

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dalam skripsi penciptaan karya ini, penulis membuat karya animasi 2D yang diberi judul “*Elphis Tavern*” sebagai upaya dalam penyadaran terhadap Kesehatan mental dikehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil karya penciptaan animasi “*Elphis Tavern*” dan analisis data maka dapat disimpulkan:

Pengembangan gagasan pada skripsi penciptaan ini penulis membuat karya film pendek animasi 2D yang berjudul “*Elphis Tavern*”, yang memiliki tema mengenai depresi. Ide pembuatan animasi “*Elphis Tavern*” berasal dari rasa kekhawatiran dan prihatin penulis terhadap banyaknya kasus mengenai bunuh diri dan juga depresi. Karya penciptaan animasi ini diharapkan dapat menimbulkan rasa simpati terhadap pengidap depresi. Animasi “*Elphis Tavern*” memiliki jangka waktu penayangan selama 6 Menit. Menggunakan perangkat lunak *Krita* sebagai aplikasi pembuatan animasi dan aplikasi *Davinci Resolve* sebagai media *editing*.

Proses pembuatan animasi “*Elphis Tavern*” memiliki beberapa tahapan yaitu, Ide berkarya, Stimulus, Pra-Produksi, proses Produksi, Pasca-Produksi. Yang didalamnya terdapat alur cerita yang terbagi menjadi lima bagian yaitu, Prolog – Inti cerita / Komplikasi – Klimaks – Resolusi – Epilog.

Pada tahap Pra-Produksi penulis mempersiapkan alat dan bahan dalam pembuatan animasi “*Elphis Tavern*”. Seperti laptop, Pentab, dan beberapa aplikasi yang mendukung dalam pembuatan animasi. Penulis kemudian mempersiapkan *storyline*, narasi, *storyboard*, dan pembuatan karakter. Yang kemudian dilanjutkan tahap proses produksi yang dimana penulis mengerjakan *Layout*, *Background/Latar tempat*, *Key-motion*, *In between*, *clean up* dan *colouring*. Dan terakhir adalah tahap Pasca-Produksi, dimana penulis mengerjakan *Compositing*, penambahan efek suara/*sound effect*, *editing*, dan *rendering*.

Visualisasi dari hasil karya Skripsi Penciptaan dalam animasi “*Elphis Tavern*” berdasarkan perenungan, pengkajian, pengamatan dan beberapa stimulus sebagai inspirasi dalam pembuatan karya animasi. Setiap adegan dalam animasi “*Elphis*

Tavern” mengandung prinsip-prinsip animasi 2D menurut animator Frank Thomas & Ollie Johnston seperti *Stretch & Squash, Follow Through, Overlapping, Anticipation, Staging, Slow in slow out, Arc, Secondary Action, Timing & Spacing, Exaggerate, Solid drawing, Appeal*. Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar yang terinspirasi dari *manga style* yang merupakan gaya menggambar penulis.

B. SARAN

Berdasarkan dari pengalaman penulis selama pembuatan karya animasi “*Elphis Tavern*”, penulis menemukan beberapa hal yang dapat dijadikan masukan bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa & bagi mahasiswa jurusan seni rupa yang akan menyusun skripsi yang menggunakan skripsi penciptaan ini sebagai salah satu acuan dalam penyusunannya diantaranya:

1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI, untuk pembuatan animasi “*Elphis Tavern*” diharapkan bisa menjadi salah satu contoh dalam pembelajaran animasi, terutama dari segi teknis, konsep dan konten serta dapat memberikan inspirasi dan stimulus untuk keanekaragaman animasi digital, khususnya di lingkungan Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI. Secara konten dalam animasi “*Elphis Tavern*” masih kurang maksimal, dimana penelaahan konten masih berdasarkan *literatur* dan pengalaman dari orang-orang yang mengalami depresi bukan berdasarkan observasi langsung dilapangan.
2. Bagi Mahasiswa Jurusan Seni rupa, diharapkan Skripsi Penciptaan ini dapat memotivasi dan menginspirasi mahasiswa lainnya untuk mengerjakan penciptaan karya animasi selanjutnya seperti dengan berbagai penambahan ide, karakter ataupun penggunaan style yang berbeda. Dalam proses pembuatan animasi cukup memakan waktu yang lama sehingga penulis menyarankan untuk penciptaan karya selanjutnya agar menyiapkan ide cerita sebaik mungkin dan perbanyak stimulus dengan melihat karya animasi orang lain yang memiliki tema yang serupa. Siapkan juga *backup file* atau penyimpanan data seperti *google drive, Harddisk external, One drive* yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

