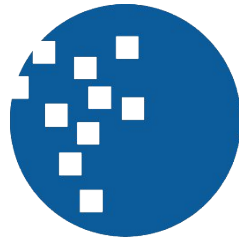


PERANCANGAN GERAKAN TOKOH UNTUK VISUALISASI

EMOSI TAHAPAN KEDUKAAN DALAM ANIMASI 3D

LIFEFORMS AND LEGACY



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Callista Angela Trevina

00000068264

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH UNTUK VISUALISASI

EMOSI TAHAPAN KEDUKAAN DALAM ANIMASI 3D

LIFEFORMS AND LEGACY



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Callista Angela Trevina
00000068264

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Callista Angela Trevina

Nomor Induk Mahasiswa **00000068264**

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH UNTUK VISUALISASI EMOSI
TAHAPAN KEDUKAAN DALAM ANIMASI 3D *LIFEFORMS AND LEGACY*

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 2025



Handwritten signature of Callista Angela Trevina.

(Callista Angela Trevina)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Callista Angela Trevina

NIM : 00000068264

Program Studi : Film

Judul Laporan :

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH UNTUK VISUALISASI EMOSI
TAHAPAN KEDUKAAN DALAM ANIMASI 3D *LIFEFORMS AND LEGACY*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025


(Callista Angela Trevina)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
PERANCANGAN GERAKAN TOKOH UNTUK VISUALISASI EMOSI
TAHAPAN KEDUKAAN DALAM ANIMASI 3D *LIFEFORMS AND LEGACY*

Oleh

Nama : Callista Angela Trevina
NIM : 00000068264
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

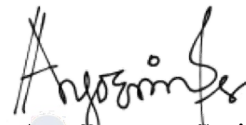
Ketua Sidang



M. Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.

9363756657137073

Penguji



Dr. Ni Wayan Ayu Permata Sari, S.Pd., M.Pd.

6260767668230263

Pembimbing

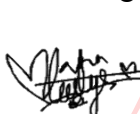


Digitally signed
by Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2026.01.02
17:31:40 +07'00'

Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim.

7140769670230403

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa
Date: 2026.01.07
17:31:40 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Sn., M.Sn.

9744772673230

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Callista Angela Trevina
NIM : 00000068264
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH UNTUK VISUALISASI EMOSI TAHAPAN KEDUKAAN DALAM ANIMASI 3D *LIFEFORMS AND LEGACY*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 16 Desember 2025


(_____)
Callista Angela Trevina

KATA PENGANTAR

Pujian syukur diberikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah mendampingi saya selama seluruh proses penciptaan sampai penulisan dan menempatkan setiap dosen dan teman sehingga saya dapat menyelesaikan dengan baik dan lancar. Penulisan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1), Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya 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 dan Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Ni Wayan Ayu Permata Sari, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Keluarga inti saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Keluarga New Life Anugerah Kebenaran yang telah mengajarkan saya nilai-nilai alkitab yang menjadi panduan dalam pembuatan karya.
8. Kepada rekan rekan kerja dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat atau menjadi referensi yang berguna bagi pembaca.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Callista Angela Trevina)

PERANCANGAN GERAKAN TOKOH UNTUK VISUALISASI

EMOSI TAHAPAN KEDUKAAN DALAM ANIMASI 3D

LIFEFORMS AND LEGACY

(Callista Angela Trevina)

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan gerakan tokoh dalam film animasi pendek 3D berjudul *Lifeforms and Legacy* yang berfokus pada pergerakan ekspresi dan gestur tubuh Annie dalam tahap kedukaan penyangkalan / isolasi dan tahap penerimaan. Film ini merepresentasikan issue kurangnya apresiasi terhadap animator dengan pendekatan visual tidak berdialog sehingga penting untuk menampilkan emosi melalui pergerakan tokoh. Adegan yang dipakai ada dua yaitu saat Annie lari balik ke rumahnya mengisolasi dirinya dan saat Annie sudah dapat menerima kematian Gendi serta menghidupi impiannya. Teori yang digunakan ada teori *method acting*, teori lima tahap kedukaan, teori emosi roda, ekspresi wajah dan gestur tubuh, dan penerapan dua prinsip animasi yaitu *anticipation* dan *timing*. Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya teori lima tahap kedukaan, *method acting*, prinsip animasi dan teori emosi yang tepat, pergerakan tokoh Annie berhasil menampilkan emosi yang sesuai dengan tahap kedukaan penyangkalan / isolasi dan penerimaan secara realis dalam film animasi 3D *Lifeforms and Legacy*.

Kata kunci: animasi 3D, gerakan tokoh, emosi, ekspresi wajah, gestur tubuh

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGNING CHARACTER MOVEMENTS FOR VISUALIZING
GRIEF STAGES EMOTIONS IN 3D ANIMATION: LIFEFORMS
AND LEGACY***

(Callista Angela Trevina)

ABSTRACT

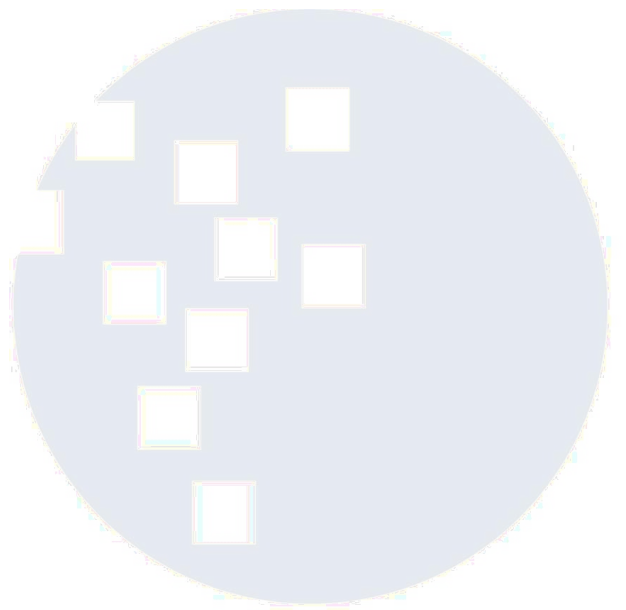
*This research examines the design of character movement in the 3D short animated film titled *Lifeforms and Legacy*, focusing on Annie's facial expressions and body gestures during the denial/isolation stage and the acceptance stage of grief. The film represents the issue of low appreciation for animators through a non-dialogue visual approach, making it essential to convey emotions via character movement. Two scenes are analyzed: Annie running back to her home to isolate herself, and Annie accepting Gendi's death while pursuing her dreams. The theories employed include method acting theory, the five stages of grief theory, wheel of emotions theory, facial expressions and body gestures, and the application of two animation principles: anticipation and timing. The results demonstrate that, through appropriate five stages of grief theory, method acting, animation principles, and emotion theory, Annie's movements successfully depict emotions aligned with the denial/isolation and acceptance stages realistically in the 3D animated film *Lifeforms and Legacy*.*

Keywords: 3D animation, character movement, emotions, facial expression, body gesture

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1 <i>Acting In Animation</i>	4
2.2 Teori Kedukaan.....	4
2.3 Teori Emosi.....	5
2.4 Prinsip Animasi.....	9
3. METODE PENCIPTAAN.....	10
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	10
3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	10
3.3. SKEMA PENCIPTAAN.....	11
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1. HASIL KARYA.....	32

4.2. PEMBAHASAN.....	33
5. SIMPULAN.....	36
6. DAFTAR PUSTAKA.....	37



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Table 1. Tabel Keterkaitan Teori.....	15
Table 2. Tabel three-dimensional character Annie.....	16



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Emosi Roda. Diadaptasi dari Robert Plutchik (1980).....	6
Gambar 2. 2 Tujuh ekspresi emosi dari citra asli MUG facial expression dataset. Diadaptasi dari Zhao et al. (2022, sec. Figure 6).....	7
Gambar 2. 3 Gestur Tubuh. Diadaptasi dari Noroozi (2021, hlm. 1).....	8
Gambar 3. 1 Bagan Skematika Penelitian.....	12
Gambar 3. 2 Pose Emosi (Hybrid) Scene 4 Shot 3 (Dokumen pribadi).....	13
Gambar 3. 3 Storyboard (Hybrid) Scene 10 Shot 4 (Dokumen pribadi).....	14
Gambar 3. 4 Character Sheet Annie.....	17
Gambar 3. 5 Adegan Edward menyendiri mempertanyakan kebenaran.....	18
Gambar 3. 6 Adegan Naruto menyendiri karena kehilangan Jiraya.....	19
Gambar 3. 7 Adegan Anna menanggapi kematian Elsa.....	21
Gambar 3. 8 Adegan Carls kehilangan istrinya.....	21
Gambar 3. 9 Adegan Naruto mulai menerima kenyataan ditemani temannya Shikamaru (Sumber: Naruto Shippuden, 2007-2017).....	23
Gambar 3. 10 Adegan Anna menerima kematian Elsa.....	24
Gambar 3. 11 Adegan Carls kehilangan istrinya.....	25
Gambar 3. 12 Adegan Mama Coco mengingat ayahnya kembali.....	26
Gambar 3. 13 Referensi Scene 4 Shot 3.....	27
Gambar 3. 14 Referensi Scene 10 Shot 4.....	28
Gambar 3. 15 Gestur tubuh Scene 4 Shot 3.....	29
Gambar 3. 16 Gestur tubuh Scene 10 Shot 4.....	30
Gambar 4. 1 Gestur tubuh Scene 4 Shot 3.....	32
Gambar 4. 2 Gestur tubuh Scene 10 Shot 4.....	33
Gambar 4. 3 Gestur tubuh Scene 4 Shot 3 dengan referensi.....	34
Gambar 4. 4 Gestur tubuh Scene 10 Shot 4 dengan referensi.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	40
Lampiran form bimbingan.....	41
Lampiran form Perjanjian Skripsi.....	44
Lampiran screenshot penggunaan AI	48

