

**PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER PADA SCENE TEBING
FILM ANIMASI “ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

MUAMAR ASNAN FIRDAUS

20.82.0835

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER PADA SCENE TEBING
FILM ANIMASI “ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE”**

SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

MUAMAR ASNAN FIRDAUS

20.82.0835

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

**PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER PADA SCENE TEBING
FILM ANIMASI “ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE”**

yang disusun dan diajukan oleh

Muamar Asnan Firdaus

20.82.0835

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER JALUR MAGANG ARTIST

**PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER PADA SCENE TEBING
FILM ANIMASI “ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE”**

yang disusun dan diajukan oleh

Muamar Asnan Firdaus

20.82.0835

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muamar Asnan Firdaus
NIM : 20.82.0835

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER PADA SCENE TEBING FILM
ANIMASI “ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE”**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 12 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Muamar Asnan Firdaus

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Maka, dengan rasa bangga dan Bahagia saya persembahkan Skripsi atau Tugas akhir ini kepada :

1. Ayah dan Ibu saya tercinta, Bapak Asniyar dan ibu Sri Puspawati terimakasih atas doa dan pengorbanan yang tidak pernah henti sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan lancar.
2. Adikku Naufal, Nabila, dan Nisrina, Terimakasih telah menjadi penyemangan dalam mengerjakan tugas akhir skripsi.
3. Pakde Lik Dar, Mas Irham dan segenal keluarga besar yang saya hormati dan sayangi terimakasih atas nasehat yang diberikan sehingga penulis semakin termotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Dosen Pembimbing tersabar bapak Agus Purwanto, M.Kom berkat bimbingan dan saran selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Tim Ronin Production yang beranggota Irfan, Davinta, Gusti, dan Tyo, terimakasih sudah berjuang bersama sehingga karya “Elenora and The Flower of Life” ini dapat diselesaikan untuk memenuhi tugas GKM dan dapat digunakan sebagai bahan pembahasan skripsi.
6. Teman seperjuangan dan sahabat saya Kevin, Angga, Bagas, Thomas, dan Tasya yang telah berjuang bersama sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan mendapatkan gelar sarjana.
7. Mentor dan teman-teman diklat animasi BDI Denpasar yang telah belajar bersama selama satu bulan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBAHASAN ANIMASI KARAKTER PADA SCENE TEBING FILM ANIMASI ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE” dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan dan mendapatkan Program Sarjana (S1) jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan. Penulis berterima kasih kepada :

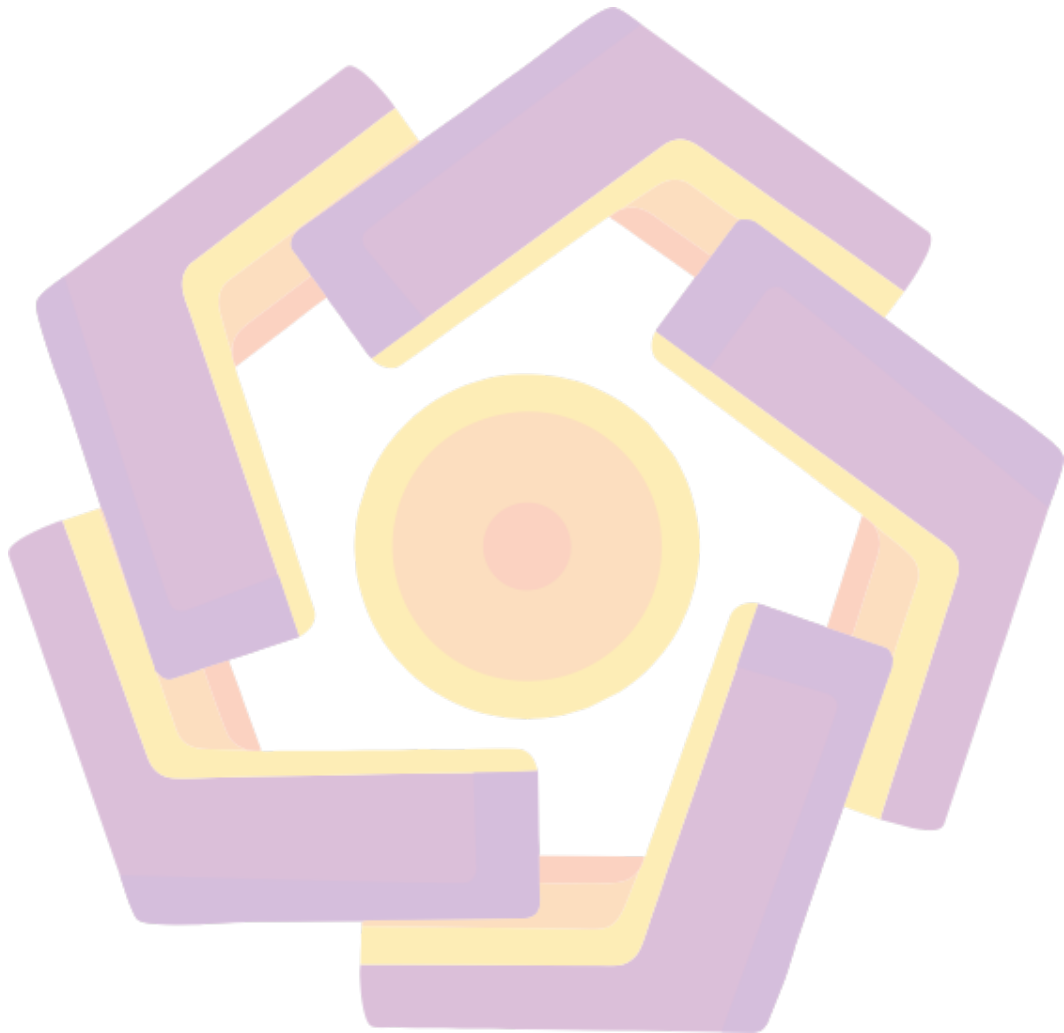
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Aditya Galih Nugroho selaku pembimbing magang dalam program Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D yang diselenggarakan oleh MSV Studio dan BDI Denpasar.
5. Bapak Haile Qudrat Djojodibroto selaku dosen di Universitas Amikom Yogyakarta serta pembimbing magang dalam program Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D yang diselenggarakan oleh MSV Studio dan BDI Denpasar.
6. Teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan mendukung satu sama lain selama proses perkuliahan.