Buku & E-Book

- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komptinda
- Machdy, R. (2019). *Loving The Wounded Soul*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Ruslan, A. (2016). *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Prakoso, G. (2010). *Animasi, Pengetahuan dasar film animasi Indonesia*. Jakarta: *The International Animated Film Association*.
- American Pyschiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. Washington, DC: Author

Jurnal

- Putriati, D. & Purwanto, A. (2018). Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “SMILE” Dengan Teknik Frame by Frame. *Jurnal INFOS*, Vol. 1, No. 1, 13-18.
- Firmansyah, A. & Kurniawan, M.P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan metode Frame by Frame berjudul “Kancil dan Siput”. *Jurnal Ilmiah DASI*, Vol. 14, No. 4, 10-13.
- Valentina, T.D. & Helmi, A.F. (2016). Ketidakberdayaan dan Perilaku Bunuh diri: Meta-Analisis. *Buletin Psikologi*, Vol. 24, No. 2, 123-135. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.18175
- Khairunnisa, N.S. dkk. (2019). Produktivitas dan Depresi di Indonesia: Analisis Data Indonesian Family Life Survey 2014. *Jurnal Ekonomi & Pembangunan*, Vol. 27, No. 2, 75-84.
- Darmayanti, N. (2008). Meta-Analisis: Gender & Depresi Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, Vol. 35, No. 2, 164-180.
- Fitriwijayati, dkk. (2017). Gangguan Depresi Mayor (Mayor Depressive Disorder) Mini Review. *Health Information: Jurnal Penelitian*, Vol. 9, No.1, 25-40.

Internet

World Health Organization. (2021). Depression [Online] Diakses dari:
<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression>

Anugrah, A. (2020). Depresi Meningkat Selama Pandemi, Dokter Jiwa Ungkap
Penyebabnya [Online] Diakses dari: [https://health.detik.com/berita-
detikhealth/d-5207238/](https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5207238/)

Greek Mythology. (1998). The Story of Pandora Box. [Online] Diakses dari:
<https://www.greekboston.com/culture/mythology/pandoras-box/>

Sunur, I.C. (2019). Kesalahpahaman Umum Tentang Depresi. [Online] Diakses
dari: <https://www.alodokter.com/kesalahpahaman-umum-tentang-depresi>

Theoi Project. (2000). Elpis. [Online] Diakses dari:
<https://www.theoi.com/Daimon/Elpis.html>

GLOSARIUM

<i>Animation base</i>	: Beberapa frame animasi yang menjadikan dasar pergerakan dalam suatu animasi
Antidepresan	: Obat yang digunakan untuk pengidap depresi
<i>Backsound</i>	: Suara latar pada video
<i>Box Office</i>	: Film yang mendapatkan penghasilan melebihi biaya produksi dalam jangka waktu beberapa hari tayang atau saat minggu pertama.
<i>Celluloid / Cell</i>	: Bahan kertas plastic yang biasa digunakan dalam perfilman atau animasi
<i>Compositing</i>	: Kombinasi dari unsur-unsur visual dari sumber terpisah menjadi gambar tunggal.
<i>Cornucopia</i>	: Simbol kelimpahan, sering digambarkan dengan tanduk kambing / keranjang yang dipenuhi buah, bunga dan jagung
<i>Eating Disorder</i>	: Gangguan makan atau perilaku yang berkaitan dengan makan yang berlangsung terus menerus sehingga menyebabkan Kesehatan serius
<i>Editing</i>	: Proses pemilihan, pemotongan, pegabungan, gambar-gambar atau potongan video sehingga menghasilkan film / tayangan.
Empati	: Sebuah keadaan mental dimana seseorang dapat merasakan pikiran, perasaan, atau keadaan yang orang lain alami
Epidemiologi	: Ilmu yang mempelajari tentang pola penyebaran penyakit atau kejadian yang berhubungan dengan kesehatan beserta faktor yang dapat memengaruhi kejadian tersebut dan cara mengendalikannya
<i>File format</i>	: Struktur dari sebuah berkas dan bagaimana berkas tersebut dibentuk
<i>Frame to frame</i>	: Teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar
Gangguan kognitif	: Gangguan dan kondisi yang mempengaruhi kemampuan berfikir seseorang

