



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH TIKUS DENGAN  
KARAKTERISTIK MANUSIA DALAM ANIMASI “PANAWA”**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Eva Aulia  
NIM : 13120210286  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Aulia

NIM : 13120210286

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN GERAKAN TOKOH TIKUS DENGAN**

### **KARAKTERISTIK MANUSIA DALAM ANIMASI “PANAWA”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 11 Juni 2017



Eva Aulia

## **HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

### **Perancangan Gerakan Tokoh Tikus dengan Karakteristik Manusia Dalam Animasi “PANAWA”**

Oleh

Nama : Eva Aulia

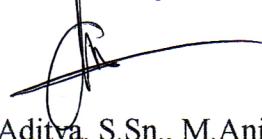
NIM : 13120210286

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Juli 2017

Pembimbing



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Pengaji



Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya haturkan kepada hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas rahmat dan anugerah-Nya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan pembuatan laporan tugas akhir ini dengan tepat waktu sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds). Topik dari tugas akhir ini menarik saya karena gambar begerak telah dapat dikatakan sebagai sebuah animasi. Maka pergerakan dalam sebuah animasi menjadi sangat penting di dalamnya. Film bisa pun dapat menjadi film yang bagus apabila mempunyai gerakan yang baik sehingga merancang pergerakan pasti akan menjadi menarik.

Di dalam tugas akhir ini saya akan merancang pergerakan tokoh tikus dalam sebuah film pendek animasi berjudul “Panawa”. Perancangan dari sebuah gerakan menjadi penting untuk diketahui oleh animator lainnya dimana pergerakan tikus yang menjadi bahasan utamanya. Perbedaan gerakan tikus dan manusia yang akan menjadi satu akan sangat menarik untuk dibahas.

Tugas akhir ini tentunya tidak akan lengkap tanpa bantuan oleh banyak pihak. Maka melalui kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada orang-orang yang saya kasihi, yaitu:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan pembimbing akademik.
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., sebagai dosen pembimbing saya yang telah banyak membantu saya dengan memberi masukan yang membangun dan arahan yang jelas.

3. R. Bg. Wahyue S. selaku rekan kelompok kerja saya dan teman-teman lainnya yang turut berpartisipasi dalam membantu dan memberi semangat serta motivasi.
4. Ucapan terima kasih tak lupa saya berikan khusus kepada orang tua serta keluarga besar yang telah memberi semangat dan dukungan positif terus menerus kepada saya untuk mengerjakan tugas akhir ini.

Tangerang, 11 Juni 2017



A handwritten signature consisting of several slanted, intersecting lines forming a stylized 'E' and 'A' shape, followed by a small 'VA' at the bottom right.

Eva Aulia

## **ABSTRAKSI**

Film animasi yang baik haruslah komunikatif dan memberi kesan serta makna bagi penonton. Salah satu aspek pentingnya adalah dengan cara merancang pergerakan visual yang tepat. Dalam pergerakan diperlihatkan karakteristik sebuah tokoh serta pemikirannya. Menurut Tytla seperti yang dikutip oleh Williams (2009), terdapat tiga hal penting dalam pergerakan animasi, yaitu Antisipasi, Aksi, dan Reaksi. Apabila ketiga hal tersebut diterapkan dalam animasi yang dibuat, animasi yang tercipta akan menjadi animasi baik. Antisipasi itu merupakan hal yang penting karena antisipasi mengkomunikasikan apa yang akan terjadi.

Aspek lain yang dapat mengkomunikasikan alur cerita adalah ekspresi tokoh yang dapat dilihat melalui pergerakan gestur tubuh. Gestur tubuh memperlihatkan ekspresi, emosi, sifat, pemikiran, serta peran tokoh yang berbeda. Tokoh tidak bergerak secara efektif apabila pergerakannya tidak sesuai dengan karakteristiknya. Untuk memahami karakteristik tersebut kita perlu memahami tiga dimensi tokoh seperti yang dijelaskan oleh Lajos Egri (2007). Mengetahui cara merancang dan membuat pergerakan yang mengekspresikan tokoh menjadi menarik bagi penulis. Pada laporan ini, penulis merancang dan menganalisa pergerakan tokoh dalam film pendek “Panawa” serta menghubungkannya dengan tiga dimensi tokoh sehingga gerakan menjadi efektif dan berekspresi.

Kata kunci: Pergerakan, Antisipasi, Dimensi Tokoh, Ekspresi.