Kami menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir

kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian yang akan datang.

Yogyakarta, 10 Agustus 2024

Muamar Asnan Firdaus



DAFTAR ISI

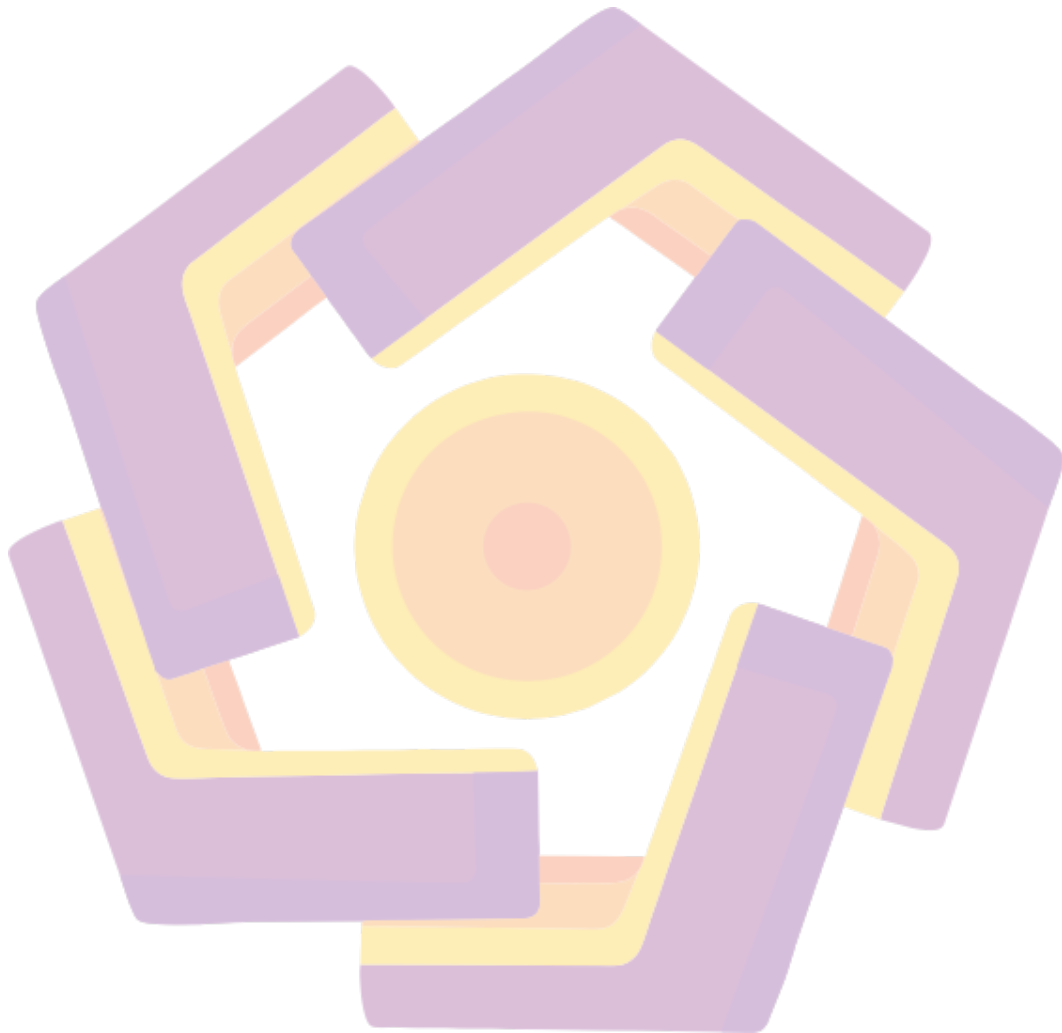
HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	XVI
DAFTAR ISTILAH	XVII
INTISARI	XVIII
ABSTRACT	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	2
BAB II LANDASAN TEORI	3
2.1 LADASAN TEORI.....	3
2.1.1 Animasi	3
2.1.2 Scene.....	3
2.1.3 Kamera	3
2.1.4 Keys	3
2.1.5 Following Paths dan Object	4
2.1.6 Parent Child	4
2.1.7 Inverse Kinematics (IK) & Forward Kinematics (FK)	4
2.1.8 Prinsip-Prinsip Animasi	5
1. Squash and Stretch.....	5

2. Anticipation.....	5
3. Staging	6
4. Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	6
5. Follow Through and Overlapping Action	7
6. Slow In and Slow Out.....	7
7. Arcs.....	8
8. Secondary Action	8
9. Timing.....	9
10. Exaggeration.....	9
11. Solid Drawing.....	10
12. Appeal.....	10
2.2 PENGUMPULAN DATA	11
2.2.1 Metode Observasi	11
1. Spring.....	12
2. Sprite Fright.....	12
2.2.2 Metode Wawancara	13
1. Konsep cerita, detail karakter, dan tema terkait film animasi Elenora and The Flower of Life ...	13
2. Pembuatan previs untuk <i>guide layout</i> , dan animasi karakter berdasarkan <i>storyboard</i> sebelum proses animasi.....	13
3. Langkah-langkah yang dibutuhkan dalam produksi film animasi Elenora and The Flower of Life	13
2.3 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	15
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	15
2.3.2 Analisi Non-Fungsional.....	16
2.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	16
2.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	16
2.4 ASPEK PRODUKSI	17
2.4.1 Aspek Kreatif	17
2.4.2 Aspek Teknis	21
2.5 PRA PRODUKSI.....	26
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
3.1 PENERAPAN PRODUKSI.....	33
3.1.1 Pembahasan Aspek Teknis	33
3.1.1.1 Menampilkan Gerakan Elenora Berjalan Memasuki Frame.....	33
3.1.1.2 Menampilkan gerakan wajah Elenora yang semula menatap pohon besar kemudian berkedip dan menoleh kebawah ke arah tebing.	35
3.1.1.3 Menampilkan gerakan wajah Elenora yang menjadi lebih cemas, namun kemudian memejamkan mata untuk mengingat nenek yang sedang sakit.	37
3.1.1.4 Menampilkan gerakan wajah Elenora membuka mata sembari mengambil nafas.	40

3.1.1.5 Menampilkan gerakan kaki Elenora melangkah ke batang pohon namun tidak menapakkan kakinya.....	42
3.1.1.6 Menampilkan ekspresi Elenora yang seketika memberanikan diri melewati tebing.....	44
3.1.1.7 Menampilkan gerakan Elenora menyeberangi pohon tumbang dengan sudut kamera Medium Close Up.....	46
3.1.1.8 Menampilkan gerakan Elenora menyeberangi pohon tumbang dengan sudut kamera High Agle.	48
3.1.1.9 Menampilkan gerakan Elenora meraih cabang dari pohon tumbang.....	50
3.1.1.10 Menampilkan wajah Elenora yang kelelahan dengan berpegangan ke cabang pohon tumbang.	52
3.1.1.11 Menampilkan Elenora melanjutkan menyeberangi pohon tumbang namun hampir terjatuh.	54
3.1.1.12 Menampilkan gerakan Elenora menggantung pada akar gantung pohon tumbang.	56
3.1.1.13 Menampilkan gerakan Elenora memanjat kembali ke atas batang pohon tumbang.	57
3.1.1.14 Menampilkan gerakan Elenora melihat ke arah dasar tebing.	59
3.1.1.15 Menampilkan gerakan Elenora meraih cabang batang pohon tumbang.	60
3.1.1.16 Menampilkan gerakan Elenora berjalan di atas batang pohon dari belakang.	62
3.1.1.17 Menampilkan gerakan Elenora melompat dari batang pohon.	64
3.1.1.18 Menampilkan gerakan Elenora melompat dan berjalan ke arah kamera.	66
3.2 EVALUASI.....	68
3.2.1 Hasil Penilaian Supervisor MSV.....	68
3.2.2 Uji Validasi Ahli.....	69
3.2.3 Perhitungan Skala Likert.....	71
3.2.3.1 Perhitungan Uji Validasi Ahli.....	72
BAB IV PENUTUP	74
4.1 KESIMPULAN	74
4.2 SARAN	74
REFERENSI.....	75
LAMPIRAN.....	76
LAMPIRAN 1 SURAT PENGANTAR MAGANG	76
LAMPIRAN 2 HASIL UJI VALIDASI AHLI	77
LAMPIRAN 3 NASKAH ANIMASI “ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE”	82
LAMPIRAN 4 STORYBOARD ANIMASI “ELENORA AND THE FLOWER OF LIFE”	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Aspek Kreatif.....	17
Tabel 2.2 Tabel Aspek Teknis.....	21
Tabel 3.1 Uji Validasi Ahli	70
Tabel 3.2 Bobot Nilai	72
Tabel 3.3 Presentase Nilai	72

