

**PENERAPAN SIMBOLISME  
DALAM FILM “TATU”  
FILM ANIMASI 2D ESKPERIMENTAL**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Ahli Madya Program  
Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Mia Nur Rohmawati**  
1600150033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2021**


## LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

### **PENERAPAN SIMBOLISME DALAM FILM “TATU” FILM ANIMASI 2D EKSPERIMENTAL**


diajukan oleh **Mia Nur Rohmawati**, NIM 1600150033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji




**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T**  
NIDN. 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji




**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIDN 0011067109

Cognate / Anggota Penguji




**Agni Saraswati, S.Sn., M.A**

Ketua Program Studi Animasi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T**  
NIDN. 0016108001

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.**  
NIP 19740313 200012 1 001



**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

## **PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Mia Nur Rohmawati

No. Induk Mahasiswa : 1600150033

Judul Tugas Akhir : Penerapan Simbolisme dalam Film “Tatu”  
Film Animasi 2D Eskperimental

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 10 Juni 2021

Yang menyatakan



**Mia Nur Rohmawati**  
NIM 1600150033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

**PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mia Nur Rohmawati

No. Induk Mahasiswa : 1600150033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**PENERAPAN SIMBLOLISME DALAM FILM “TATU”**

**FILM ANIMASI 2D EKSPERIMENTAL**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 10 Juni 2021

Yang menyatakan



**Mia Nur Rohmawati**

NIM 1600150033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan masa studi perkuliahan dan karya tugas akhir film animasi 2D yang berjudul “*Tatu*” dengan metode simbolisme. Karya ini diciptakan dengan maksud memenuhi syarat kelulusan dari program studi yang ditekuni dan diharapkan dapat memberikan informasi serta ilmu yang bermanfaat untuk generasi selanjutnya terlebih lagi hasil dari pengalaman selama masih menempuh studi di D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi ini bercerita tentang perjuangan korban pelecehan seksual dalam usahanya menyembuhkan trauma. Film tersebut terinspirasi dari berbagai macam kasus pelecehan seksual terhadap anak di Indonesia. Oleh karena itu dibutuhkan riset yang melibatkan beberapa pihak demi terwujudnya konsep yang matang dan bisa dipertanggungjawabkan, sehingga karya tugas akhir ini tidak akan tercipta adanya bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Kedua Orangtua dan keluarga atas do’a dan dukungan baik dari segi moril, materiil ataupun segalanya hingga terselesaikannya karya ini;
2. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Iswandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr.Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Prodi D-3 Animasi
7. Dr.Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing I;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Dosen Wali;
10. Agni Saraswati, S.Sn., M.A. selaku Dosen Penguji;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;

12. Wahyu Thoyyin Pambayun, M.Sn. selaku seniman yang telah mengizinkan karyanya untuk dipakai sebagai background music film ini;
13. Terimakasih kepada diri sendiri telah berusaha semaksimal mungkin selama masa studi dan pembuatan karya Tugas Akhir;
14. Teman-teman dari berbagai kalangan yang bersedia membantu proses pembuatan film, serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan.

Yogyakarta, 10 Juni 2021

  
**Mia Nur Rohmawati**

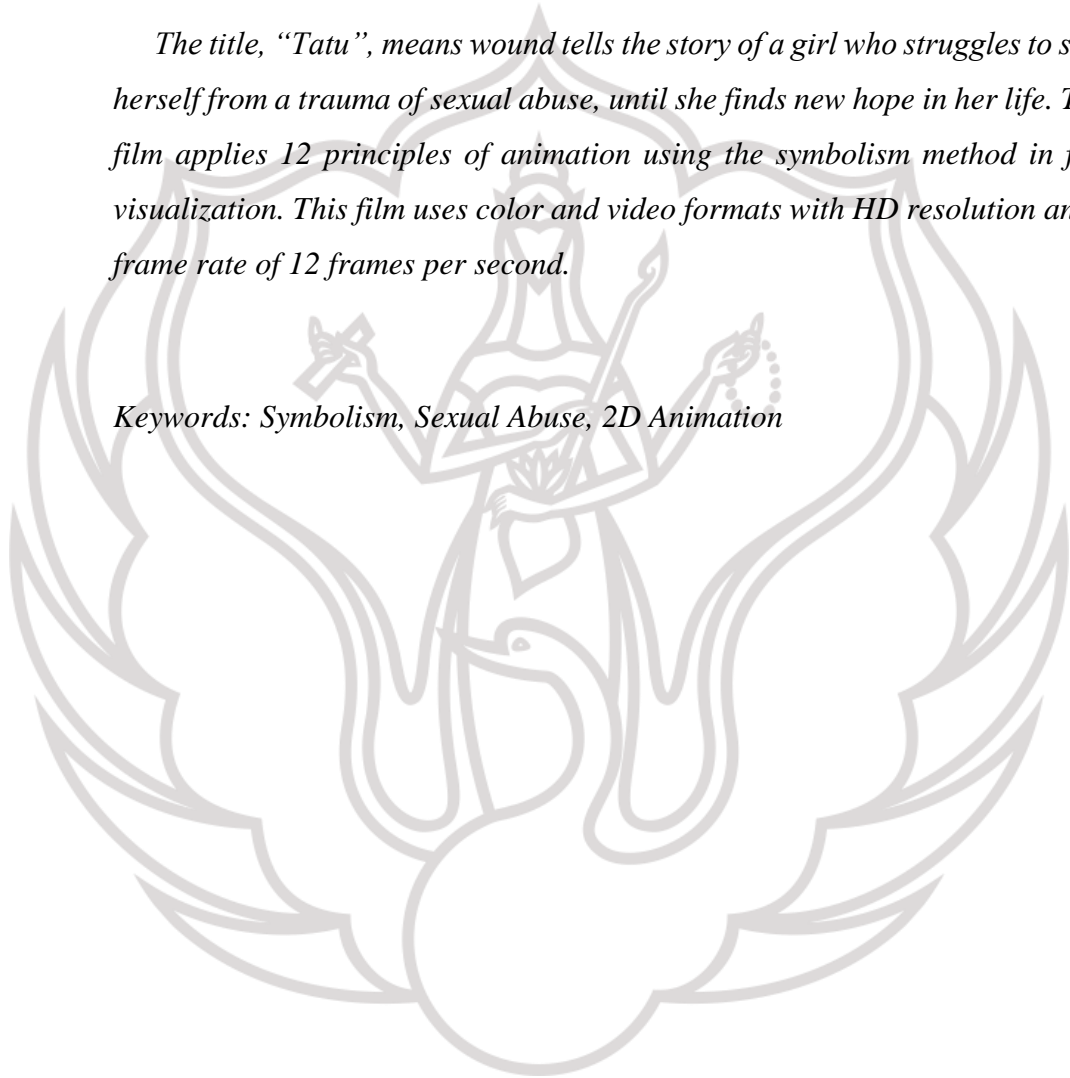


## **ABSTRACT**

*The making of this film entitled “Tatu” is based on problems in the community regarding sexual abuse of children which increasingly happens. Organized into a series of stories and developed into a two-dimensional animated short film with a visual depiction of symbolism.*

*The title, “Tatu”, means wound tells the story of a girl who struggles to save herself from a trauma of sexual abuse, until she finds new hope in her life. This film applies 12 principles of animation using the symbolism method in film visualization. This film uses color and video formats with HD resolution and a frame rate of 12 frames per second.*

*Keywords: Symbolism, Sexual Abuse, 2D Animation*



## ABSTRAK

Proses pengkaryaan film diangkat dari permasalahan di lingkungan masyarakat tentang pelecehan seksual terhadap anak yang semakin marak terjadi. Disusun menjadi rangkaian cerita dan dikembangkan menjadi film pendek animasi dua dimensi dengan penyampaian visual secara simbolisme.