## **ABSTRACT**

*A good animation movie needs to be communicative and deliver its meaning to the audience. One of the most important aspect is to design an effective movement for the animation. In movement, the thoughts and characteristics of a character is shown. According to Tytla as quoted by Williams (2009), there are three important things in the animated movement, Anticipation, Action and Reaction. If those three things are implemented in the created animation, the animation created will be a good animation. Anticipation is important because it is communicating of what will happen to audience.*

*Other aspects that can communicate the storyline is the expression of the characters which can also be seen through the movement of bodily gestures. Body gestures show us an expression, emotions, traits, thoughts, and each different characters. Characters don't move effectively if the movement doesn't correspond to its characteristics. To understand the characteristics we need to understand three-dimensional characters as described by Lajos Egri (2007). Knowing how to design and create a movement that expresses the character is the author's interest. In this thesis, author is designing and analizing the character movement in "Panawa" short films and connect it with three-dimensional characters so that it became effective movement and expression.*

*Keywords:* Movement, Anticipation, Character Dimensions, Expression.



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah.....	2
1.3.    Batasan Masalah.....	3
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1.    Animasi 3D .....	4
2.1.1.    Prinsip Animasi .....	5
2.2.    Gaya pada Animasi .....	14
2.2.1. <i>Realistic</i> .....	15

2.2.2.	<i>Stylized</i> .....	15
2.3.	Akting dalam Animasi .....	16
2.4.	<i>Walk and Run Cycle</i> .....	18
2.5.	<i>Body Language</i> .....	19
2.6.	<i>Facial Expression</i> .....	25
2.7.	<i>3Dimensional Character</i> .....	31
2.7.1.	Fisiologis .....	31
2.7.2.	Sosiologis .....	31
2.7.3.	Psikologi.....	31
2.8.	Tikus.....	32
2.8.1.	Sistem Sensorik Tikus.....	33
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>34</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	34
3.1.1.	Sinopsis .....	34
3.1.2.	Posisi Penulis .....	35
3.2.	Tahapan Kerja .....	35
3.3.	Objek Penelitian.....	37
3.4.	Observasi Referensi .....	40
3.4.1.	Karakteristik Tokoh .....	40
3.4.2.	Berjalan .....	41
3.4.3.	Ketakutan .....	42
3.4.4.	Terkejut .....	44
3.4.5.	Mengendus .....	50

3.5.	Pembuatan Video Referensi .....	52
3.5.1.	Berjalan Ketakutan.....	52
3.5.2.	Terkejut Mendengar Suara.....	54
3.5.3.	Mengendus Makanan .....	58
3.5.4.	Menemukan Makanan.....	61
3.6.	Perancangan Animasi.....	64
3.6.1.	<i>Scene 3 : Shot 16 dan Shot 17</i> .....	65
3.6.2.	Scene 3 : Shot 18.....	68
3.6.3.	Scene 3 : Shot 19.....	72
3.6.4.	Scene 3 : Shot 21 .....	74
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>78</b>
4.1.	Analisa Pergerakan.....	78
4.1.1.	<i>Scene 3 : Shot 16 dan Shot 17</i> .....	78
4.1.2.	Scene 3 : Shot 18.....	81
4.1.3.	Scene 3 : Shot 19.....	84
4.1.4.	Scene 3 : Shot 21 .....	86
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>89</b>
5.1.	Kesimpulan .....	89
5.2.	Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....</b>		<b>xix</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Squash and Strech</i> .....	5
Gambar 2.2. Antisipasi.....	6
Gambar 2.3. Antisipasi, Aksi, dan Reaksi .....	7
Gambar 2.4. <i>Pose to Pose</i> .....	7
Gambar 2.5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	8
Gambar 2.6. <i>Slow in Slow out</i> .....	9
Gambar 2.7. <i>Arcs</i> .....	9
Gambar 2.8. <i>Secondary Action</i> .....	10
Gambar 2.9. <i>Basic Timing</i> .....	11
Gambar 2.10. <i>Exaggeration</i> .....	14
Gambar 2.11. <i>Walk and Run</i> .....	18
Gambar 2.12. <i>Walk and Run</i> .....	19
Gambar 2.13. <i>Open Body Posture</i> .....	20
Gambar 2.14. <i>Closed Body Posture</i> .....	21
Gambar 2.15. <i>Forwards Body Posture</i> .....	21
Gambar 2.16. <i>Backwards Body Posture</i> .....	22
Gambar 2.17. Reaksi <i>Responsive</i> : Senang .....	23
Gambar 2.18. Reaksi <i>Fugitive</i> : Menolak .....	24
Gambar 2.19. Tingkatan Kebahagiaan .....	26
Gambar 2.20. Tingkatan Kebahagiaan .....	26
Gambar 2.21. Terkejut .....	27
Gambar 2.22. Tingkatan Ketakutan .....	27

