

ABSTRAK

Pergerakan karakter dan objek menjadi salah satu unsur utama yang digunakan dalam animasi karena pada dasarnya animasi adalah gambar yang bergerak. Dengan pertimbangan diatas, penulis merancang pergerakan karakter dan pergerakan layangan pada animasi pendek tentang layangan adu berjudul “Cakar Garuda” untuk membuat pergerakan karakter dan layangan serta menerapkan dua belas prinsip animasi didalamnya. Dalam perancanganya, Teori tentang animasi seperti halnya dua belas prinsip animasi dari buku *The illusion of life* oleh Thomas Frank dan Ollie Johnston digunakan agar dapat membuat pergerakan yang sesuai dengan keinginan penulis. Penulis juga mengumpulkan data pendukung menggunakan metode studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara yang lalu dianalisa dengan metode kualitatif agar penulis bisa mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk diterapkan dalam animasi. Selain itu, penulis juga melakukan analisa dengan karya sejenis untuk mendapatkan contoh gerakan yang sama dengan yang penulis inginkan. Dari hasil analisa data diatas, penulis membuat sebuah perancangan gerak dua karakter utama, tiga karakter sampingan, dan sebuah layangan yang berhasil diterapkan kedalam animasi pendek. Dalam perancangan tersebut, penulis berhasil menerapkan kedua belas prinsip dasar animasi contohnya seperti penerapan *solid drawing* pada eksplorasi puppet dan penggambaran gerak, *appeal* pada gerakan karakter Azka dan Mizan, serta *timing and spacing* dalam pembuatan animatic.

Kata Kunci : Animasi, Pergerakan Karakter, Pergerakan Layangan, Dua belas prinsip animasi, Metode kualitatif