Film berjudul “*Tatu*” yang berarti Luka menceritakan tentang seorang anak perempuan yang berjuang menyelamatkan diri dari trauma akibat pelecehan seksual, hingga ia pun menemukan harapan baru dalam kehidupannya. Film ini menerapkan 12 prinsip animasi menggunakan metode *simbolisme* dalam visualisasi film. Film ini menggunakan pewarnaan dan format video dengan resolusi HD dan frame rate 12 *frame per second*.

Kata kunci: Simbolisme, Pelecehan Seksual, Animasi 2D

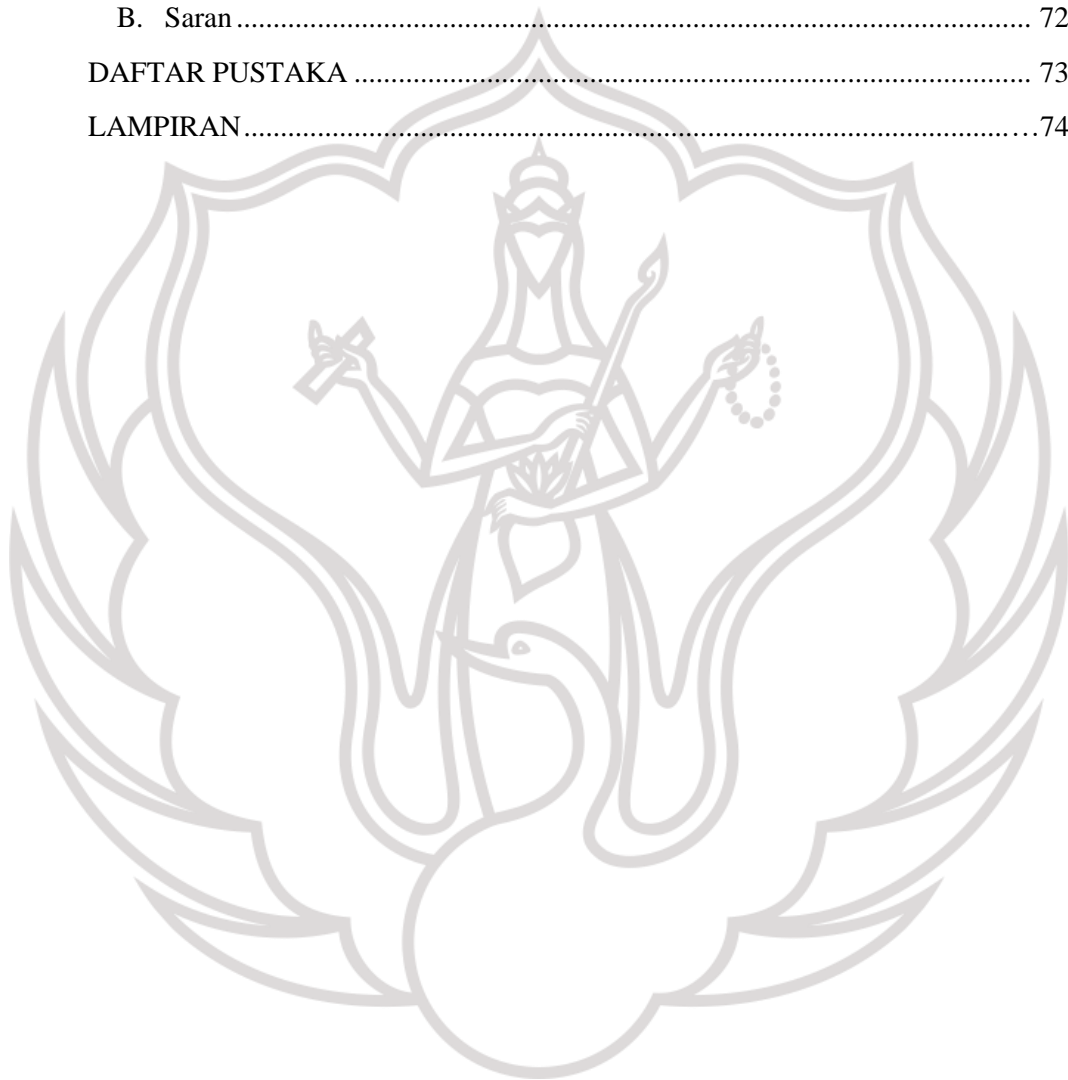


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Target <i>Audience</i> .....	4
E. Indikator Capaian Akhir .....	5
1. Praproduksi.....	5
2. Produksi.....	13
3. Pascaproduksi.....	14
BAB II EKSPLORASI.....	17
A. Landasan Teori .....	17
B. Tinjauan Karya.....	18
1. Referensi film.....	19
2. Referensi <i>Art Style</i> .....	22
3. Referensi Fotografi.....	22
BAB III PERANCANGAN.....	23
A. Cerita.....	23
1. Tema .....	23
2. Sinopsis.....	23
3. Treatment.....	27
4. Skenario .....	31
B. Desain Visual.....	35
1. Desain Karakter Utama.....	36
2. Desain Karakter Antagonis .....	36

3. Desain Karakter Tritagonis .....	36
C. <i>Sound</i> .....	37
D. Perangkat Lunak / <i>Software</i> .....	37
BAB IV PERWUJUDAN .....	38
A. Pra-Produksi.....	38
1. Penulisan Cerita.....	38
2. <i>Morphing Animation</i> .....	38
3. Desain Karakter .....	40
4. Desain <i>Background</i> .....	42
5. Storyboard .....	43
6. Manajemen <i>Layer</i> .....	44
B. Produksi .....	46
1. <i>Ketframe</i> .....	46
2. <i>Inbetween</i> .....	46
C. Pasca-Produksi.....	51
1. <i>Compositing</i> .....	51
2. <i>Music Scoring</i> .....	53
3. <i>Editing</i> .....	56
4. <i>Rendering dan Mastering</i> .....	56
BAB V PEMBAHASAN .....	57
A. Pembahasan Isi Film.....	57
1. <i>Action 1</i> .....	57
2. <i>Action 2</i> .....	58
3. <i>Action 3</i> .....	62
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	63
1. <i>Timing and Spacing</i> .....	63
2. <i>Slow In and Slow Out</i> .....	63
3. <i>Anticipation</i> .....	64
4. <i>Straight Ahead and Pose To Pose</i> .....	64
5. <i>Squash and Stretch</i> .....	65
6. <i>Arc</i> .....	66
7. <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	67
8. <i>Staging</i> .....	67
9. <i>Secondary Action</i> .....	68

10. <i>Exageration</i> .....	68
11. <i>Solid Drawing</i> .....	69
12. <i>Appeal</i> .....	70
C. <i>Timeline</i> Produksi dan Biaya Produksi.....	71
BAB VI PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	74



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>The Tale of Princess Kaguya</i> .....	19
Gambar 1.2 <i>Nephtali</i> .....	20
Gambar 1.3 <i>Myosis</i> .....	20
Gambar 1.4 <i>Veteran's Day</i> .....	21
Gambar 2.1 Referensi <i>Art Style</i> dari <i>Pinterest.com</i> .....	21
Gambar 3.1 <i>Editing</i> fotografi dari <i>Pinterest.com</i> .....	21
Gambar 4.1 <i>Si Gadis</i> .....	35
Gambar 5.1 <i>Morphing animation</i> dalam film Animasi TATU.....	38
Gambar 5.2 <i>Morphing animation</i> dalam film Animasi TATU.....	39
Gambar 5.3 <i>Keyframe morphing animation</i> dalam film Animasi TATU.....	39
Gambar 6.1 <i>Si Gadis</i> .....	40
Gambar 6.2 <i>Background</i> film TATU.....	43
Gambar 6.3 <i>Storyboard revisi</i> film TATU.....	43
Gambar 6.4 Manajemen <i>layer</i> film TATU.....	45
Gambar 6.5 Manajemen <i>layer</i> film TATU.....	46
Gambar 6.6 <i>Keyframe</i> film TATU.....	46
Gambar 6.7 <i>Keyframe</i> film TATU.....	46
Gambar 6.8 <i>Keyframe</i> film TATU.....	47
Gambar 6.9 <i>Keyframe</i> film TATU.....	47
Gambar 6.10 <i>Keyframe</i> film TATU.....	47
Gambar 6.11 <i>Keyframe</i> film TATU.....	48
Gambar 6.12 <i>Keyframe</i> film TATU.....	48
Gambar 6.13 <i>Keyframe</i> film TATU.....	48
Gambar 6.14 <i>Screenshot Inbetween</i> film TATU.....	49
Gambar 6.15 <i>Screenshot Inbetween</i> film TATU.....	49
Gambar 6.16 <i>Screenshot Inbetween</i> film TATU.....	50
Gambar 6.17 <i>Export file png sequence</i> film TATU.....	50
Gambar 6.18 <i>Export file png sequence</i> film TATU.....	50
Gambar 6.19 <i>Export file png sequence</i> film TATU.....	51

Gambar 6.20 Tahapan <i>compossiting</i> film TATU.....	51
Gambar 6.21 Pengaturan <i>compossiting</i> film TATU.....	52
Gambar 6.22 <i>Import file</i> film TATU.....	52
Gambar 6.23 Hasil <i>Import file</i> film TATU.....	52
Gambar 6.24 Proses <i>compossiting</i> film TATU.....	53
Gambar 6.25 Rancangan musik film TATU.....	53
Gambar 6.26 Permohonan izin penggunaan musik.....	55
Gambar 6.27 Proses <i>editing</i> film TATU.....	56
Gambar 6.28 Proses <i>rendering</i> film TATU.....	56
Gambar 7.1 Rangkaian <i>action 1</i> .....	57
Gambar 7.2 <i>Keyframe</i> perubahan gerak adegan awal.....	58
Gambar 7.3 <i>Morphing</i> pada <i>rising action</i> .....	58
Gambar 7.4 Perubahan gerak tetesan air.....	58
Gambar 7.5 Adegan <i>crisis</i> .....	59
Gambar 7.6 Adegan <i>crisis</i> tahap selanjutnya.....	60
Gambar 7.7 Adegan <i>the climax</i> .....	61
Gambar 7.8 Adegan <i>falling action</i> .....	61
Gambar 7.9 Adegan <i>resolution</i> .....	62
Gambar 7.10 Adegan <i>resolution</i> .....	62
Gambar 8.1 <i>Timing and sapcing</i> .....	53
Gambar 8.2 <i>Slow in and slow out</i> .....	63
Gambar 8.3 <i>Anticipation</i> .....	64
Gambar 8.4 <i>Straight ahead and pose to pose</i> .....	65
Gambar 8.5 <i>Squash and stretch</i> .....	66
Gambar 8.6 <i>Arc</i> .....	66
Gambar 8.7 <i>Follow trough and overlapping action</i> .....	67
Gambar 8.8 <i>Staging</i> sebagai efek <i>shadow</i> .....	67
Gambar 8.9 <i>Secondary action</i> .....	68
Gambar 8.10 <i>Exageration</i> .....	69
Gambar 8.11 <i>Solid Drawing</i> .....	69
Gambar 8.12 <i>Appeal</i> .....	70

Gambar 8.13 Penerapan <i>appeal</i> dalam pengenalan tokoh.....	70
Gambar 8.14 <i>Timeline produksi</i> .....	71
Gambar 8.15 Biaya produksi.....	71
Gambar 9.1 Poster film animasi 2D “TATU”.....	75
Gambar 9.2 Infografis film animasi 2D “TATU”.....	76
Gambar 9.3 Cover DVD film animasi 2D “TATU”.....	77
Gambar 9.4 DVD film animasi 2D “TATU”.....	77
Gambar 9.5 CV.....	78

