

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH ANTROPOMORFIS
DALAM FILM ANIMASI PENDEK BERJUDUL *WHITE
LETTER***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Weely

00000062654

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

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH ANTROPOMORFIS
DALAM FILM ANIMASI PENDEK BERJUDUL *WHITE
LETTER***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Weely

00000062654

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Weely

Nomor Induk Mahasiswa : 00000062654

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH ANTROPOMORFIS DALAM FILM
ANIMASI PENDEK BERJUDUL *WHITE LETTER*

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, 16 Desember 2024



(Weely)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN GERAKAN TOKOH ANTROPOMORFIS DALAM FILM
ANIMASI PENDEK BERJUDUL *WHITE LETTER*

Oleh

Nama : Weely
NIM : 00000062654
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Desember 2024
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

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

Pembimbing

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

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

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Weely
NIM : 00000062654
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GERAKAN TOKOH
ANTROPOMORFIS DALAM FILM ANIMASI
PENDEK BERJUDUL *WHITE LETTER*

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, 27 Desember 2024



(Weely)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kekuatan dan kelancaran yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan tepat waktu pada penulisan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN GERAKAN TOKOH ANTROPOMORFIS DALAM FILM ANIMASI PENDEK BERJUDUL *WHITE LETTER*” sebagai bagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis ingin berterimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penulisan skripsi ini.

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. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Tangerang, 27 Desember 2024



(Weely)

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH ANTROPOMORFIS

DALAM FILM ANIMASI PENDEK BERJUDUL *WHITE*

LETTER

(Weely)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang pergerakan pada tokoh Kain di film animasi pendek berjudul *white letter*. Pergerakan merupakan aspek penting agar tokoh terasa nyata dan hidup. Metode penelitian melalui observasi referensi tokoh pada adegan film dan perancangan gerakan difokuskan ke Kain sebagai tokoh antropomorfis dalam *scene 2 shot 29* dan *scene 2 shot 61&62*. Berdasarkan teori antropomorfis, *facial expression*, *human body language*, *cat body language*, dan *12 principles animation*. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan pada gerakan tokoh Kain dari hasil observasi dan penerapan teori yang sudah dianalisa mampu menghidupkan tokoh Kain sesuai dengan *3-dimensional character* tokoh sehingga penonton bisa memahami dan menikmati film animasi *White Letter*.

Kata kunci: Antropomorfis, *Human Body Language*, *Cat Body Language*, *Facial expression*, *12 Principle of Animation*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**MOVEMENT DESIGN OF ANTHROPOMORPHIC
CHARACTERS IN A SHORT ANIMATED FILM TITLE WHITE
LETTER**

(Weely)

ABSTRACT (English)

This research aims to design the movements of the character Kain in the short animated film entitled white letter. Movement is an important aspect of making a character feel real and alive. The research method involves observing character references in film scenes and designing movements focused on Kain as an anthropomorphic character in scene 2 shots 29 and scene 2 shots 61 & 62. Based on anthropomorphic theory, facial expressions, human body language, cat body language, and 12 principles of animation. From the results of this research, it can be concluded that the design of the Kain character movements from the results of observations and the application of the theory that has been analyzed can bring the Kain character to life by the character 3-dimensional character so that the audience can understand and enjoy the animated film white letter.

Keywords: *Anthropomorphic, Human Body Language, Cat Body Language, Facial expression, 12 Principle of Animation*

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT (English).....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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 2D	3
2.2. FACIAL EXPRESSION.....	3
2.3. HUMAN BODY LANGUAGE.....	4
2.4. CAT BODY LANGUAGE.....	5
2.5. PRINCIPLES OF ANIMATION.....	7
2.6. ANTROPOMORFIS.....	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
Deskripsi Karya	8
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	10
4. ANALISIS.....	22
4.1. SCENE 2 SHOT 29	22
4.2. SCENE 2 SHOT 61&62	23
5. KESIMPULAN.....	25
6. DAFTAR PUSTAKA.....	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keterkaitan Antar Teori	13
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ekspresi Tenang Kucing	4
Gambar 2.2 Ekspresi Panik Kucing	4
Gambar 2.3 <i>Open Body Postures</i>	4
Gambar 2.4 <i>Closed Body Postures</i>	4
Gambar 2.5 <i>Forward Body Postures</i>	5
Gambar 2.6 <i>Back Body Postures</i>	5
Gambar 2.7 Ketika Panik, Marah, dan Waspada	6
Gambar 2.8 Ketika Penasaran atau Tertarik	6
Gambar 2.9 Dalam Kondisi Tenang.....	6
Gambar 2.10 Anatomi Tubuh Kucing.....	6
Gambar 3.11 Referensi Cerita untuk Animasi	9
Gambar 3.12 Referensi Visual untuk Animasi	9
Gambar 3.13 Bagan Skematika Penelitian.....	10
Gambar 3.14 <i>Storyboard Scene 2 Shot 29</i>	11
Gambar 3.15 <i>Scene 2 Shot 61&62</i>	12
Gambar 3.16 <i>Character Sheet</i> Tokoh Kain.....	13
Gambar 3.17 Adegan Tom ketika Panik dan Ketakutan.....	14
Gambar 3.18 Gerakan Melompat Kucing	15
Gambar 3.19 Gerakan Panik <i>Charlie Chaplin</i>	16
Gambar 3.20 Adegan <i>The Baron</i> Berdiskusi sama Rekannya	16
Gambar 3.21 Adegan Tom Melihat ke Jerry untuk kasih Kue	17
Gambar 3.22 Kegiatan Kucing sedang Mengobservasi	17
Gambar 3.23 Referensi Video Akting oleh Penulis	18
Gambar 3.24 Referensi Video Akting oleh Penulis	19
Gambar 3.25 Sketsa <i>Keypose</i> Tahap 1 Gerakan Kain.....	19
Gambar 3.26 Sketsa <i>Keypose</i> Tahap 2 <i>Scene 2 Shot 29</i>	20
Gambar 3.27 Sketsa <i>Keypose</i> Tahap Akhir <i>Scene 2 Shot 29</i>	20
Gambar 3.28 Perancangan Ekspresi Wajah dari Mata dan Fitur Telinga Kain.....	21
Gambar 3.29 Sketsa <i>Keypose scene 2 shot 61</i> pada Kain.....	21
Gambar 3.30 Sketsa <i>Keypose Scene 2 Shot 62</i>	22
Gambar 4.31 <i>Final Scene 2 Shot 29</i>	22
Gambar 4.32 <i>Final Scene 2 Shot 61</i>	23
Gambar 4.33 <i>Final Scene 2 Shot 62</i>	24

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan.....	27
LAMPIRAN B. Formulir Perjanjian	28
LAMPIRAN C. Formulir Bimbingan	29
LAMPIRAN D. Turnitin	30



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA