



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 SERSAN  
BAMBANG DALAM GAME EPIC “ THE MESSENGER ”**

**Skripsi Penciptaan**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Jeshen Budianto Ham  
NIM : 00000018693  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN  
PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jeshen Budianto Ham

NIM : 00000018693

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

**PERANCANGAN GERAKAN TOKOH SERSAN BAMBANG  
DALAM GAME EPIC “ THE MESSENGER ”**

dengan ini menyatakan bahwa, skripsi dan karya penciptaan 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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Desember 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Jeshen Budianto Ham', written over a faint circular stamp.

Jeshen Budianto Ham

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

### Perancangan Gerakan Tokoh Sersan Bambang dalam *Game Epic*

“ *The Messenger* ”

Oleh

Nama : Jeshen Budianto Ham

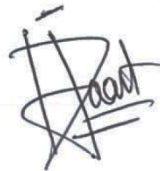
NIM : 00000018693

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

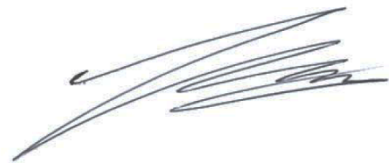
Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing I



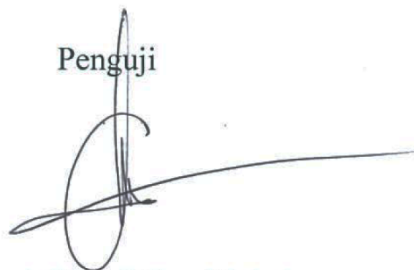
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Pembimbing II



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

Penguji



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

Ketua Sidang



Christine M. Lukmanto S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sangat mendalam penulis kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang selalu menyertai dan memberkati penulis dari awal menulis hingga selesai skripsi penciptaan dengan baik dan tepat waktu.

Topik yang penulis ambil adalah pergerakan animasi 3D karakter dalam *game*. Skripsi penciptaan ini dibuat dengan tujuan sebagai syarat kelulusan dari mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara selama belajar dan mempelajari teori maupun teknis di Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Film & Televisi, dengan peminatan Animasi. terselesaikannya proyek skripsi penciptaan berupa sebuah *game* animasi 3 Dimensi yang berjudul “*The Messenger*” ini tidak lepas dari bantuan para dukungan dari banyak pihak, maka pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

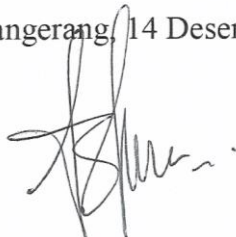
1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film & Televisi di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Arsa Widitiarsa Utoyo, S.T., M.Sn., selaku dosen kelas seminar yang mengajari dan membantu penulis menulis tulisan skripsi penciptaan ini dari halaman putih hingga terpenuhi selesai.
3. Andrew Willis, B.A., selaku dosen ahli yang memberikan pencerahan serta membantu dalam proses pengerjaan skripsi penciptaan hingga selesai.
4. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., dan Bharoto Yekti

- S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan awal pra produksi hingga tuntas skripsi penciptaan ini.
5. Febrian Jonathan, Christopher Cliff, Raditia Febiyanto yang sudah mau berjuang bersama serta meluangkan waktunya untuk proyek skripsi penciptaan ini.
  6. Glenn Michael, Ko. Immanuel Xavier Ivano Hariko, Adrian Widarta Atmodjo, Michael Jong, dan Riyanto yang telah mendukung moral penulis.
  7. Serta pihak-pihak lain yang tidak muat ditulis sudah turut penulis mendoakan, membantu dan menghibur penulis dalam mengerjakan skripsi penciptaan ini.

Akhirnya, penulis dengan kerendahan hati menyadari bahwa skripsi penciptaan ini terdapat banyak kekurangan yang mungkin tidak luput dari dari pandangan penulis, maka penulis mengharapkan adanya lebih banyak kritik dan saran yang membangun demi skripsi yang baik dan benar.

Sekian dari penulis, Salam semangat dan terima kasih.

Tangerang, 14 Desember 2017



Jeshen Budianto Ham

## ABSTRAKSI

Penulis memilih topik karakter animasi karena penulis belum menemukan skripsi penciptaan animasi untuk *game*, lalu penulis juga mengharapkan penulisan ini mampu menjadi satu referensi bagi yang memerlukan seperti mengambil topik yang sama, animasi untuk *game*. Penulis akan membahas bagaimana menerapkan animasi siklus 3D pada *game* dengan mengambil ciri khas dari *three dimensional* karakter untuk karakter sersan dalam *game epic "The Messenger"*, kemudian animasi karakter akan dimasukkan kedalam *game engine* seperti Unity.

Penulis akan menggunakan data-data dari penelitian yang di cari, sehingga data yang di dapatkan menjadi referensi yang dibuat cocok dengan pengerjaan animasi karakter 3 dimensi *project "The Messenger"*. Hasil yang dicapai dari skripsi penciptaan ini diharapkan mampu memahami secara mudah untuk semua orang dari pembuatan animasi siklus untuk karakter 3D pada *game*.

Kata kunci: Animasi, Karakter, *Game*, Perbedaan



## ***ABSTRACT***

*The author chose the subject of the animation character because the author did not find the thesis creation of the animation for the game, and the author also expects this letter to be a reference for the one who needs the same subject, animation for the game. The author will discuss how to apply 3D bike animations to the game by using the character of three-dimensional characters for the captain character in the epic game "The Messenger", then character animation is included in game engine like Unity.*

*The author will use the research data in the search so that the data comes in a reference that corresponds to the work of animation character 3 dimensional project "The Messenger". The results obtained from this thesis creation are expected to be easy for everyone to create animation cycles for 3D characters in the game.*

*keywords : Animation, Character, Game, Difference*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI</b>	<b>VII</b>
<b><i>ABSTRACT</i></b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>XVIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>XIX</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Skripsi	2
1.5. Manfaat Skripsi	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>4</b>
2.1 Animasi	4
2.2 12 Prinsip Animasi	4
2.2.1 <i>Squash and stretch</i>	5

2.2.2	<i>Anticipation</i>	5
2.2.3	<i>Staging</i>	6
2.2.4	<i>Straight ahead action and pose to pose</i>	7
2.2.5	<i>Follow Through and overlapping action</i>	8
2.2.6	<i>Slow in slow out</i>	8
2.2.7	<i>Arcs</i>	9
2.2.8	<i>Secondary action</i>	10
2.2.9	<i>Timing</i>	10
2.2.10	<i>Exaggeration</i>	11
2.2.11	<i>Solid drawing</i>	11
2.2.12	<i>Appeal</i>	12
2.3	Komunikasi Nonverbal	13
2.4	Akting	16
2.5	<i>Three dimensional character</i>	17
2.6	<i>Looping animation</i>	18
2.7	<i>Interactivity</i>	19
2.8	<i>Frame Rate</i>	20
<b>BAB III METODOLOGI</b>		<b>21</b>
3.1	Gambaran Umum	21
3.1.1.	Sinopsis	21

3.1.2. Posisi Penulis	22
3.2. Tahapan Kerja	22
3.2.1 Skema	22
3.2.2 Daftar animasi	23
3.2.3 Pengenalan Tokoh	25
3.2.4 Observasi	26
3.2.4.1 PETA	26
3.2.4.2 Referensi gerakan	29
3.2.4.3 Posisi Badan	31
3.2.4.4 Posisi Senjata	31
3.2.4.3 Posisi Berlari	33
3.2.5 Sketsa	34
3.2.6 Akting	38
3.2.5.1 Akting berjalan	38
3.2.5.2 Akting berjalan mundur	40
3.2.5.3 Akting berjalan <i>strife</i> kanan	41
3.2.5.4 Akting <i>strife</i> kiri	42
3.2.5.5 Akting berlari	42
3.2.5.6 Akting berlari kesamping kanan	44
3.2.5.7 Akting berlari kesamping kiri	45

3.2.5.8 Akting <i>idle</i>	45
3.2.5.9 Akting <i>aiming</i>	47
3.2.5.10 Akting <i>menembak</i>	48
3.2.6.11 Jongkok	49
3.2.6.12 Stand	49
3.2.7 Implementasi	50
3.2.6.1 <i>Walk_Front</i>	52
3.2.6.2 <i>Strife_Left</i>	54
3.2.6.3 <i>Strife_Right</i>	56
3.2.6.4 <i>Walk_Backward</i>	57
3.2.6.5 <i>Run_Front</i>	59
3.2.6.6 <i>Strife_Left run</i>	61
3.2.6.7 <i>Strife_Right run</i>	62
3.2.6.8 <i>Idle</i>	63
3.2.6.9 <i>Aiming</i>	64
3.2.6.10 Shooting	65
3.2.6.11 Crouch	66
3.2.6.12 Stand	68
<b>BAB IV ANALISIS</b>	<b>69</b>
4.1 Analisis dari Data yang dikumpulkan	69

