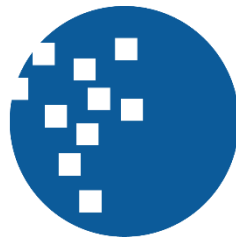


PERANCANGAN GERAKAN ANIMASI DALAM *PREVIEW*

ANIMASI PENDEK “WANI DADI GENI”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

FRANSISCA

0000028113

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANCANGAN GERAKAN ANIMASI DALAM *PREVIEW*

ANIMASI PENDEK “WANI DADI GENI”



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

FRANSISCA

0000028113

UMMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

MULTIMEDIA

NUSANTARA

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fransisca

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028113

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN GERAKAN ANIMASI DALAM *PREVIEW* ANIMASI PENDEK “WANI DADI GENI” merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya 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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 29 Juni 2022



(Fransisca)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul
Perancangan Gerakan Animasi dalam *Preview* Animasi Pendek “Wani Dadi
Geni”

Oleh
Nama : Fransisca
NIM : 000000028113
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara
Tangerang, 29 Juni 2022

Pembimbing



Digitally signed
by Firdyanza
Pramono
Date: 2022.06.29
13:57:02 +07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds
0323088802

Ketua Program Studi Film



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
032809750

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
Perancangan Gerakan Animasi dalam *Preview* Animasi Pendek “Wani Dadi
Geni”

Oleh
Nama : Fransisca
NIM : 0000028113
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 11 Juli 2022
Pukul 12.30 s/d 13.15 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Digitally signed
by Christine M.
Lukmanto
Date: 2022.07.15
08:45:14 +07'00'

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
0311089001

Penguji




R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.
0303018005

Pembimbing


Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds
0323088802

Ketua Program Studi Film


Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2022.07.15
16:07:41 +07'00'
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
032809750

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fransisca

NIM : 00000028113

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/~~Skripsi~~/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Gerakan Animasi dalam *Preview* Animasi Pendek “Wani Dadi Geni”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 29 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Fransisca)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan Gerakan Animasi dalam *Preview* Animasi Pendek “Wani Dadi Geni” “ dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 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. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

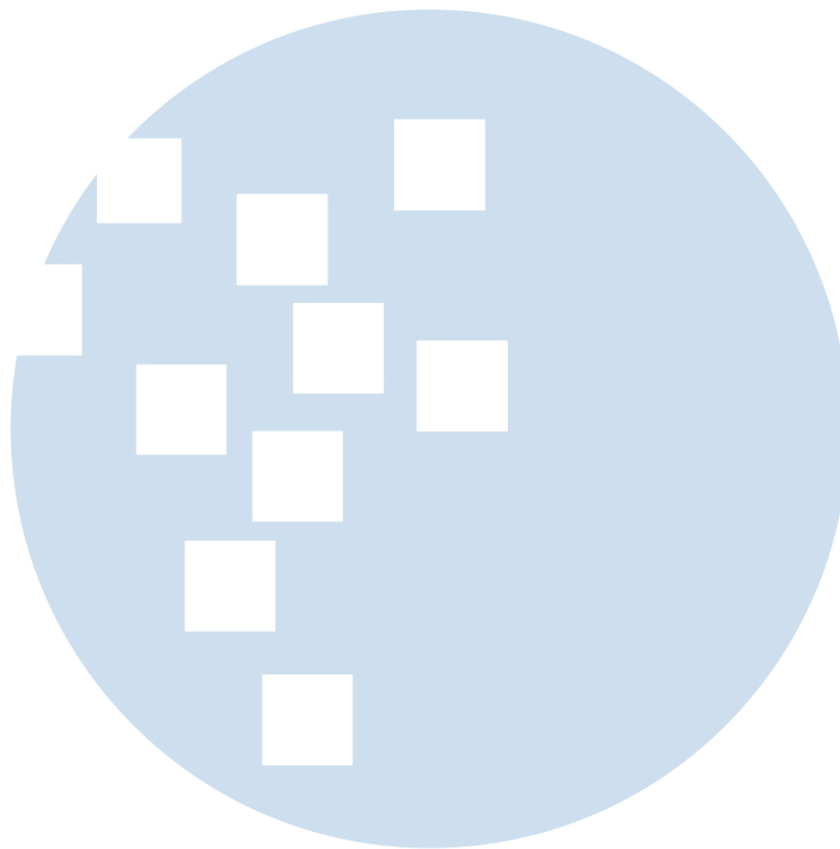
1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang diberikan selama pembuatan laporan magang
2. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds , sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Rizki Alam Katamsi karena sudah diberikan kesempatan untuk magang dan diizinkan untuk membahas Animasi Wani Dadi Geni.
7. Silvi Lim sebagai supervisor yang telah membimbing selama magang di Studio Mune.
8. Keluarga dan teman yang telah memberikan pengertian dan dukungannya dalam proses penyelesaian magang ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 29 Juni 2022



Fransisca



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Animasi Tokoh dalam *Preview* Animasi “Wani Dadi

Geni”

(Fransisca)

ABSTRAK

Animasi berasal dari bahasa Latin, “animare” yang memiliki arti untuk menghidupkan atau memberikan nafas (Jean, 2005). Alasan pemilihan perancangan gerakan animasi tiga tokoh dikarenakan perancangan animasi menggunakan teknik yang berbeda yaitu dengan penggunaan *duik bassel*, *puppet pin tool*, dan penggunaan *parent & link* pada After Effect. Perancangan animasi dimulai dengan pengamatan yang dilakukan dengan melihat acuan dari referensi di kehidupan nyata dan animasi. Dilanjutkan dengan studi pustaka beberapa teori seperti animasi, animasi 2D, printip animasi, *run cycle*, dan *walk cycle*. Setelah itu, penulis melakukan perancangan langsung di *After Effect*. Hasil penelitian dari analisis bisa disimpulkan bahwa dalam animasi terdapat penerapan dari prinsip animasi. Pada animasi tokoh babi terlihat adanya penggunaan prinsip *squash and stretch*, *follow through*, dan *exaggeration*. Selain itu, *puppet* yang digunakan membantu penerapan *squash and stretch* karena dapat mengatur bagian tubuh tokoh yang statis dan bergerak sehingga memberikan efek lentur pada tokoh. Animasi tokoh pianika menggunakan prinsip *exaggeration*, dan *follow through*. Animasi tokoh Nakulo menggunakan prinsip *exaggeration*, *follow through*, dan *anticipation*. Dari hasil penelitian ini, penulis dapat mempelajari mengenai pentingnya perencanaan animasi yang baik. Adapun keterbatasan penulis dalam menganalisis penerapan prinsip animasi karena kendala teknis seperti *duik bassel* dari tokoh pianika membuat file cukup berat sehingga pergerakan tokoh kurang maksimal. *Duik bassel* tidak digunakan di tokoh Nakulo dikarenakan kendala tersebut sehingga digunakan alternatif *parent & link* untuk perancangannya.

Kata kunci: *Character animation*, Perancangan Animasi, 12 prinsip animasi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Animation Movement Design in the Animation Preview "Wani

Dadi Geni"

(Fransisca)

ABSTRACT (English)

Animation comes from the Latin "animare" which means to animate or breathe (Jean, 2005). The reason for choosing the movement design of the three-character animation movement is because the animation design uses different techniques, namely the use of duik bassel, puppet position pin tool, and the use of parent & link in After Effects. Animation design begins with observations made by looking at references from real-life references and animations. Followed by literature study of several theories such as animation, 2D animation, the principle of animation, and run cycle, and walk cycle. After that, the author conducted a direct design experiment in After Effects. The research results from the analysis can be concluded that in animation there is an application of the principle of animation. The animation of the pig character shows the use of squash and stretch, follow through, and exaggeration principles. In addition, the puppet pin used helps the implementation of squash and stretch because it can regulate static and moving body parts so as to provide a flexible effect on the character. The animation of the pianika character uses the principle of exaggeration, and follow through. Nakulo character animation uses the principles of exaggeration, follow through, and anticipation. From the results of this study, the authors can learn about the importance of good animation planning. As for the limitations of the author in analyzing the application of animation principles because of technical constraints such as the duik bassel of the pianika character, the file is quite heavy so that the movement of the character is not optimal. Duik bassel is not used in Nakulo's character due to these constraints, so parent & link alternatives are used for its design.

Keywords: *Character animation, Animation Movement Design, 12 principle of animation*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG	1
2. STUDI LITERATUR	2
3. METODE PENCIPTAAN	8
Deskripsi Karya	8
Konsep Karya	9
Tahapan Kerja.....	10
4. HASIL KARYA	22
5. ANALISIS	24
6. KESIMPULAN	26
7. DAFTAR PUSTAKA	28

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Breakdown</i> animasi babi	20
Tabel 3. 2 <i>Breakdown</i> kaki pianika.....	20
Tabel 3. 3 <i>Breakdown</i> pemain pianika.....	21
Tabel 3. 4 <i>Breakdown</i> Nakulo memukul gong.....	21
Tabel 4. 1 <i>Breakdown</i> shot babi.....	23
Tabel 4. 2 <i>Breakdown</i> shot tokoh pianika.....	23
Tabel 4. 3 <i>Breakdown</i> shot tokoh Nakulo.....	24

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

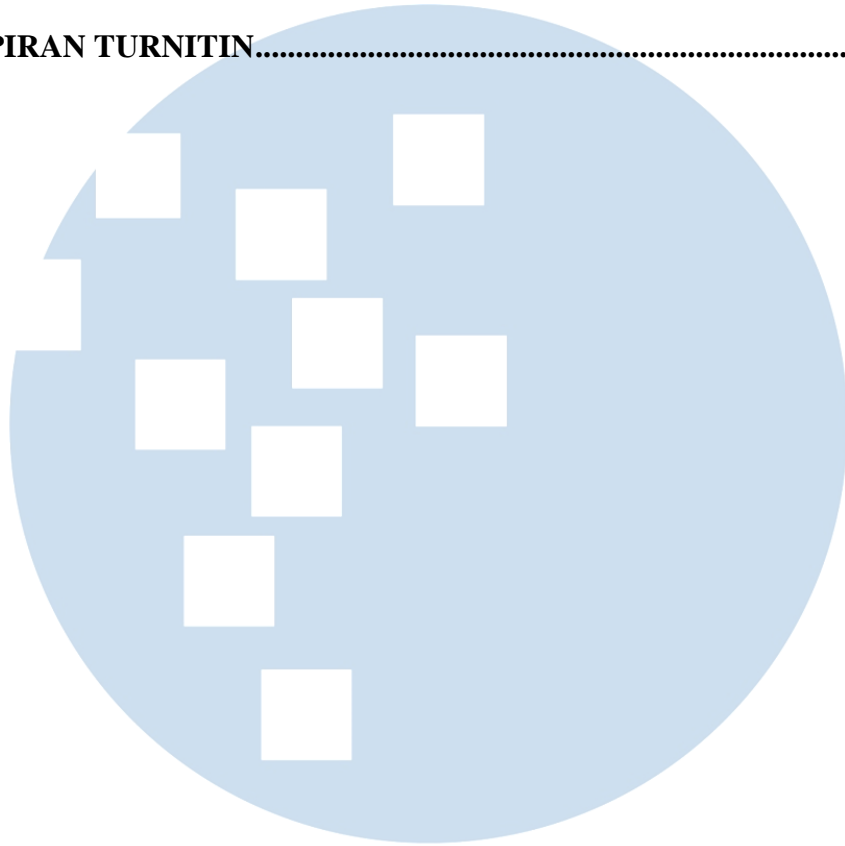
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Variasi 4 langkah berlari	6
Gambar 2.2. <i>Breakdown Walk Cycle</i>	7
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	10
Gambar 3. 2 babi berlari di kehidupan nyata	11
Gambar 3. 3 Babi berlari dalam animasi.....	12
Gambar 3. 4 Babi berlari dalam animasi.2.....	12
Gambar 3. 5 Alfy yang sedang memainkan pianika	13
Gambar 3. 6 Kaori yang sedang memainkan pianika	13
Gambar 3. 7 Noodle yang sedang memainkan pianika.....	14
Gambar 3. 8 Seorang laki-laki yang sedang memukul gong	14
Gambar 3. 9 <i>Man Hitting Gong Drawing 2D Animation</i>	15
Gambar 3. 10 Adegan tokoh memukul gong	15
Gambar 3. 11 Pemisahan bagian tubuh tokoh babi.....	17
Gambar 3. 12 Letak <i>puppet pin</i> pada salah satu kaki tokoh babi.....	17
Gambar 3. 13 Pemisahan bagian tubuh tokoh pemain pianika	18
Gambar 3. 14. <i>Structure</i> pada tokoh pemain pianika.....	18
Gambar 3. 15 Penggunaan <i>parent & link</i> pada tokoh Nakulo	19
Gambar 3. 16 Penyesuaian <i>Anchor Point</i> pada tokoh Nakulo.....	19
Gambar 5.1 <i>Sequence</i> tokoh babi.....	24
Gambar 5.2 <i>Sequence</i> tokoh pianika.....	25
Gambar 5.3 <i>Sequence</i> tokoh Nakulo.....	25

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN TURNITIN.....30



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**