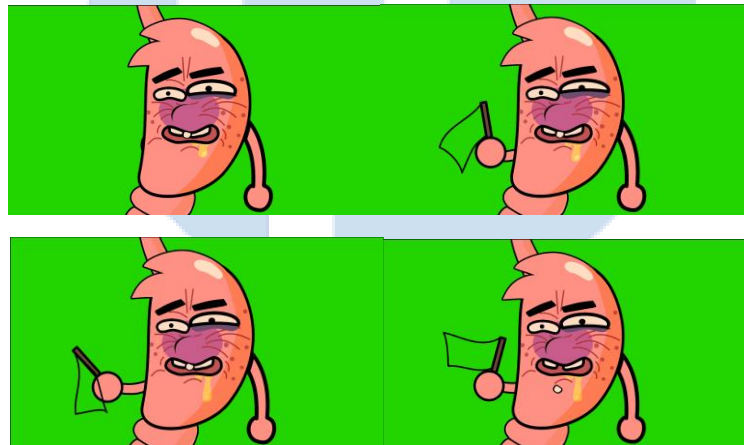
4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Berikut merupakan hasil karya dari rancangan gerakan animasi terhadap tokoh Lambung.



Gambar 4.1. Hasil akhir keyframe Scene 5 Shot 7
(Dokumentasi pribadi, 2024)



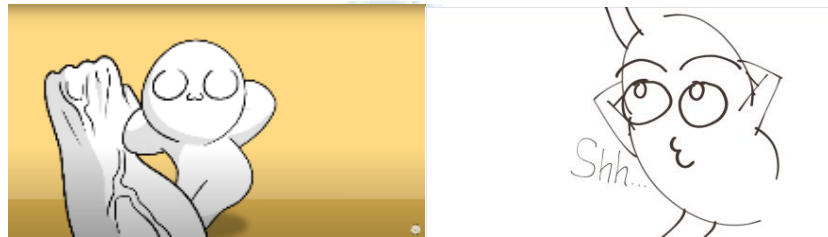
Gambar 4.2. Hasil akhir keyframe Scene 5 Shot 9
(Dokumentasi pribadi, 2024)

4.2. ANALISIS KARYA

4.2.1. Scene 5 Shot 7

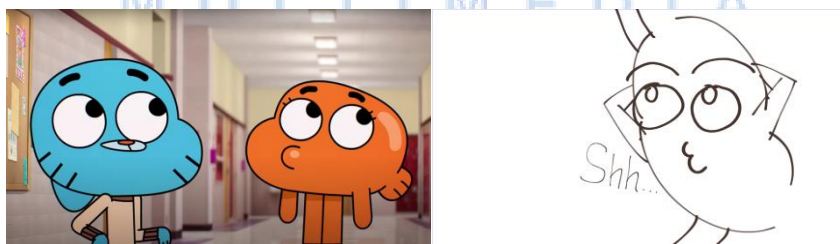
Pada shot ini, tokoh Lambung melakukan tarian untuk menghindari font yang menyuruhnya diam. *Body Language* tokoh didasari teori Steve Roberts (2011) untuk merancang gestur tubuh tokoh. Menurut Robert, *body language* dengan arah gerak tubuh condong terbuka termasuk dalam *open body posture*. Lambung yang menghindari font sambil melakukan tarian cenderung menggunakan postur tubuh yang terbuka sebagai indikasi Lambung tidak peduli dengan bahaya dari himbauan tersebut dan terbuka kepada bahaya yang datang padanya.

Pada animasi acuan Zero Two Dance meme karya Soma Guffin, tokoh meletakkan tangan pada belakang kepala, dimana gestur tangan menunjukkan ketidaknyamanannya terhadap situasi yang dihadapi dan juga sebagai indikasi ketidakpeduliannya kepada situasi.