Gambar 2.23. Kerutan Dahi Takut.....	28
Gambar 2.24. Gerakan Alis ke Bawah dan ke Atas .....	29
Gambar 2.25. Gerakan Alis Mengerut .....	29
Gambar 2.26. Tingkat Kewaspadaan Rendah dan Tingkat Kewaspadaan Tinggi	30
Gambar 2.27. Arti Posisi Kelopak pada Iris .....	30
Gambar 2.28. Fungsi Ekor Tikus sebagai Penyeimbang .....	32
Gambar 3.1. Skema Perancangan.....	36
Gambar 3.2. Desain Tokoh Tikus Bakso Buntel.....	37
Gambar 3.3. <i>Storyboard</i> Adegan Mencari Tikus dan Menemukan Makanan .....	38
Gambar 3.4. Tikus sedang Berjalan Menggunakan Alat Penerangan.....	41
Gambar 3.5. Remy Saat Takut .....	42
Gambar 3.6. Remy yang Sedang Ketakutan .....	43
Gambar 3.7. Referensi Tikus Terkejut, “ <i>Shocked White Mouse</i> ” .....	44
Gambar 3.8. Tikus Terkejut, “ <i>Conditioned suppression of a rat's lever pressing</i> ”	
.....	46
Gambar 3.9. Ekspresi Remi Saat Terkejut .....	47
Gambar 3.10. Bahasa Tubuh Remi Saat Terkejut.....	48
Gambar 3.11. Remi Saat Terkejut.....	49
Gambar 3.12. Tikus Mengendus “ <i>Giant Rats Can Detect Tuberculosis!</i> - <i>Extraordinary Animals - Series 2 - Earth</i> ” .....	50
Gambar 3.13. Tikus Mengendus Mencari Serangga.....	51
Gambar 3.14. Video Referensi Berjalan Ketakutan Tampak Samping .....	53
Gambar 3.15. Video Referensi Berjalan Ketakutan Tampak Depan .....	53

Gambar 3.16. Video Referensi Terkejut Ke Belakang .....	54
Gambar 3.17. Video Referensi Terkejut Lalu Terjatuh .....	56
Gambar 3.18. Video Referensi Wajah Terkejut Tampak Depan .....	57
Gambar 3.19. Video Referensi Wajah Terkejut Tampak 3/4.....	57
Gambar 3.20. Video Referensi Wajah Mengendus.....	58
Gambar 3.21. Video Referensi Wajah Mengendus Berekspresi.....	59
Gambar 3.22. Video Referensi Mulai Mencari Makanan.....	60
Gambar 3.23. Video Referensi Mencari Makanan.....	61
Gambar 3.24. Video Referensi Menemukan Makanan.....	62
Gambar 3.25. <i>Rigging</i> Tokoh Tikus Bakso Buntel .....	64
Gambar 3.26. Pose Badan Takut.....	66
Gambar 3.27. <i>Walk Cycle</i> .....	66
Gambar 3.28. Jalan Takut .....	67
Gambar 3.29. Ekspresi Wajah Takut .....	68
Gambar 3.30. Melompat Terkejut.....	69
Gambar 3.31. Tikus Menjauh, “ <i>Conditioned suppression of a rat's lever pressing</i> ”	
.....	70
Gambar 3.32. Terjatuh .....	71
Gambar 3.33. Ekspresi Terjatuh.....	71
Gambar 3.34. Mencium Bau Makanan .....	72
Gambar 3.35. Mengendus .....	73
Gambar 3.36. Pose Badan Mengendus .....	74
Gambar 3.37. Mengendus Mencari Makanan .....	75

Gambar 3.38. Merangkak Mencari Makanan .....	76
Gambar 3.39. Menemukan Makanan .....	77
Gambar 4.1. <i>Closed Body Posture</i> .....	78
Gambar 4.2. Tingkat Kewaspadaan Tinggi.....	79
Gambar 4.3. Alur Berjalan Takut.....	80
Gambar 4.4. Ekspresi Takut Remy dan Bakso .....	81
Gambar 4.5. Reaksi <i>Fugitive</i> Menolak .....	82
Gambar 4.6. Tangan Bakso Mendorong .....	82
Gambar 4.7. Badan Bakso Terjatuh .....	83
Gambar 4.8. Bakso Mencium Aroma Makanan.....	84
Gambar 4.9. Ekspresi Wajah Senang.....	85
Gambar 4.10. Reaksi <i>Responsive</i> Bakso .....	85
Gambar 4.11. Bakso Mencari Sumber Bau.....	86
Gambar 4.12. Merangkak Mencari Makanan .....	86
Gambar 4.13. Menemukan Makanan .....	87



## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....xix**



**UMN**