

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL “ELPHIS
TAVERN”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar Sarjana S-1
Pendidikan Seni Rupa



Oleh :

Annisa Novitasari

1701991

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

LEMBAR HAK CIPTA

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL “ELPHIS TAVERN”

Oleh:

Annisa Novitasari

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Seni Rupa

© Annisa Novitasari

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, fotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

ANNISA NOVITASARI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL “ELPHIS
TAVERN”**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Warli Haryana, M.Pd.

NIP. 920171219690723101

Pembimbing II



Gumilar Pratama, M.Pd.

NIP. 920190219861107101

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Taswandi, M.Sn.

NIP. 196501111994121001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

ANNISA NOVITASARI

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL “ELPHIS TAVERN”

Disetujui dan disahkan oleh :

Penguji I



Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.

NIP. 19620207198703100

Penguji II



Dr. Farid Abdullah, M.Sn.

NIP. 196902201294021001

Penguji III



Zakiah Pawitan, S.Ds.,M.Ds

NIP. 198305052005012001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL “ELPHIS TAVERN”** ini beserta seluruh isinya adalah benar- benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

Annisa Novitasari

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena atas izin-Nya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nyalah, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, **PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL “ELPHIS TAVERN”**.

Skripsi penciptaan ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari akan adanya kekurangan dan kelemahan, baik dalam pemilihan bahasa dan penulisan . Oleh karena itu penulis memohon maaf apabila masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran dari semua pihak dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Bandung, Agustus 2022

Penulis,

Annisa Novitasari

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi berkah rahmat-Nya, karena-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan ini. Dalam penyusunan skripsi ini, tidak sedikit kendala yang dialami penulis. Namun, dibalik semua kendala tersebut penulis menerima dukungan, doa, dan bantuan secara fisik ataupun psikis yang datang dari banyak orang. Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Sayuti Iskandar & Ibu Atiyah selaku orang tua dari penulis yang selalu senantiasa mendoakan, mendukung, serta memberikan dorongan dalam pengerjaan Skripsi Penciptaan
2. Bapak Warli Haryana, M.Pd. Sebagai pembimbing 1, yang telah memberi bimbingan, arahan, saran, ilmu, dan motivasi dalam menyusun skripsi penciptaan ini.
3. Bapak Gumilar Pratama, M.Pd. Sebagai pembimbing 2, yang telah memberi bimbingan, arahan, saran, ilmu, dan motivasi dalam menyusun skripsi penciptaan ini.
4. Bapak Dr. Zakaria S. Soeteja, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.
5. Bapak Dr. Taswadi, M.Sn. selaku ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa.
6. Seluruh Staf TU, terutama Bapak Yayat, Bapak Deny yang selalu sabar melayani mahasiswa yang bermasalah maupun tidak bermasalah dalam semua kegiatan selama perkuliahan.
7. Yang terhormat Seluruh Staf Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa untuk ilmu yang diberikan dan kesabarannya dalam mendidik penulis untuk menjadi manusia yang utuh.
8. Kepada Anwar Daud & Reichan Abil Hikami yang telah membantu dalam penggarapan *background* & pewarnaan karya animasi 2D.
9. Kepada Teman – Teman terdekat, Zachra Galuhani, M. Yusup S.A, Rizky Widiarto, Azalea, Sasha Harisha, Jihan, Myanti, Anely, Anindhita

10. Kepada Amalia Nur Fitriani, Raffelnadi, Muhammad Fajar, dan Linda Susilawati sebagai kakak dan kakak ipar yang telah memberi dorongan dan dukungan kepada penulis.
11. Kepada Raffania Aurora Farzana, Rasyena Annora Fathiyyah, M. Mizyan Athazaky, Maiza Almahira Maryam, selaku keponakan dari penulis yang telah memberikan hiburan dan kebahagiaan.
12. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Seni Rupa (HIMASRA) UPI, yang telah mendidik dan membangun karakter penulis dalam berorganisasi.
13. Keluarga Pendidikan Seni Rupa 2017 (Mandala Rupa), Yang telah menjadi salah satu inspirasi dalam pembuatan skripsi penciptaan ini.

Annisa Novitasari, 2022. **PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERJUDUL “ELPHIS TAVERN”**. Program Studi S1 Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Seni rupa.