Gambar 4.3. Perbandingan gestur tokoh *Wheat Guffin* dengan Lambung pada shot 7
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Exaggeration serta *squash and stretch* pada referensi juga diterapkan pada animasi penulis, dimana prinsip *exaggeration* dan *Squash and Stretch* terletak pada pinggul tokoh. *Secondary action* pada referensi animasi juga diterapkan penulis ke hasil karya seperti arah gerak gestur tangan tokoh. Menurut Stanchfield, gestur tangan yang terletak pada bagian tubuh yang rentan seperti pada bagian belakang kepala yang dekat dengan telinga dikatakan sebagai gestur tangan yang merasa tidak nyaman/ tidak percaya terhadap peringatan yang dihindari. Berdasarkan teori Brancroft, apabila tokoh memiliki pupil mata, alis maka tokoh terbilang memiliki ekspresi wajah. Referensi ekspresi dari salah satu tokoh animasi *The Amazing World of Gumball* yang bernama Darwin diterapkan juga kepada ekspresi wajah tokoh Lambung. Penulis membuat sedikit perbedaan pada arah pupil mata tokoh yang mengarah keatas drpd ke samping kanan atas.



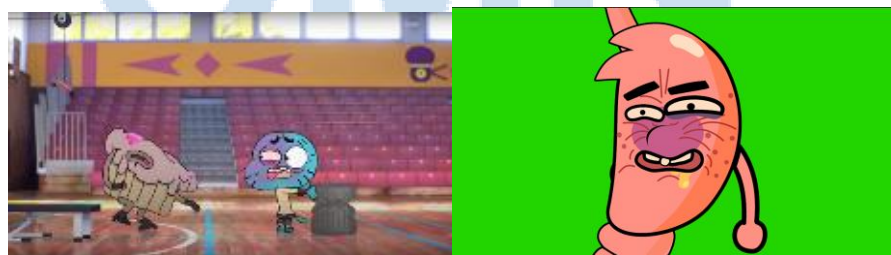
Gambar 4.4. Perbandingan gestur tokoh *Wheat Guffin* dengan Lambung pada shot 7
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.2.2. Scene 5 Shot 9

Shot 9 menunjukkan tokoh Lambung yang babak belur dan menyerah setelah dipukul oleh tokoh Kevin. *Body Language* tokoh termasuk *open body posture* jika mengikuti teori Steve Roberts (2011). Tokoh setelah mengalami pukulan telak memutuskan untuk menyerah dan tidak memiliki tenaga untuk berdiri tegak.

Gestur tangan tokoh termasuk gestur tangan yang merasa tidak nyaman karena menggerakkan bendera putih yang menyilang kedepan tubuh tokoh dan keluar tubuh tokoh. Bendera putih sendiri sering menjadi penggambaran bahwa tokoh menyerah terhadap situasi yang dihadapi.

Exaggeration tokoh terletak pada ekspresinya yang terlihat lebih babak belur daripada sewajarnya, bahkan sampai membuat tokoh kehilangan giginya serta pada bendera yang dipegang oleh tokoh. *Secondary action* pada tokoh terletak pada kain bendera yang bergoyang kanan kiri serta gigi yang lepas dari mulut tokoh. *Squash and stretch* terletak pada mata tokoh yang *fidgiting* akibat kesakitan setelah dipukul. Tokoh termasuk memiliki ekspresi karena memiliki alis, pupil mata, dan kelopak mata. Pada shot ini ekspresi tokoh direferensikan sebagian besar dari *the Amazing World of Gumball – The Uncle* yaitu ketika tokoh Gumball dipukul oleh tokoh Cupcake.



Gambar 4.5. Perbandingan ekspresi tokoh *Gumball* dengan *Lambung* pada shot 9

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Beberapa fitur yang diambil dari referensi *Gumball* adalah mata yang membesar pada salah satu sisi karena mengalami pembengkakan, alis yang mengerut, serta bagian tubuh yang berubah warna menjadi lebih keunguan.

Tokoh juga menggunakan gestur tangan menyerah dari *Tom and Jerry* ketika Tom melambaikan bendera putih sebagai lambang penyerahan diri.