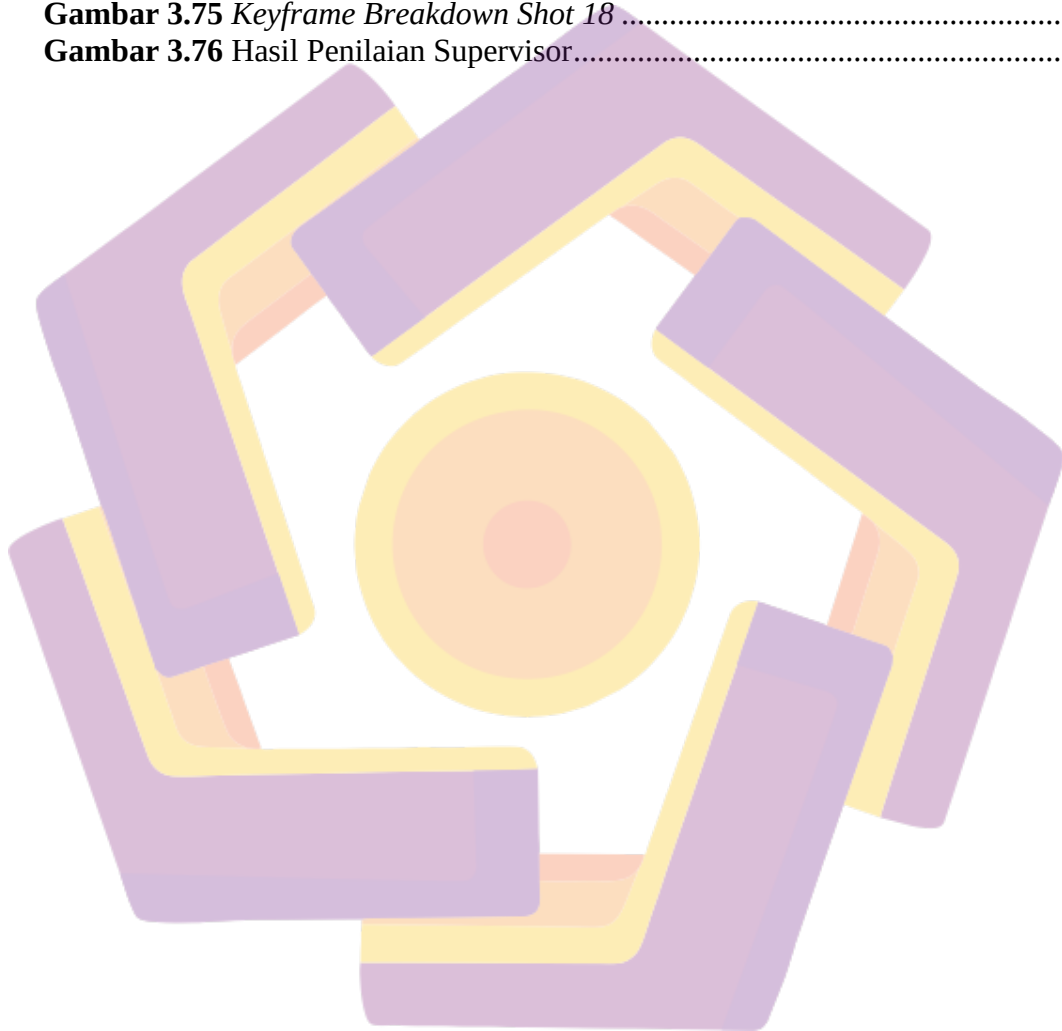


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	5
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	5
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	6
Gambar 2.4 <i>Straight ahead action and pose to pose</i>	7
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	7
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	8
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	8
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	9
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	9
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	10
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	11
Gambar 2.13 <i>Spring</i>	12
Gambar 2.14 <i>Sprite Fright</i>	12
Gambar 2.15 <i>Uji Kelayakan Cerita</i>	14
Gambar 2.16 <i>Script Scene Tebing</i>	27
Gambar 2.17 <i>Script Scene Tebing</i>	28
Gambar 2.18 <i>Script Scene Tebing</i>	29
Gambar 2.19 <i>Konsep Awal Scene Tebing</i>	29
Gambar 2.20 <i>Layout Tebing</i>	30
Gambar 2.21 <i>Konsep Karakter Elenora</i>	30
Gambar 2.22 <i>Konsep Karakter Nenek</i>	31
Gambar 2.23 <i>Storyboard Scene Tebing</i>	32
Gambar 3.1 <i>Blocking Shot 1</i>	34
Gambar 3.2 <i>Keyframe Blocking Shot 1</i>	34
Gambar 3.3 <i>Parent Tongkat dan Tangan</i>	34
Gambar 3.4 <i>Breakdown Shot 1</i>	35
Gambar 3.5 <i>Keyframe Breakdown Shot 1</i>	35
Gambar 3.6 <i>Blocking Shot 2</i>	36
Gambar 3.7 <i>Keyframe Blocking Shot 2</i>	36
Gambar 3.8 <i>Breakdown Shot 2</i>	37
Gambar 3.9 <i>Keyframe Breakdown Shot 2</i>	37
Gambar 3.10 <i>Blocking Shot 3</i>	38
Gambar 3.11 <i>Keyframe Blocking Shot 3</i>	38
Gambar 3.12 <i>Expresi elenora frame 312</i>	39
Gambar 3.13 <i>Breakdown Shot 3</i>	39
Gambar 3.14 <i>Keyframe Breakdown Shot 3</i>	40
Gambar 3.15 <i>Expresi elenora frame 500</i>	40
Gambar 3.16 <i>Blocking Shot 4</i>	41
Gambar 3.17 <i>Keyframe Blocking Shot 4</i>	41
Gambar 3.18 <i>Breakdown shot 4</i>	42
Gambar 3.19 <i>Keyframe breakdown shot 4</i>	42
Gambar 3.20 <i>Blocking Shot 5</i>	43

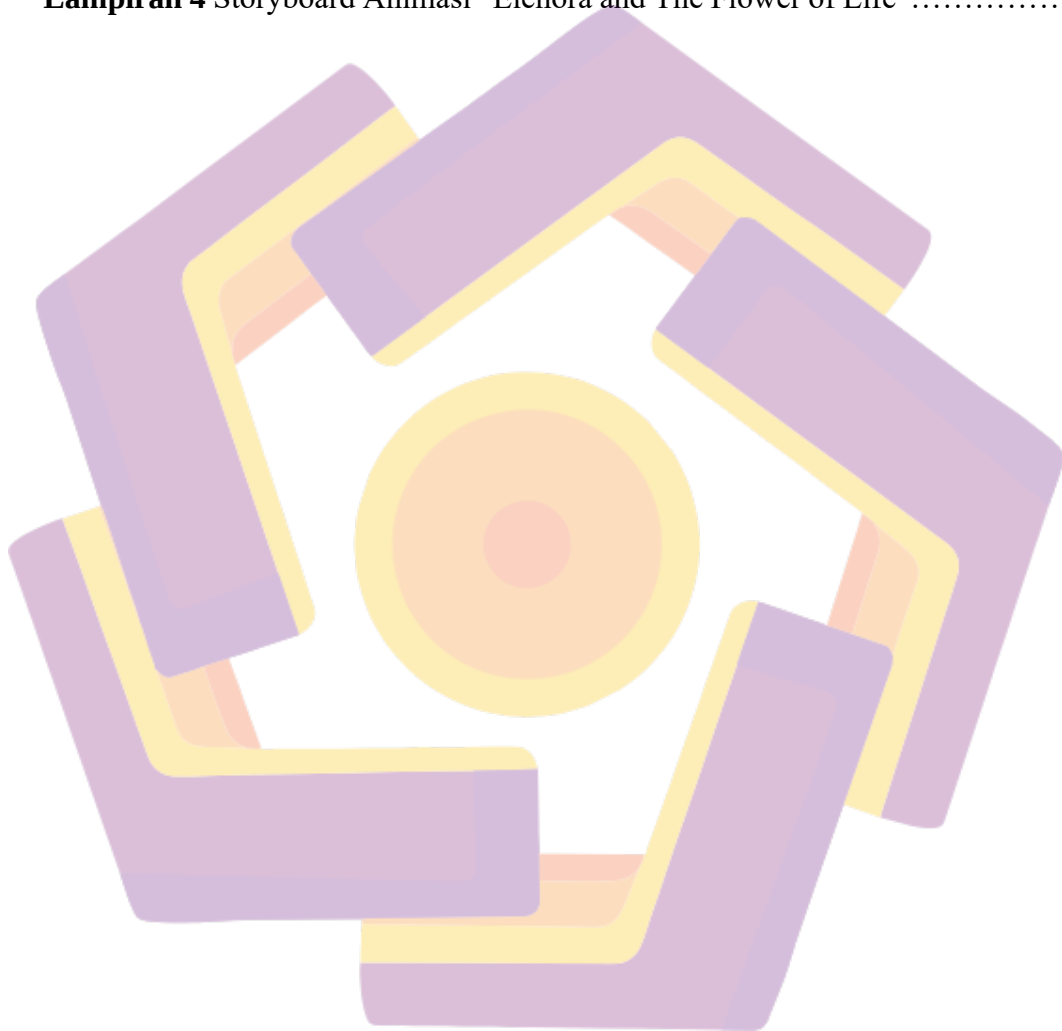
Gambar 3.21 <i>Keyframe Blocking Shot 5</i>	43
Gambar 3.22 <i>Breakdown Shot 5</i>	44
Gambar 3.23 <i>Keyframe Breakdown Shot 5</i>	44
Gambar 3.24 <i>Keyframe kaki elenora</i>	44
Gambar 3.25 <i>Blocking Shot 6</i>	45
Gambar 3.26 <i>Keyframe Blocking Shot 6</i>	45
Gambar 3.27 <i>Breakdown Shot 6</i>	46
Gambar 3.28 <i>Expresi Elenora</i>	46
Gambar 3.29 <i>Blocking shot 7</i>	47
Gambar 3.30 <i>Keyframe Blocking Shot 7</i>	47
Gambar 3.31 <i>Breakdown Shot 7</i>	48
Gambar 3.32 <i>Keyframe Breakdown Shot 7</i>	48
Gambar 3.33 <i>Blocking Shot 8</i>	49
Gambar 3.34 <i>Keyframe Blocking Shot 8</i>	49
Gambar 3.35 <i>Blocking ekspresi elenora</i>	49
Gambar 3.36 <i>Breakdown Shot 8</i>	50
Gambar 3.37 <i>Keyframe Breakdown Shot 8</i>	50
Gambar 3.38 <i>Blocking Shot 9</i>	51
Gambar 3.39 <i>Keyframe blocking shot 9</i>	51
Gambar 3.40 <i>Breakdown shot 9</i>	52
Gambar 3.41 <i>Keyframe Breakdown Shot 9</i>	52
Gambar 3.42 <i>Blocking Shot 10</i>	53
Gambar 3.43 <i>Keyframe Blocking Shot 10</i>	53
Gambar 3.44 <i>Breakdown Shot 10</i>	53
Gambar 3.45 <i>Keyframe Breakdown Shot 10</i>	54
Gambar 3.46 <i>Blocking Shot 11</i>	55
Gambar 3.47 <i>Keyframe Blocking Shot 11</i>	55
Gambar 3.48 <i>Breakdown Shot 11</i>	55
Gambar 3.49 <i>Keyframe Breakdown shot 11</i>	56
Gambar 3.50 <i>Blocking Shot 12</i>	56
Gambar 3.51 <i>Keyframe Blocking Shot 12</i>	57
Gambar 3.52 <i>Breakdown shot 12</i>	57
Gambar 3.53 <i>Keyframe Breakdown Shot 12</i>	57
Gambar 3.54 <i>Blocking Shot 13</i>	58
Gambar 3.55 <i>Keyframe Blocking Shot 13</i>	58
Gambar 3.56 <i>Breakdown shot 13</i>	59
Gambar 3.57 <i>Keyframe Breakdown Shot 13</i>	59
Gambar 3.58 <i>Blocking Shot 14</i>	60
Gambar 3.59 <i>Keyframe Blocking Shot 14</i>	60
Gambar 3.60 <i>Blocking Shot 15</i>	61
Gambar 3.61 <i>Keyframe Blocking Shot 15</i>	61
Gambar 3.62 <i>Breakdown Shot 15</i>	62
Gambar 3.63 <i>Keyframe Breakdown Shot 15</i>	62
Gambar 3.64 <i>Blocking Shot 16</i>	63
Gambar 3.65 <i>Keyframe Blocking Shot 16</i>	63
Gambar 3.66 <i>Breakdown Shot 16</i>	64

Gambar 3. 67 <i>Keyframe Breakdown Shot 16</i>	64
Gambar 3.68 <i>Blocking Shot 17</i>	65
Gambar 3.69 <i>Keyframe Blocking Shot 17</i>	65
Gambar 3.70 <i>Breakdown Shot 17</i>	66
Gambar 3.71 <i>Keyframe Breakdown Shot 17</i>	66
Gambar 3.72 <i>Blocking Shot 18</i>	67
Gambar 3.73 <i>Keyframe Blocking Shot 18</i>	67
Gambar 3.74 <i>Breakdown Shot 18</i>	68
Gambar 3.75 <i>Keyframe Breakdown Shot 18</i>	68
Gambar 3.76 Hasil Penilaian Supervisor.....	69



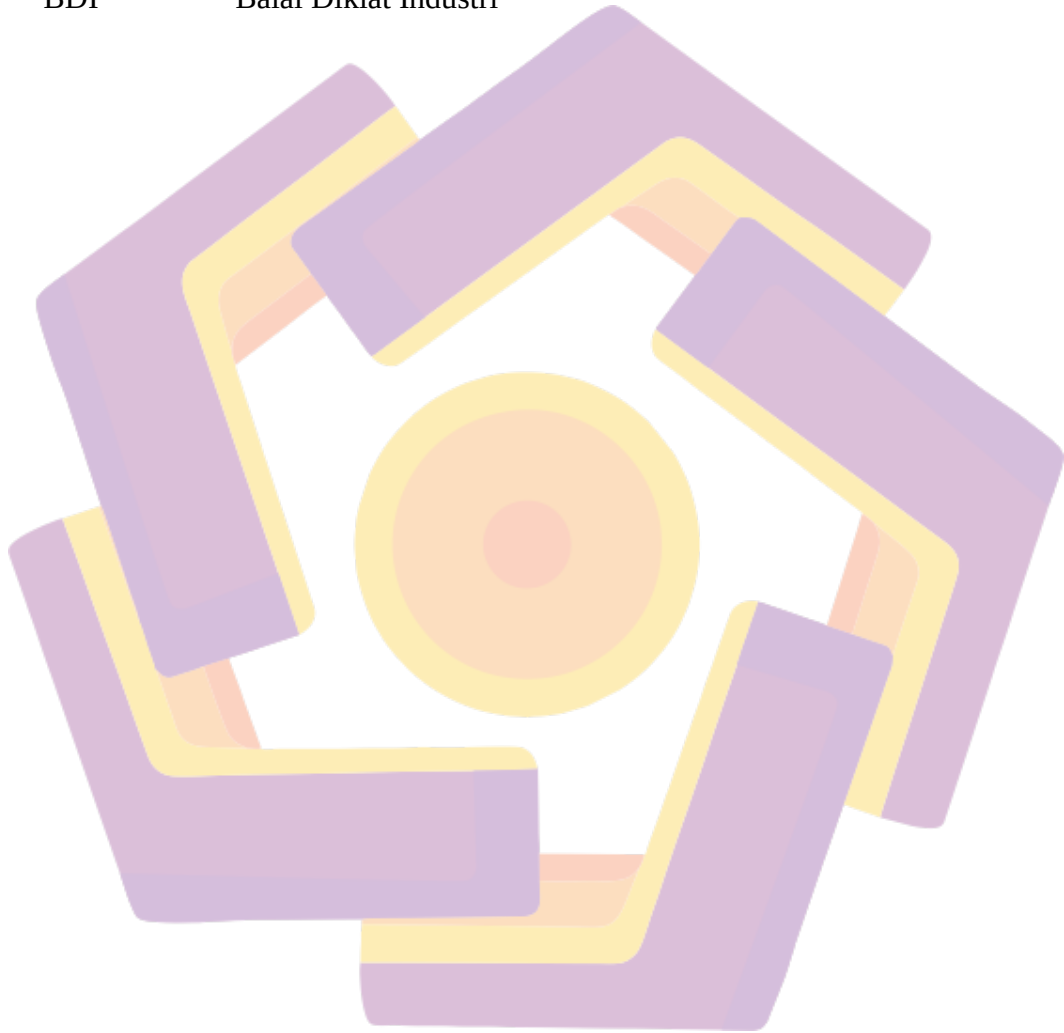
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Magang.....	76
Lampiran 2 Hasil Uji Validasi Ahli.....	77
Lampiran 3 Naskah Animasi “Elenora and The Flower of Life”.....	82
Lampiran 4 Storyboard Animasi “Elenora and The Flower of Life”.....	88

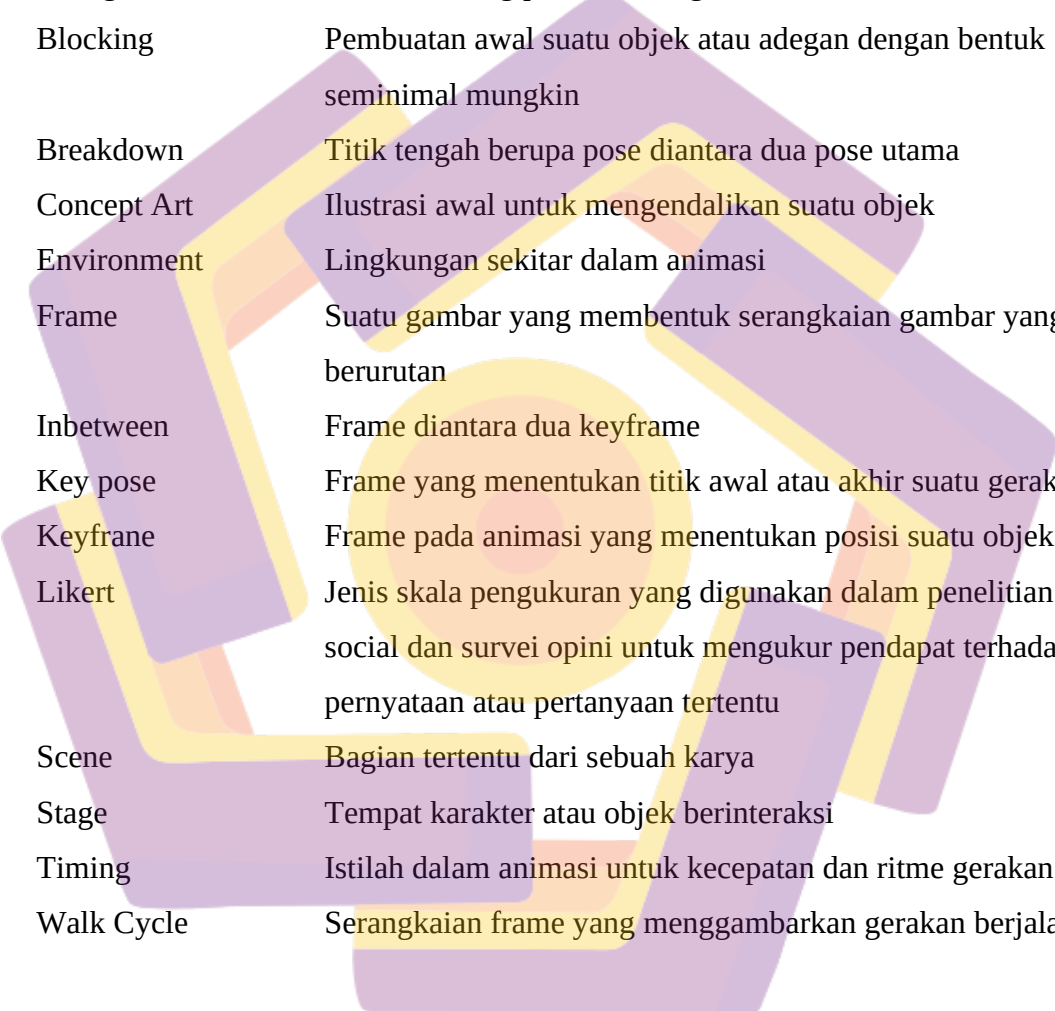


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

3D	3 Dimensi
VGA	<i>Video Graphic Adapter</i>
RAM	<i>Random Access Memory</i>
BDI	Balai Diklat Industri



DAFTAR ISTILAH



3D	Tiga Dimensi
Angle	Posisi kamera
Animating	Proses Pembuatan animasi
Background	Latar belakang pada sebuah gambar atau video
Blocking	Pembuatan awal suatu objek atau adegan dengan bentuk seminimal mungkin
Breakdown	Titik tengah berupa pose diantara dua pose utama
Concept Art	Ilustrasi awal untuk mengendalikan suatu objek
Environment	Lingkungan sekitar dalam animasi
Frame	Suatu gambar yang membentuk serangkaian gambar yang berurutan
Inbetween	Frame diantara dua keyframe
Key pose	Frame yang menentukan titik awal atau akhir suatu gerakan
Keyframe	Frame pada animasi yang menentukan posisi suatu objek
Likert	Jenis skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian social dan survei opini untuk mengukur pendapat terhadap pernyataan atau pertanyaan tertentu
Scene	Bagian tertentu dari sebuah karya
Stage	Tempat karakter atau objek berinteraksi
Timing	Istilah dalam animasi untuk kecepatan dan ritme gerakan
Walk Cycle	Serangkaian frame yang menggambarkan gerakan berjalan

INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk membahas animasi karakter elenora pada film animasi “Elenora and The Flower of Life”. 12 Prinsip animasi yang diperkenalkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston menjadi acuan animator untuk menjadikan karakter yang di animasikan menjadi hidup dan dapat bergerak dengan halus layaknya pergerakan di dunia nyata. Prinsip yang digunakan yaitu, timing and spacing, squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, arcs, secondary action, follow through and overlapping action. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan Teknik analisis konten dan wawancara terstruktur pada animator yang terlibat dalam produksi tersebut.

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa dengan menerapkan 12 prinsip animasi, maka dalam penganimasian karakter Elenora dapat menghasilkan animasi yang lebih halus, natural, dan rinci. Selain itu penyampaian ekspresi Elenora menjadi lebih ekspresif sehingga karakter lebih menarik, realistis, dan menampilkan emosi dan keadaan elenora sesuai dengan konsepnya. Walaupun telah mengikuti prinsip-prinsip animasi, animator juga harus dituntut untuk improvisasi dalam proses penganimasian agar gerakan yang dibuat sesuai dengan konsep cerita. Oleh karena itu kerja sama tim yang efektif dan komunikatif perlu dijalin untuk mengatasi kendala tersebut.

Kata kunci: Animasi 3D, Maya, Karakter.

ABSTRACT

The purpose of this research is to discuss the animation of the Elenora character in the animated film "Elenora and The Flower of Life". The 12 principles of animation introduced by Frank Thomas and Ollie Johnston are a reference for animators to make animated characters come alive and can move smoothly like movements in the real world. The principles used are, timing and spacing, squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, arcs, secondary action, follow through and overlapping action. The methodology used in this research is descriptive qualitative with content analysis techniques and structured interviews with animators involved in the production.

From the research results, it was found that by applying 12 animation principles, animating Elenora's character can produce smoother, more natural and detailed animation. Apart from that, the delivery of Elenora's expressions becomes more expressive so that the character is more interesting, realistic, and displays Elenora's emotions and circumstances in accordance with the concept. Even though they follow the principles of animation, animators must also be required to improvise in the animation process so that the movements created are in accordance with the story concept. Therefore, effective and communicative teamwork needs to be established to overcome these obstacles.

Keyword: 3D Animation, Maya, Characters.