

KATA PENGANTAR

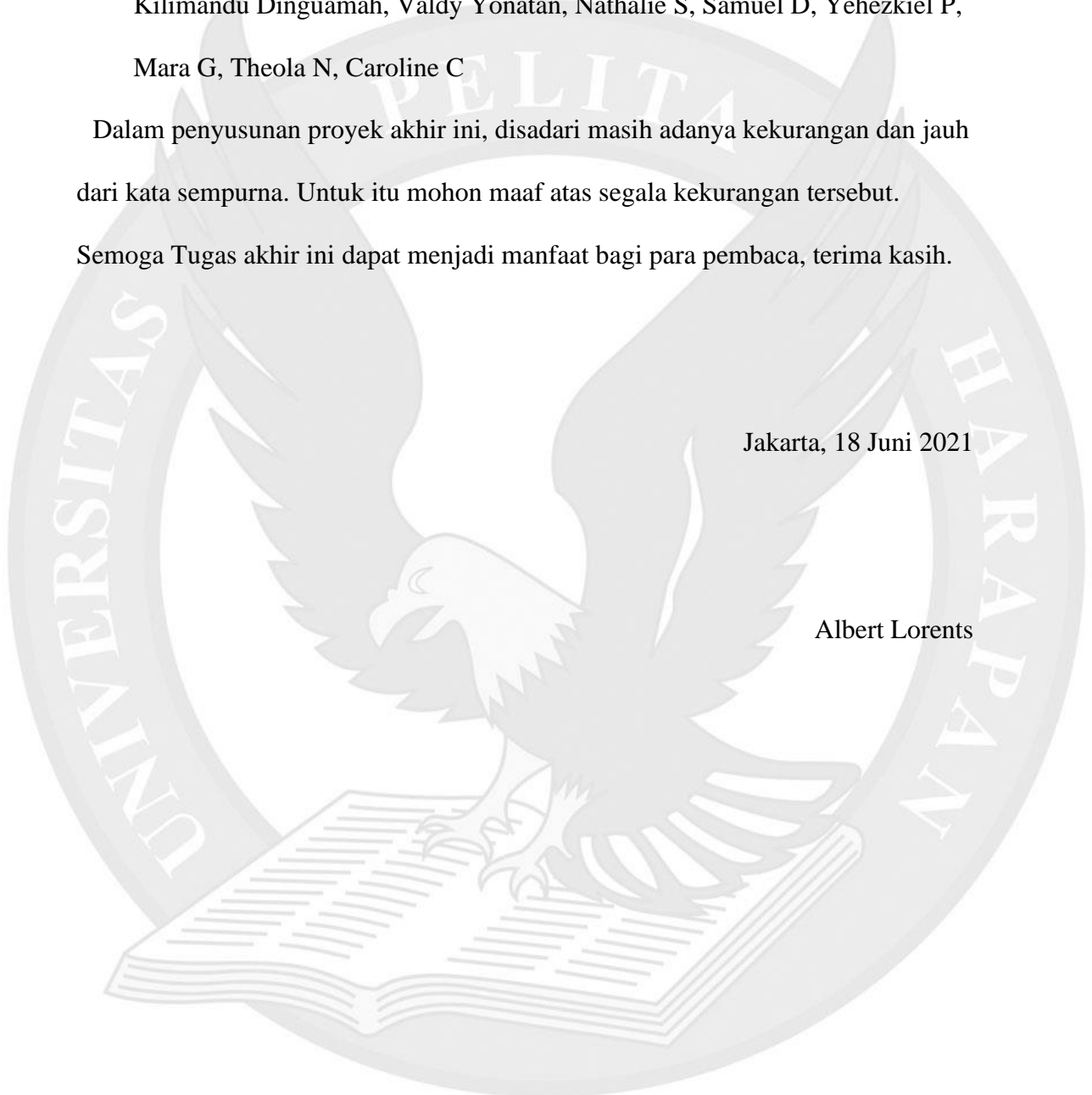
Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi dengan judul “Perancangan Animasi dalam Film Animasi 3 Dimensi Adaptasi Cerita Rakyat Karya Monica Wihardja (STUDI KASUS: “Marapu dan Kampung Tarung”)”. Penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik apabila tidak dibantu dan didukung oleh banyak pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual
2. Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn., M.Ds.; selaku pembimbing utama.
3. Pak Ferric Limano, S.Sn., M.Ds.; selaku pembimbing kedua.
4. Bapak Naldo Yanuar, S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji.
5. Jeffrey Rachmad Gunandi, S.Sn., M.Ds selaku dosen penguji.
6. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
7. Kedua adik penulis, Kennt dan Jeanne, yang telah mendukung dan menyemangati penulis dalam kegiatan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
8. Kepada orang tua dan saudara yang telah mendukung, memotivasi, dan mendokan sepanjang pengerjaan proyek akhir ini.

9. Chelsea, Kiki, Ichi dan Hana yang selalu menyemangati, mendukung, mendoakan dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi.
 10. Seluruh teman-teman yang membantu proyek ini, adapun, Ronaldo Kilimandu Dinguamah, Valdy Yonatan, Nathalie S, Samuel D, Yehezkiel P, Mara G, Theola N, Caroline C
- Dalam penyusunan proyek akhir ini, disadari masih adanya kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu mohon maaf atas segala kekurangan tersebut.
- Semoga Tugas akhir ini dapat menjadi manfaat bagi para pembaca, terima kasih.

Jakarta, 18 Juni 2021

Albert Lorents



DAFTAR ISI

<u>BAB I</u>	<u>1</u>
<u>PENDAHULUAN</u>	<u>1</u>
<u>1.1 Latar Belakang</u>	<u>1</u>
<u>1.2 Identifikasi Masalah</u>	<u>7</u>
<u>1.3 Batasan Masalah</u>	<u>8</u>
<u>1.4 Tujuan</u>	<u>8</u>
<u>1.5 Manfaat</u>	<u>8</u>
<u>1.5.1 Untuk Keilmuan</u>	<u>8</u>
<u>1.5.2 Untuk Masyarakat</u>	<u>8</u>
<u>BAB II</u>	<u>9</u>
<u>Landasan Teori</u>	<u>9</u>
<u>2.1 Pembahasan Teori</u>	<u>9</u>
<u>2.1.1 The Role of Animation</u>	<u>9</u>
<u>2.1.2 Dua Belas Prinsip Animasi dalam 3D</u>	<u>10</u>
<u>2.1.2.1 Squash and Stretch</u>	<u>10</u>
<u>2.1.2.2 Anticipation</u>	<u>12</u>
<u>2.1.2.3 Staging</u>	<u>15</u>
<u>2.1.2.4 Overlap and Follow Through</u>	<u>16</u>
<u>2.1.2.5 Slow In and Out</u>	<u>19</u>
<u>2.1.2.6 Arcs</u>	<u>19</u>
<u>2.1.2.7 Secondary Action</u>	<u>20</u>
<u>2.1.2.8 Timing</u>	<u>22</u>
<u>2.1.2.9 Exaggeration</u>	<u>23</u>
<u>2.1.2.10 Solid Drawing</u>	<u>24</u>
<u>2.1.2.11 Appeal</u>	<u>25</u>
<u>2.1.2.12 Straight Ahead Action and Pose to Pose</u>	<u>27</u>
<u>2.2 Pembahasan Konsep</u>	<u>28</u>
<u>2.2.1 Studi Kasus Moana (2016)</u>	<u>28</u>
<u>2.2.1.1 Latar Tempat dan Waktu</u>	<u>30</u>
<u>2.2.1.2 Squash and Stretch</u>	<u>31</u>
<u>2.2.1.3 Anticipation</u>	<u>32</u>
<u>2.2.1.7 Staging</u>	<u>34</u>
<u>2.2.1.7 Overlap and Follow Through</u>	<u>34</u>
<u>2.2.1.7 Slow In and Out</u>	<u>36</u>

<u>2.2.1.7 Arcs</u>	<u>37</u>
<u>2.2.1.8 Secondary Action</u>	<u>37</u>
<u>2.2.1.9 Timing</u>	<u>39</u>
<u>2.2.1.10 Exaggeration</u>	<u>40</u>
<u>2.2.1.11 Solid drawing</u>	<u>41</u>
<u>2.2.1.12 Appeal</u>	<u>43</u>
<u>2.2.1.13 Straight Ahead Action and Pose to Pose</u>	<u>45</u>
<u>2.2.2 Media</u>	<u>47</u>
<u>2.2.2.1 Animasi 3D Pendek</u>	<u>47</u>
<u>2.2.3 Konteks</u>	<u>48</u>
<u>2.2.3.1 Latar Belakang Kebudayaan</u>	<u>48</u>
<u>2.2.3.2 Bahasa</u>	<u>49</u>
<u>2.2.3.3 Sistem Teknologi dan Peralatan Hidup</u>	<u>51</u>
<u>2.2.3.4 Sistem Kemasyarakatan</u>	<u>52</u>
<u>2.2.3.5 Teologi Marapu</u>	<u>53</u>
<u>2.2.3.6 Kosmologi Marapu</u>	<u>55</u>
<u>2.2.3.6 Hongi/Henge'do</u>	<u>57</u>
<u>BAB III</u>	<u>60</u>
<u>METODE PERANCANGAN</u>	<u>60</u>
<u>3.1 Waktu dan Tempat Studi Perancangan</u>	<u>60</u>
<u>3.1.1 Studi Pustaka</u>	<u>60</u>
<u>3.1.2 Studi Wawancara</u>	<u>60</u>
<u>3.1.2.1 Wawancara Pertama dengan Maria Monica Wihardja</u>	<u>60</u>
<u>3.1.2.2 Wawancara Kedua dengan Maria Monica Wihardja</u>	<u>61</u>
<u>3.1.2.3 Wawancara Melkianus Nggiku Nggalumara</u>	<u>61</u>
<u>3.2 Strategi Perancangan</u>	<u>61</u>
<u>3.2.1 Proses Desain Animasi 3D</u>	<u>61</u>
<u>3.2.1.1 Orientation</u>	<u>65</u>
<u>3.2.1.2 Analysis</u>	<u>65</u>
<u>3.2.1.3 Conception</u>	<u>66</u>
<u>3.2.1.4 Design</u>	<u>66</u>
<u>3.2.1.5 Implementation</u>	<u>67</u>
<u>3.2.2 Proses Animasi 3D</u>	<u>68</u>
<u>3.2.2.1 Shooting Reference Video</u>	<u>68</u>
<u>3.2.2.2 Posing</u>	<u>68</u>
<u>3.2.2.3 Blocking</u>	<u>68</u>
<u>3.2.2.4 Splining</u>	<u>69</u>

<u>3.2.2.5 Smoothing and Offset</u>	<u>69</u>
<u>3.2.2.4 Adding Life</u>	<u>69</u>
<u>3.3 Analisis Data</u>	<u>70</u>
<u>3.3.1 Analisis Hasil Wawancara</u>	<u>70</u>
<u>3.3.1.1 Wawancara Pertama dengan Maria Monica Wihardja</u>	<u>70</u>
<u>3.3.1.2 Wawancara Kedua dengan Maria Monica Wihardja</u>	<u>71</u>
<u>3.3.1.3 Wawancara Dengan Melkianus Nggiku Nggalumara</u>	<u>72</u>
<u>3.3.2 Analisis Cerita Marapu dan Kampung Tarung</u>	<u>73</u>
<u>3.3.2.1 Penokohan dan Latar Tempat</u>	<u>73</u>
<u>3.3.2.2 Rangkuman Cerita</u>	<u>74</u>
<u>3.3.3 Analisis Meha</u>	<u>76</u>
<u>3.3.3.1 Beat Sheet Meha menggunakan Jami Gold's</u>	<u>76</u>
<u>3.3.4 Target Audiens</u>	<u>78</u>
<u>3.3.4.1 Demographic Segmentation</u>	<u>79</u>
<u>3.3.4.2 Psychographic Segmentation</u>	<u>79</u>
<u>3.3.4.3 Behavioral Segmentation</u>	<u>79</u>
<u>3.4 Kesimpulan Analisis</u>	<u>80</u>
<u>BAB IV</u>	<u>82</u>
<u>PERANCANGAN</u>	<u>82</u>
<u>4.1 Strategi Kreatif</u>	<u>82</u>
<u>4.1.1 Keywords Konten Cerita</u>	<u>82</u>
<u>4.1.2 Keywords Visual</u>	<u>84</u>
<u>4.1.3 Moodboard Keywords Visual</u>	<u>87</u>
<u>4.1.4 Moodboard Target Audiens</u>	<u>90</u>
<u>4.2 Studi Visual</u>	<u>91</u>
<u>4.3 Konsep Desain</u>	<u>94</u>
<u>4.3.1 Heavenly</u>	<u>94</u>
<u>4.3.2 Enlightened</u>	<u>102</u>
<u>4.3.3 Acting Reference</u>	<u>109</u>
<u>4.3.3.1 Acting Reference Scene 1</u>	<u>109</u>
<u>4.3.3.2 Acting Reference Scene 2</u>	<u>110</u>
<u>4.3.3.3 Acting Reference Scene 3</u>	<u>111</u>
<u>4.3.3.4 Acting Reference Scene 4</u>	<u>112</u>
<u>4.3.3.5 Acting Reference Scene 5</u>	<u>112</u>
<u>4.3.3.6 Acting Reference Scene 6</u>	<u>113</u>
<u>4.3.3.7 Acting Reference Scene 7</u>	<u>113</u>
<u>4.3.3.8 Acting Reference Scene 8</u>	<u>114</u>

<u>4.4 Proses Perancangan</u>	<u>114</u>
<u>4.4.1 Shooting Reference Video</u>	<u>115</u>
4.4.1.1 Shooting Reference Video Pre-Enlightened	115
4.4.1.2 Shooting Reference Video Post Enlightened	116
4.4.1.2 Shooting Reference Video Heavenly	117
<u>4.4.2 Posing</u>	<u>118</u>
4.4.1.1 Posing Pre-Enlightened	118
4.4.1.2 Posing Post Enlightened	119
4.4.1.3 Posing Heavenly	120
<u>4.4.3 Blocking</u>	<u>121</u>
4.4.3.1 Blocking Pre-Enlightened	121
4.4.3.2 Blocking Post Enlightened	122
4.4.3.3 Blocking Heavenly	123
<u>4.4.4 Splining, Smoothing and Offset, Adding Life</u>	<u>124</u>
4.4.4.1 Splining, Smoothing and Offset, Adding Life Pre-Enlightened	124
4.4.4.2 Splining, Smoothing and Offset, Adding Life Post Enlightened	125
4.4.4.3 Splining, Smoothing and Offset, Adding Life Heavenly	126
<u>BAB V</u>	<u>128</u>
<u>KESIMPULAN DAN SARAN</u>	<u>128</u>
<u>5.1 Kesimpulan</u>	<u>128</u>
<u>5.1 Saran</u>	<u>130</u>

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1.2.1.1 Squash and stretch dalam animasi 3D</u>	<u>17</u>
<u>Gambar 2.1.2.2.1 Anticipation dalam animasi 3D</u>	<u>19</u>
<u>Gambar 2.1.2.2.2 Squash and stretch dalam animasi 3D</u>	<u>20</u>
<u>Gambar 2.1.2.3.1 Staging dalam animasi 3D</u>	<u>21</u>
<u>Gambar 2.1.2.3.2 Staging dalam animasi 3D</u>	<u>22</u>
<u>Gambar 2.1.2.4.1 Overlap and Follow Through dalam animasi 3D</u>	<u>25</u>
<u>Gambar 2.1.2.6.1 Arcs dalam animasi 3D</u>	<u>26</u>
<u>Gambar 2.1.2.7.1 Arcs dalam animasi 3D</u>	<u>28</u>
<u>Gambar 2.1.2.8.1 Timing dalam animasi 3D</u>	<u>29</u>
<u>Gambar 2.2.1.1.1 Map-Making karya Andy Harkness untuk menentukan jarak relatif dalam dunia yang mereka ciptakan.</u>	<u>37</u>
<u>Gambar 2.2.1.2.1 Squash and Stretch dalam animasi Moana</u>	<u>39</u>
<u>Gambar 2.2.1.3.1 Anticipation dalam animasi Moana</u>	<u>40</u>
<u>Gambar 2.2.1.7.1 Staging dalam animasi Moana</u>	<u>41</u>
<u>Gambar 2.2.1.7.1 Follow through dalam animasi Moana</u>	<u>42</u>
<u>Gambar 2.2.1.7.2 Overlap dalam animasi Moana</u>	<u>42</u>
<u>Gambar 2.2.1.7.1 Slow in and Slow out dalam animasi Moana</u>	<u>43</u>
<u>Gambar 2.2.1.7.1 Arcs dalam animasi Moana</u>	<u>44</u>
<u>Gambar 2.2.1.8.1 Secondary Action dalam animasi Moana</u>	<u>46</u>
<u>Gambar 2.2.1.9.1 Action dalam animasi Moana</u>	<u>47</u>
<u>Gambar 2.2.1.10.1 Exaggeration dalam animasi Moana</u>	<u>48</u>
<u>Gambar 2.2.1.11.1 Solid Drawing dalam animasi Moana</u>	<u>49</u>
<u>Gambar 2.2.1.11.2 Solid Drawing dalam animasi Moana</u>	<u>50</u>
<u>Gambar 2.2.1.12.1 Appeal dalam animasi Moana</u>	<u>52</u>
<u>Gambar 2.2.1.12.2 Appeal dalam animasi Moana</u>	<u>52</u>
<u>Gambar 2.2.1.13.1 Straight Ahead dalam animasi Moana</u>	<u>53</u>

<u>Gambar 2.2.1.13.2 Pose to pose dalam animasi Moana</u>	<u>54</u>
<u>Gambar 2.2.3.3.1 Alat tenun yang terbuat dari bahan kayu</u>	<u>59</u>
<u>Gambar 2.2.3.3.1 Alat tenun yang terbuat dari bahan kayu</u>	<u>61</u>
<u>Gambar 2.2.3.6.1 Tradisi Cium Hidung di Sumba</u>	<u>66</u>
<u>Gambar 3.2.1.1 Penerapan metode proses desain dalam produksi film pendek Meha</u>	<u>73</u>
<u>Gambar 3.2.1.2 Penerapan metode proses animasi 3D dalam produksi film pendek Meha</u>	<u>75</u>
<u>Gambar 3.3.1.1 Wawancara pertama dengan Maria Monica Wihardja.</u>	<u>81</u>
<u>Gambar 3.3.1.2 Maria Monica Wihardja</u>	<u>82</u>
<u>Gambar 3.3.2.2.1 Salah satu Ilustrasi dalam Marapu dan Kampung Tarung</u>	<u>85</u>
<u>Gambar 3.3.3.1.1 Penerapan metode Jami Gold dalam film animasi pendek Meha</u>	<u>87</u>
<u>Gambar 4.1.1.1 Penerapan metode Mind Map Tony Buzan dalam proyek film animasi Meha.</u>	<u>93</u>
<u>Gambar 4.1.2.1 Penerapan metode Words Association Network untuk mencari keywords visual ‘Kepercayaan’.</u>	<u>95</u>
<u>Gambar 4.1.2.2 Penerapan metode Words Association Network untuk mencari keywords visual ‘Merdeka’.</u>	<u>96</u>
<u>Gambar 4.1.3.1 Moodboard keywords visual kata ‘heavenly’</u>	<u>98</u>
<u>Gambar 4.1.3.2 Moodboard keywords visual kata ‘enlightened’</u>	<u>99</u>
<u>Gambar 4.1.4.1 Moodboard untuk target audiens.</u>	<u>101</u>
<u>Gambar 4.2.1 Penggambaran gestur karakter Ikal dalam film Laskar Pelangi.</u>	<u>102</u>
<u>Gambar 4.2.2 Penggambaran gestur karakter Ikal dalam film Laskar Pelangi.</u>	<u>102</u>
<u>Gambar 4.2.3 Penggambaran gestur karakter Ikal dalam film Laskar Pelangi.</u>	<u>103</u>
<u>Gambar 4.2.4 Penggambaran gestur karakter Lintang dalam film Laskar Pelangi.</u>	<u>104</u>
<u>Gambar 4.2.5 Penggambaran gestur karakter Lintang dalam film Laskar Pelangi.</u>	<u>104</u>
<u>Gambar 4.3.1.1 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>108</u>
<u>(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020) Gambar 4.3.1.2 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>108</u>
<u>Gambar 4.3.1.3 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>109</u>
<u>Gambar 4.3.1.4 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>109</u>