4.2 Analisis animasi siklus	70
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>86</b>
5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>XX</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and stretch</i> .....	5
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	6
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	7
Gambar 2.4 <i>Straight ahead action and pose to pose</i> .....	8
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>Timing</i> .....	10
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	11
Gambar 2.11 <i>Solid drawing</i> .....	12
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	12
Gambar 2.13 <i>Body Language</i> .....	14
Gambar 2.14 <i>Combative</i> .....	14
Gambar 2.15 <i>Basic Gestures</i> .....	16
Gambar 2.16 <i>Acting is Doing</i> .....	16
Gambar 3.1 Skema perancangan .....	23
Gambar 3.2 Latihan PETA .....	27
Gambar 3.3 Latihan Perang .....	29
Gambar 3.4 Captain Price COD: Modern Warfare 3 .....	30
Gambar 3.5 Merah Putih (2009).....	31

Gambar 3.6 Posisi menembak M1 Carbine .....	31
Gambar 3.7 <i>Safety Position</i> .....	32
Gambar 3.8 <i>Safety trigger</i> .....	33
Gambar 3.9 TNI.....	33
Gambar 3.10 Sketsa <i>Stand</i> .....	34
Gambar 3.11 Sketsa <i>Walk</i> .....	35
Gambar 3.12 Sketsa <i>Strife</i> .....	35
Gambar 3.13 Sketsa <i>Backward</i> .....	36
Gambar 3.14 Sketsa <i>Run</i> .....	36
Gambar 3.15 Sketsa <i>Run Strife</i> .....	37
Gambar 3.16 Sketsa <i>Aiming + Shooting</i> .....	37
Gambar 3.17 Jalan kedepan.....	39
Gambar 3.18 Jalan mundur.....	40
Gambar 3.19 Jalan <i>strife</i> kanan .....	41
Gambar 3.20 Jalan <i>strife</i> kiri .....	42
Gambar 3.21 Lari kedepan .....	43
Gambar 3.22 Akting berlari kesamping kanan .....	44
Gambar 3.23 <i>Idle</i> .....	45
Gambar 3.24 Posisi <i>Aiming</i> .....	46
Gambar 3.25 Posisi Menembak.....	48
Gambar 3.26 <i>Idle</i> .....	49
Gambar 3.27 <i>Stand</i> .....	49
Gambar 3.28 3Ds Max 2016.....	50



Gambar 3.29 <i>Keyframe</i> .....	51
Gambar 3.30 <i>Walk_Front</i> .....	52
Gambar 3.31 <i>Strife_Left</i> .....	54
Gambar 3.32 <i>Strife_Right</i> .....	56
Gambar 3.33 <i>Walk_backward</i> .....	57
Gambar 3.34 <i>Run_Front</i> .....	59
Gambar 3.35 <i>Strife_Left run</i> .....	61
Gambar 3.36 <i>Strife_Right Run</i> .....	62
Gambar 3.37 <i>Idle</i> .....	63
Gambar 3.38 <i>Aiming</i> .....	64
Gambar 3.39 <i>Shot</i> .....	65
Gambar 3.40 <i>Crouch</i> .....	66
Gambar 3.41 <i>Stand</i> .....	68
Gambar 4.1 <i>Sersan Bambang</i> .....	69
Gambar 4.2 <i>Walk_Front</i> .....	71
Gambar 4.3 <i>Strife_Left</i> .....	73
Gambar 4.4 <i>Strife_Right</i> .....	74
Gambar 4.5 <i>Walk_backward</i> .....	75
Gambar 4.6 <i>Run_Front</i> .....	76
Gambar 4.7 <i>Strife_Left Run</i> .....	77
Gambar 4.8 <i>Strife Right Run</i> .....	78
Gambar 4.9 <i>Idle</i> .....	79
Gambar 4.10 <i>Aiming</i> .....	80

Gambar 4.11 <i>Shot</i> .....	81
Gambar 4.12 <i>Crouch</i> .....	83
Gambar 4.13 <i>Stand</i> .....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Three Dimensional Character</i> .....	18
--	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI</b>	<b>XXII</b>
<b>LAMPIRAN B: PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI</b>	<b>XXIV</b>