ABSTRAK

WHO (2021) menjelaskan bahwa sebanyak 3,8% populasi di dunia atau sekitar 280 juta orang mengidap depresi. Kasus terburuk bagi pengidap depresi ialah melakukan bunuh diri. Sekitar 700.000 orang meninggal karena bunuh diri. Mengacu pada uraian diatas, munculah gagasan yang menjadi inspirasi untuk membuat karya penciptaan animasi 2D dengan bertemakan depresi yang ditujukan untuk menimbulkan empati masyarakat umum khususnya bagi masyarakat sekitar pengidap depresi. Rumusan masalah dalam karya penciptaan ini dibuat untuk mengembangkan ide berkarya dari video animasi 2D yang berjudul “*Elphis Tavern*”, menjelaskan bagaimana proses produksi dalam pembuatan animasi 2 Dimensi, yang kemudian hasil dan visualisasi dari animasi 2D “*Elphis Tavern*”. Metode penciptaan yang dilakukan dimulai dari ide berkarya, stimulasi, observasi, pra-produksi, proses berkarya, pasca produksi. Menggunakan aplikasi *Krita 5.0.0* sebagai program animasi dan *Davinci Resolve 17.3.1* sebagai program editing yang kemudian menghasilkan animasi berdurasi 2 menit 28 detik. Visualisasi animasi dibuat sedemikian rupa dengan memperhatikan prinsip - prinsip animasi. Penulis berharap dengan animasi 2D ini dibuat sebagai media komunikasi visual dalam mengekspresikan perasaan pengidap depresi yang dapat memicu rasa empati penonton.

Kata kunci: Animasi 2D, Depresi, *Elphis Tavern*

Annisa Novitasari, 2022. **DESIGN OF A 2 DIMENSIONAL SHORT ANIMATION FILM TITLE “ELPHIS TAVERN”**. Undergraduate Study Program, Department of Fine Arts Education, Faculty of Art and Design Education, University of Fine Arts Education.

ABSTRACT

WHO (2021) explains that as many as 3.8% of the world's population or about 280 million people suffer from depression. The worst case for people with depression is committing suicide. About 700,000 people died by suicide. Referring to the description above, an idea emerged that became the inspiration for creating 2D animation creations with the theme of depression aimed at creating empathy for the general public, especially for people around people with depression. The formulation of the problem in this creation work was made to develop the idea of creating a 2D animation video entitled "Elphis Tavern", explaining how the production process in making 2-dimensional animation, which is then the results and visualization of the 2D animation "Elphis Tavern". The method of creation that is carried out starts from the idea of creating, stimulation, observation, pre-production, work process, post-production. Using the Krita 5.0.0 application as an animation program and Davinci Resolve 17.3.1 as an editing program which then produces a 2 minute 28 second animation. Animation visualization is made in such a way by taking into account the principles of animation. The author hopes that this 2D animation is made as a visual communication medium in expressing feelings of people with depression that can trigger a sense of empathy for the audience.

Keywords: 2D Animation, Depression, Elphis Tavern

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABLE.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	2
C. TUJUAN PENCIPTAAN.....	2
D. MANFAAT PENCIPTAAN	2
E. SISTEMATIKA PENCIPTAAN.....	3
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	4
A. KAJIAN TEORI.....	4
B. KAJIAN FAKTUAL.....	31
C. LANDASAN EMPIRIS	35
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	36
A. BAGAN PENCIPTAAN	36
B. IDE PENCIPTAAN.....	37
C. OBSERVASI.....	40
D. STIMULASI BERKARYA.....	40
E. PRA PRODUKSI	40
F. PROSES BERKARYA	46
F. PASCA PRODUKSI	48
BAB IV ANALISIS KARYA HASIL CIPTAAN.....	49
A. ANALISIS KONSEPTUAL & VISUAL.....	49
B. ANALISIS PROSES PENCIPTAAN KARYA	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. KESIMPULAN	73
B. SARAN.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
GLOSARIUM.....	77
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Strech & Squash	5
Gambar 2.2 Ilustrasi Follow Through	5
Gambar 2.3 Ilustrasi Follow Through & Overlapping	6
Gambar 2.4 Ilustrasi Anticipation	6
Gambar 2.5 Ilustrasi Staging	7
Gambar 2.6 Ilustrasi Slow in & Slow out	7
Gambar 2.7 Ilustrasi Arc	8
Gambar 2.8 Ilustrasi Secondary Action	8
Gambar 2.9 Ilustrasi Timing & Spacing	9
Gambar 2.10 Ilustrasi Exaggerate	9
Gambar 2.11 Ilustrasi Solid Drawing	10
Gambar 2.12 Ilustrasi Appeal	10
Gambar 2.13 Ilustrasi Animasi Sel	11
Gambar 2.14 Frame to Frame Animation	12
Gambar 2.15 Ilustrasi Sprite Animation	12
Gambar 2.16 Pesawat yang Bergerak Mengikuti Jalur	13
Gambar 2.17 Ilustrasi Animasi Spline	13
Gambar 2.18 Animasi Karakter	14
Gambar 2.19 Animator menggambar pada Tablet Cintiq	14
Gambar 2.20 Ilustrasi Morphing	15
Gambar 2.21 Perbedaan Cell Shaded dengan Soft Shade	15
Gambar 2.22 Animasi yang menggunakan Teknik Stop Motion	16
Gambar 2.23 Coraline Movie	17
Gambar 2.24 Film Shaun the Sheep	17
Gambar 2.25 Woody dalam film Toy Story	18
Gambar 2.26 Film Animasi Kimi no Nawa	19
Gambar 3.1 Laptop Lenovo	41
Gambar 3.2 Pentab XP-Pen	42
Gambar 3.3 Adobe Photoshop 2020	42
Gambar 3.4 Krita	43
Gambar 3.5 Davinci Resolve	43
Gambar 3.6 Storyboard	44
Gambar 3.7 Layout Karakter dengan background	45
Gambar 3.8 Salah satu Background dalam "Elphis Tavern"	45
Gambar 3.9 Vale & Tutu	46
Gambar 3.10 Salah satu contoh Key-Motion	46
Gambar 3.11 Proses In-between	47
Gambar 3.12 Proses Clean up	47
Gambar 3.13 Proses Coloring	48
Gambar 4.1 Storyboard Prolog	55

Gambar 4.2 Storyboard Void	55
Gambar 4.3 StoryBoard dimana trauma Vale terbentuk	55
Gambar 4.4 Storyboard Vale ingin melakukan bunuh diri	56
Gambar 4.5 Desain Perancangan awal Tutu & Vale.....	57
Gambar 4.6 Stimulus gaya berpakaian Vale	57
Gambar 4.7 Karakter Vale	58
Gambar 4.8 Sketsa Karakter Vale kecil	58
Gambar 4.9 Ukiran dinding Dewa Tutu (Tithoes)	59
Gambar 4.10 Ilustrasi orang mesir	59
Gambar 4.11 Karakter Tutu	60
Gambar 4.12 Ilustrasi Tavern.....	61
Gambar 4.13 Sketsa Elphis Tavern.....	61
Gambar 4.14 Background Tavern "Elphis Tavern"	61
Gambar 4.15 Stimulus Void dari film animasi "Overcomer"	62
Gambar 4.16 Ilustrasi adegan dalam Void.....	62
Gambar 4.17 Ilustrasi Rumah dalam Animasi "Elphis Tavern"	63
Gambar 4.18 Kamar Vale.....	63
Gambar 4.19 Tata letak pada Storyboard dan Keyframe	64
Gambar 4.20 Sketsa Layout pada animasi "Elphis Tavern"	64
Gambar 4.21 Salah satu proses Key-Motion.....	65
Gambar 4.22 In Between & Key-Motion.....	65
Gambar 4.23 Proses Clean up	65
Gambar 4.24 Tahapan Pewarnaan.....	66
Gambar 4.25 Proses Compositing Background dengan Karakter.....	67
Gambar 4.26 Poster "Elphis Tavern"	68
Gambar 4.27 Analisis Prinsip animasi Strech & Squash	69
Gambar 4.28 Analisis Prinsip animasi Follow Through	69
Gambar 4.29 Prinsip Staging Karakter dengan Karakter	69
Gambar 4.30 Prinsip Staging Karakter dengan Latar belakang	70
Gambar 4.31 Prinsip Slow in & Out dalam animasi "Elphis Tavern"	70
Gambar 4.32 Prinsip Arc dalam animasi "Elphis Tavern"	71
Gambar 4.33 Analisis prinsip Secondary Action	71
Gambar 4.34 Analisis Prinsip Exaggerate.....	72

DAFTAR TABLE

Table 2.1 Gejala Depresi (Machdy. R. 2019, Hal. 29).....	22
Table 2.2 Gejala Depresi Mayor	24
Table 2.3 Gejala Depresi Bipolar	25
Table 2.4 Gejala Depresi Post-Partum	26

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Proses Berkarya.....	36
--------------------------------	----