<u>Gambar 4.3.1.5 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>110</u>
<u>Gambar 4.3.1.6 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>110</u>
<u>Gambar 4.3.1.7 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>111</u>
<u>Gambar 4.3.1.8 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>111</u>
<u>Gambar 4.3.1.9 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>112</u>
<u>Gambar 4.3.1.10 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>112</u>
<u>Gambar 4.3.1.11 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>113</u>
<u>Gambar 4.3.1.12 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>113</u>
<u>Gambar 4.3.1.13 Penggambaran Heavenly dan Atrocious Dalam Animasi Meha.</u>	<u>114</u>
<u>Gambar 4.3.1.1 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>116</u>
<u>Gambar 4.3.1.2 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>117</u>
<u>Gambar 4.3.1.3 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>117</u>
<u>Gambar 4.3.1.4 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>118</u>
<u>Gambar 4.3.1.5 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>118</u>
<u>Gambar 4.3.1.6 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>119</u>
<u>Gambar 4.3.1.7 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>119</u>
<u>Gambar 4.3.1.8 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>120</u>
<u>Gambar 4.3.1.9 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>120</u>
<u>Gambar 4.3.1.10 Penggambaran Enlightened Pada Karakter Meha Dalam Animasi Meha.</u>	<u>121</u>
<u>Gambar 4.4.3.1.1 Acting Reference untuk Scene 1.</u>	<u>122</u>
<u>Gambar 4.4.3.2.1 Acting Reference untuk Scene 2.</u>	<u>123</u>
<u>Gambar 4.4.3.3.1 Acting Reference untuk Scene 3.</u>	<u>124</u>
<u>Gambar 4.3.3.4.1 Acting Reference untuk Scene 4.</u>	<u>125</u>

<u>Gambar 4.4.3.5.1 Acting Reference untuk Scene 5.</u>	<u>125</u>
<u>Gambar 4.4.3.6.1 Acting Reference untuk Scene 6.</u>	<u>126</u>
<u>Gambar 4.3.3.7.1 Acting Reference untuk Scene 7.</u>	<u>127</u>
<u>Gambar 4.4.3.8.1 Acting Reference untuk Scene 7 dengan dominasi warna kuning dan ungu.</u>	<u>128</u>
<u>Gambar 4.4.1.1.1 Shooting Reference Video untuk Scene 4.</u>	<u>129</u>
<u>Gambar 4.4.1.1.2 Shooting Reference Video untuk Scene 6.</u>	<u>129</u>
<u>Gambar 4.4.1.1.2 Shooting Reference Video untuk Scene 2.</u>	<u>130</u>
<u>Gambar 4.4.1.2.1 Shooting Reference Video untuk Scene 7.</u>	<u>131</u>
<u>Gambar 4.4.1.1.1 Posing untuk Scene 4.</u>	<u>132</u>
<u>Gambar 4.4.1.2.1 Posing untuk Scene 1 dan Scene 8.</u>	<u>134</u>
<u>Gambar 4.4.1.3.1 Posing untuk Scene 7.</u>	<u>135</u>
<u>Gambar 4.4.3.1.1 Blocking untuk Scene 4.</u>	<u>136</u>
<u>Gambar 4.4.3.2.1 Blocking untuk Scene 1 dan Scene 8.</u>	<u>137</u>
<u>Gambar 4.4.3.3.1 Blocking untuk Scene 7.</u>	<u>138</u>
<u>Gambar 4.4.4.2.1 Splining untuk Scene 4.</u>	<u>139</u>
<u>Gambar 4.4.4.2.1 Splining untuk Scene 4.</u>	<u>140</u>
<u>Gambar 4.4.3.3.1 Splining untuk Scene 7.</u>	<u>141</u>