Gambar 4.6. Perbandingan gestur tangan *Tom* dengan Lambung pada shot 9
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

5. KESIMPULAN

Perancangan gerakan tokoh Lambung menekankan pada 3 prinsip dari 12 prinsip animasi yakni *exaggeration*, *squash and stretch*, dan *secondary action*. Gestur tubuh juga didukung dengan *body language*, gestur tangan dan ekspresi. Referensi dan studi literatur yang sesuai juga sangat penting untuk mendorong pemahaman penulis terhadap pergerakan tokoh yang sesuai. Setelah observasi, referensi acting dan eksplorasi dilakukan untuk menemukan gestur tubuh karakter yang sesuai. Eksplorasi gestur tubuh dalam rupa *rough keyframe* hingga *inbetween*.

Gestur tubuh tokoh Lambung pada Scene 5 Shot 7, yakni ketika tokoh melakukan tarian untuk menghindari himbauan Kevin yang menyuruhnya diam, memiliki *body language* dalam rupa *open body posture* yakni gestur tubuh yang cenderung terbuka. Gestur tangan lambung terletak pada bagian belakang kepala yang dekat dengan telinga mengindikasikan ketidaknyamanan/ ketidakpercayaan tokoh pada peringatan. *Exaggeration* serta *squash and stretch* terletak pada pinggul dan alis Lambung ketika melakukan tarian. *Secondary action* diterapkan pada gestur tangan tokoh yang cenderung mengikuti arah gerak tubuh. Pada saat font untuk diam berdatangan, tokoh Lambung menghindari font tersebut sebagai tanda ketidakpeduliannya..

Pada Scene 5 Shot 9, tokoh memiliki *body language* yang berjenis *open body posture* dan gestur tangan yang menunjukkan ketidaknyamanan. Tokoh memiliki *Exaggeration* pada ekspresi dan bendera di tangan tokoh, *Secondary Action* pada bendera, serta *Squash and stretch* pada ekspresi mata tokoh yang melakukan *fidgeting*.



6. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Christian. (2018). *"PANAWA" Animation Movement Design: Rat Character With Human Personality*.
https://www.researchgate.net/publication/327939215_PANAWA_Animation_Movement_Design_Rat_Character_With_Human_Personality
- Kusumawardhani, RR. Mega Iranti, Daulay, Muhammad Cahya Mulya (2023). *Animation: Medium and Practice in Indonesia*.
<https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25299/>
- Laybourne, Kit. (1998). *The Animation Book*. New York: Crown Publishing Group.
<https://archive.org/details/animationbookcom00layb/page/n5/mode/2up>
- Pease, A. and Pease, B. (2004). *The Definitive Book of Body Language*.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1827134>
- Odisha State Open University (2019) *2D animation: intorduction to 2D Animation*
<https://booksite.elsevier.com/samplechapters/9780240520544/9780240520544.pdf>
- Roberts, Steve. (2011). *Character Animation Fundamental*.
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780240522289/character-animation-fundamentals-steve-roberts>
- Stanchfield, Walt. (2020). *Gesture Drawing for Animation*.
<https://archive.org/details/gesturedrawingforanimationv1/page/n7/mode/2up>
- Thomas, Frank, Johnston Ollie (2019) *The illusion of Life*
<https://archive.org/details/TheIllusionOfLifeDisneyAnimation/page/n5/mode/2up>
- Williams, Richard (2019) *The Animator Survival Kit*
<https://archive.org/details/TheAnimatorsSurvivalKitRichardWilliams/page/n331/mode/2up>

LAMPIRAN A Fomulir Pengajuan Skripsi Penciptaan

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : *(NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)*

NAMA	Anastasia Calista Antoni
NIM	00000055328
PRODI	Film
ANGKATAN	2021
EMAIL	Anastasia.calista@student.umn.ac.id
ALAMAT	Jl.D no.38 Karang Anyar, Sawah Besar Jakarta Pusat.
NO. TELP / HP	08977583699
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Dominika Anggraeni Purwaningsih

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,


(Anastasia Calista Antoni)

LAMPIRAN B. Fomulir Perjanjian

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	Canard Production	
JENIS ANIMASI / FILM	Animasi	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000055328	Anastasia Calista Antoni	Animating
00000055117	Esther Magdalena D. S.	Color & Lighting
00000058848	Fionna Angeleine T.	Character Design
00000058613	Jeirrel Kukuh Setyanto	Environment Design
00000056192	Stephanie Ro Ariani	Shot Design

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,

(Anastasia C. A.) (Esther M. D. S.) (Fionna A. T.) (Jeirrel K. S.) (Stephanie R. A.)

LAMPIRAN C. Fomulir Bimbingan

KS 3: FORMULIR BIMBINGAN



NAMA MAHASISWA : Anastasia Calista Antoni
 NIM MAHASISWA : 00000055328
 PEMINATAN : FILM / ANIMASI
 ANGKATAN : 2021
 DOSEN PEMBIMBING skripsi : Dominika Anggraeni Purwaningsih
 SEMESTER : GASAL / GENAP
 TAHUN AKADEMIK : 2024/2025

NO.	TANGGAL DD/MM/YY	MATERI BIMBINGAN	TARGET BIMBINGAN (✓/X)	TTD MAHASISWA	TTD DOSEN
1	30/08/2024	Pengenalan			
2	09/09/2024	BAB 1			
3	23/09/2024	Bab 2 Latar belakang, batasan masalah, penulisan nama pengarang, penulisan kata-kata yang salah.			
4	02/10/2024	Revisi latar belakang dan batasan, penulisan nama penulis, skematika bab 3			
5	11/09/2024	BAB 3 : Revisi Skematika, pembenaran typo dan tulis miring, penugasan untuk menunjukkan video yang dijadikan acuan.			
6	25/09/2024	Perbaikan skematika pada bagian tokoh mejadi analisis gerakan tokoh, lambung menjadi gerakan tokoh lambung, review referensi yang digunakan (mengganti referensi gumball pada scene 5 shot 7 dengan yang lain). Bagan bab 3.			
7	28/09/2024	Mengisi Bab 3, pembenaran format penulisan, penambahan tulisan catatan gambar pada gambar yang belum ditulis, penambahan detail analisis pada masing-masing acuan			
8	30/09/2024	perbaikan format bab 3, pembuatan paragraf bab 3, penambahan informasi referensi acting.			

**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Film
Semester Gasal 2024/2025**



Nama : ANASTASIA CALISTA ANTONI
NIM : 00000055328
Angkatan : 2021
Dosen Pembimbing : Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	09 September 2024	10:00	Bimbingan Kedua - BAB 1	25 Oktober 2024 9:41
2	30 Agustus 2024	14:00	Bimbingan Pertama - Pengenalan	25 Oktober 2024 9:41
3	23 September 2024	13:45	Bimbingan Ketiga_Bab 2_Latar belakang, batasan masalah, penulisan nama pengarang, penulisan kata-kata yang salah.	25 Oktober 2024 9:41
4	02 Oktober 2024	10:35	Bimbingan Keempat - Revisi latar belakang dan batasan, penulisan nama penulis, skematika bab 3	25 Oktober 2024 9:41
5	11 Oktober 2024	13:30	Bimbingan Kelima - BAB 3 : Revisi Skematika, pembenaran typo dan tulis miring, penugasan untuk menunjukkan video yang dijadikan acuan.	25 Oktober 2024 9:41
6	25 Oktober 2024	09:45	Bimbingan Keenam (Bimbingan sebelumnya tidak valid) - Perbaikan skematika pada bagian tokoh menjadi analisis gerakan tokoh, lambung menjadi gerakan tokoh lambung, review referensi yang digunakan (mengganti referensi gumball pada scene 5 shot 7 dengan yang lain). Bagan bab 3.	04 November 2024 10:38
7	28 Oktober 2024	14:30	Bimbingan ketujuh - Mengisi Bab 3, pembenaran format penulisan, penambahan tulisan catatan gambar pada gambar yang belum ditulis, penambahan detail analisis pada masing-masing acuan	04 November 2024 10:38
8	30 Oktober 2024	17:26	Bimbingan kedelapan (Email) - perbaikan format bab 3, pembuatan paragraf bab 3, penambahan informasi referensi acting.	04 November 2024 10:38
9	01 November 2024	13:30	Bimbingan kesembilan - BAB 3 perbaikan format bab 3, 3 dimensional karakter, pembenaran typo, dan progress eksplorasi karya, referensi akting yg hrs sesuai dengan observasi acuan, penambahan referensi, perubahan bentuk penjelasan eksplorasi karya.	04 November 2024 10:38

App / Final-Project / Counseling

Student ID
00000055328

Name
ANASTASIA CALISTA ANTONI

Program
Film

Class Of
2021

Term
Semester Gasal 2024/2025

Indonesia Report

English Report

Perancangan Gerakan Tokoh Lambung pada Animasi Bergenre Komed "SAYANGI LAMBUNG MU"

Movement Design of The Gutrical Character in The Comedy Genre Animation "SAYANGI LAMBUNG MU"

Approval Statistic

Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.
(Pembimbing)

9/8

+

ADD NEW

ID	Advisor	Date	Time	Notes	Comments	
1	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	September 09, 2024	10:00	Bimbingan Kedua - BAB 1		✓
2	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	September 23, 2024	13:45	Bimbingan Kedua - BAB 2	Salah notes	✗
3	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	August 30, 2024	14:00	Bimbingan Pertama - Pengenalan		✓
4	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	September 23, 2024	13:45	Bimbingan Ketiga_Bab 2_Latar belakang, batasan masalah, penulisan nama pengarang, penulisan kata-kata yang salah.		✓
5	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	October 02, 2024	10:35	Bimbingan Keempat - Revisi latar belakang dan batasan, penulisan nama penulis, skematika bab 3		✓
6	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	October 11, 2024	13:30	Bimbingan Kelima - BAB 3 : Revisi Skematika, pembenaran typo dan tulis miring. pengusasan untuk menunjukkan video yang dijadikan acuan.		✓
7	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	October 25, 2024	09:45	Bimbingan Keenam (Bimbingan sebelumnya tidak valid) - Perbaikan skematika pada bagian tokoh mejadi analisis gerakan tokoh, lambung menjadi gerakan tokoh lambung, review referensi yang digunakan (mengganti referensi gambar pada scene 5 shot 7 dengan yang lain). Bagan bab 3.		✓
8	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	October 28, 2024	14:30	Bimbingan ketujuh - Mengisi Bab 3, pembenaran format penulisan, penambahan tulisan catatan gambar pada gambar yang belum ditulis, penambahan detail analisis pada masing-masing acuan		✓
9	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	October 30, 2024	17:26	Bimbingan kedelapan (Email) - perbaikan format bab 3, pembuatan paragraf bab 3, penambahan informasi referensi acting.		✓
10	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	November 01, 2024	13:30	Bimbingan kesembilan - BAB 3 perbaikan format bab 3, 3 dimensional karakter, pembenaran typo, dan progress eksplorasi karya, refer...		✓
11	Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.	November 07, 2024	14:00	Bimbingan kesepuluh - Pemeriksaan semua Bab, Penambahan informasi sumber, pengurangan buku yang dipakai, pembenaran typ...		✓

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAMPIRAN D. Turnitin



Page 2 of 46 - Integrity Overview

Submission ID trncoid::1:3072896044

16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

15% Internet sources
3% Publications
11% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	kc.umn.ac.id	8%
2	Student papers	Academic Library Consortium	5%
3	Internet	slideplayer.com	1%
4	Internet	bacaanmultimedia.blogspot.com	0%
5	Student papers	University College for the Creative Arts at Canterbury, Epsom, Farnham, Maidsto...	0%
6	Student papers	Universidade das Açores	0%
7	Internet	repository.pnb.ac.id	0%
8	Publication	I Made Arsa Krisnawan, Ida Bagus Ketut Trinawindu, I Wayan Nuriarta. "Peranca...	0%
9	Internet	ejournals.umn.ac.id	0%
10	Internet	123dok.com	0%
11	Internet	journal.unindra.ac.id	0%

12	Internet	www.efef.info	0%
13	Publication	I Made Hendra Mahajaya Pramayasa, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, Gede Ling...	0%
14	Internet	core.ac.uk	0%
15	Internet	innovpedagogy.od.ua	0%
16	Internet	repositori.usu.ac.id	0%
17	Internet	journals.openedition.org	0%