<i>Key drawing</i>	: Tahapan penentu gerakan dalam animasi
<i>Keyframe</i>	: Sebuah bingkai utama yang digunakan untuk pembuatan animasi yang digambar manual
Kronis	: Mengacu pada kondisi medis yang berlangsung dalam kurun waktu lama atau terjadi secara perlahan-lahan
Layer	: Kumpulan atau lapisan yang berfungsi sebagai penempatan suatu objek, atau bisa juga di sebut sebagai kanvas untuk sebuah objek (dalam program pengolahan grafis/gambar pada komputer).
<i>Lighting</i>	: Proses memberi warna yang lebih cerah sehingga memberi efek cahaya pada gambar
<i>Line Art</i>	: Karya seni yang setiap gambarnya terdiri dari garis lurus atau melengkung hingga membentuk suatu objek.
Mitologi	: Bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus.
<i>Modelling</i>	: Proses mengembangkan matematika representasi dari setiap tiga-dimensi benda (baik benda mati atau hidup) melalui perangkat lunak khusus. Produk ini disebut sebagai model 3D.
Neurologis	: Sebuah spesialisasi di bidang kedokteran yang memiliki fokus pada otak dan sistem saraf
Pandemi	: Terjadinya wabah suatu penyakit yang menyerang banyak korban, serempak di berbagai negara
<i>Point Story</i>	: Inti atau makna dalam cerita
Prevalensi	: Jumlah keseluruhan kasus penyakit yang terjadi pada waktu tertentu
Psikomotor	: Ranah yang sangat berkaitan dengan keterampilan (skill) setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.
<i>Rendering</i>	: Proses menghasilkan gambar fotorealistik atau non-fotorealistik dari model 2D atau 3D melalui program komputer

Resolusi gambar	: Jumlah <i>pixel</i> dalam pencitraan gambar digital.
<i>Ruminative</i>	: Berpikir secara mendalam dan untuk waktu yang lama
Sastra klasik	: Sebuah <u>karya sastra</u> yang diciptakan sebelum masuknya unsur terbaru sastra. Sastra klasik merupakan sastra yang berkembang sebelum tahun 1920-an
<i>Sequence</i>	: Serangkaian <i>shot</i> yang merupakan suatu kesatuan utuh. Satu <i>sequence</i> bisa berlangsung pada satu atau beberapa seting
<i>Shadowing</i>	: Proses pemberian warna yang lebih gelap sehingga memberikan efek bayangan pada gambar
<i>Shot</i>	: Suatu rangkaian gambar hasil rekaman atau <i>keyframe</i>
Simpati	: Sebuah proses yang menjadikan individu merasa tertarik pada orang lain. Rasa tertarik ini berdasarkan keinginan untuk memahami perasaan orang lain
Sinematografi	: Ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita.
<i>Sound Effect</i>	: Efek suara seperti suara-suara tiruan atau yang sebenarnya yang menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang sedang ditampilkan
<i>Sphinx</i>	: Makhluk mitologi yang memiliki badan singa dan kepala manusia
<i>Storyline</i>	: Alur cerita yang akan dibuat pada sebuah karya animasi atau film sehingga jelas dan terarah, merupakan poin-poin dalam video yang menjelaskan langkah-langkah dalam setiap <i>scene</i>
Visualisasi	: Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya.