

**PENCIPTAAN SENI VIDEOGRAFI**  
**GAYA LIMITED ANIMATION 2D “STRUGGLE”**  
**VIDEO ANIMASI DENGAN ISU BUNUH DIRI**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS**  
**PENCIPTAAN SENI**  
Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama Videografi

Enrico Giyan Bagaskara

1620997411

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN & PENGAJIAN**  
**PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**  
**2018**

**PERTANGGUNJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

**GAYA LIMITED ANIMATION 2D "STRUGGLE"  
VIDEO ANIMASI DENGAN ISU BUNUH DIRI**

Oleh

**Enrico Giyan Bagaskara  
1620997411**

Telah dipertahankan pada tanggal 4 Juli 2018  
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1

Pembimbing 2

  
Prof. Drs. Soepranto Soedjono, MFA, Ph.D

  
Drs. M. Suparwoto, M.Sn

Penguji Ahli

Ketua Tim Penilai


  
Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

  
Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai  
salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister

Yogyakarta, ..... 20 JUL 2018

Direktur,

  
Prof. Dr. Djohan, M.Si  
NIP. 19611217 199403 1 001

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 14 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,

Enrico Giyan Bagaskara

1620997411

# **GAYA LIMITED ANIMATION 2D “STRUGGLE” VIDEO ANIMASI DENGAN ISU BUNUH DIRI**

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Paascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018

Oleh Enrico Giyan Bagaskara

## **ABSTRAK**

Videografi adalah seni yang melibatkan unsur visual dan audio, dengan adanya kombinasi antara dua unsur tersebut membuat karya seni videografi menjadi terlihat lebih hidup. Namun, seiring perkembangannya karya seni videografi tidak selalu berbentuk video aksi langsung saja, contohnya ada bentuk lain seperti animasi.

Di zaman modern saat ini animasi tidak hanya digunakan untuk bercerita atau menyampaikan sebuah gagasan akan tetapi animasi juga digunakan sebagai hiburan bagi banyak orang. Dalam membuat animasi dibutuhkan biaya yang besar dan tenaga kerja yang cukup banyak. Untuk mengatasi hal tersebut, muncullah sebuah gaya yang bernama animasi terbatas. Ciri khas pada gaya ini adalah memangkas sebuah *inbetween* pada sebuah gerakan untuk tujuan efisiensi waktu dan biaya. Teknik yang ada pada gaya animasi terbatas masih mungkin dikembangkan. Contohnya seperti teknik pengulangan, gambar diam, dan penggunaan ganda. Pengembangan tersebut diterapkan dan dimodifikasi sedikit dengan menggunakan proses digital.

“*Struggle*” merupakan karya seni videografi yang berbentuk animasi 2D sebagai respon penulis terhadap maraknya kasus bunuh diri yang terjadi di Indonesia. Pemilihan isu bunuh diri dan gaya animasi terbatas ini karena pada karya ini tidak banyak menampilkan gerakan yang kompleks. Tidak hanya untuk mengembangkan sebuah teknik saja. Karya ini juga memiliki pesan untuk menyampaikan bahwa tindakan bunuh diri adalah hal yang salah. Diharapkan penonton juga akan lebih peduli dengan isu tersebut dengan adanya karya ini. Menggunakan media animasi 2D bertujuan agar penyampaian sebuah gagasan menjadi lebih halus serta membuat penonton lebih peduli dengan isu bunuh diri.

Kata-kata kunci: videografi, animasi terbatas, dan bunuh diri.

**2D LIMITED ANIMATION “STRUGGLE”  
AN ANIMATED VIDEO WITH THE ISSUE OF SUICIDE**

*Written Project Report  
Art Creation and Research Program  
Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2018*

*By Enrico Giyan Bagaskara*

**ABSTRACT**

*Videography is an art that involves visual and audio elements, with the combination of the two elements, make videography look more realistic. However, as the development in times, videography is not always about the live action video, for example, such as animation. The animation is different from live action video in general, in animation, a fantasy could be created more easily.*

*In modern times, nowadays animation is not only used to tell a story or convey an idea but animation is also used as entertainment for many people. Animation production required a large cost and a lot of labor. To overcome this, limited animation was developed. The main traits of this style are to trim an in-between of movements for the purpose of time and cost efficiency. But the weakness of this style is the movements would not look fluid like a full animation. Techniques that exist in the limited animation style are still possible to develop. Examples such as repetition, stop images, and dual use. The development is applied and modified a bit by using a digital process.*

*"Struggle" is a 2D animated videography artwork as the author responds to the rise of suicide cases that occurred in Indonesia. Selection of suicide issues and limited animation style is because there are not many complex movements that showed up in this animation. Not just to develop a limited animation technique. This work also has a message to convey that suicide is wrong. It is expected that the audience will also be more concerned with the issue of suicide. Using 2D animation media aims to deliver the idea smoother and make the audience more concerned with the issue of suicide.*

**Keywords:** *videography, limited animation, and suicide.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul *Gaya Limited Animation 2D “Struggle”* Video Animasi Tentang Isu Bunuh Diri.

Penciptaan tugas akhir ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Magister Seni, Fakultas Penciptaan Videografi Pascasarjana ISI Yogyakarta. Tugas akhir ini merupakan hasil dari ilmu yang penulis dapatkan selama menuntut ilmu di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Serta riset dan eksperimen yang penulis lakukan dalam pembuatan tugas akhir ini.

Adanya beberapa temuan dan trik baru yang penulis pelajari pada proses penciptaan karya tugas akhir ini. Penulis mengharapkan dengan adanya laporan tugas akhir ini dapat membantu rekan-rekan mahasiswa videografi atau mahasiswa yang menekuni bidang animasi.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Agus Burhan, M.Hum, selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Djohan, M.Si, selaku direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta.
3. Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D, selaku dosen pembimbing 1 pada proyek tugas akhir ini. Yang telah banyak membantu dengan memberi saran, masukan, dan arahan.

4. Drs. M. Suparwoto, M.Sn, selaku pembimbing 2 pada proyek tugas akhir ini. Yang telah banyak membantu dengan memberi saran, masukan, dan arahan.
5. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D, selaku penguji ahli. Yang telah memberi saran dan masukan.
6. Kedua Orang tua, adik, dan keluarga yang selalu memberi motivasi serta nasihat untuk penulis.
7. Arifa Khairianti, S.Sn, selaku teman satu jurusan yang saling membantu dan memberi motivasi.
8. Beni Pusanding Tuah, S.P, selaku teman satu jurusan yang saling membantu dan memberi motivasi.
9. Sito Fossy Biosa, S.Sn, selaku teman satu jurusan yang saling membantu dan memberi motivasi.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri serta dapat menjadi sebuah kontribusi untuk bidang keilmuan penulis.

Yogyakarta, 14 Juli 2018

Enrico Giyan Bagaskara

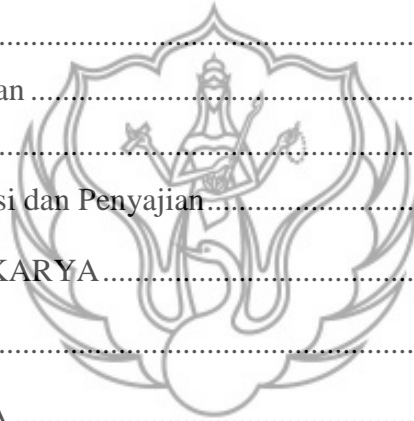
## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Ide .....	3
C. Originalitas .....	4
D. Tujuan dan Manfaat .....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN .....	6
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	6
1. Referensi Karya .....	6
2. Kajian Pustaka .....	13
B. Landasan Penciptaan .....	19
1. Definisi seni Francis Bacon .....	20
2. Keindahan dan Kekuatan dalam Seni Visual .....	21
3. Teori Animasi .....	22
4. Animasi Digital .....	23
5. Produksi Animasi 2D .....	23
6. Animasi Terbatas .....	24
7. Latar Belakang dalam Animasi 2D .....	29
8. Fenomena bunuh diri dari sisi psikologi .....	30
C. Konsep Perwujudan .....	32
1. Konsep Estetis .....	33
2. Konsep Teknis .....	34





BAB III METODE PENCiptAAN .....	36
A. Bagan Proses Penciptaan.....	36
B. Proses pencarian ide .....	36
C. Riset.....	37
D. Pra produksi.....	37
1. Sinopsis. ....	37
2. Penanganan .....	39
3. Desain karakter.....	40
4. Latar Belakang .....	44
5. Papan cerita .....	51
E. Produksi.....	53
1. <i>Line Art</i> .....	56
2. Pewarnaan .....	57
F. Audio .....	58
G. Pasca Produksi dan Penyajian.....	58
BAB IV ULASAN KARYA .....	60
BAB V PENUTUP.....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	79
WEBTOGRAFI .....	81



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Salah satu adegan pada animasi <i>She &amp; Her Cat</i> . .....	6
Gambar 2. Salah satu adegan pada animasi <i>Tatami Galaxy</i> . .....	9
Gambar 3. Salah satu adegan pada animasi <i>Aku no Hana</i> . .....	10
Gambar 4. Salah satu adegan pada animasi <i>Hanging</i> . .....	12
Gambar 5. Bagan skema teori. ....	20
Gambar 6. Gambar bagan proses penciptaan. ....	32
Gambar 7. Gambar bagan proses penciptaan. ....	36
Gambar 8. Gambar sketsa manual wajah beserta alternatif dengan gaya yang berbeda. ....	40
Gambar 9. Gambar desain karakter yang dipilih dan disempurnakan. ....	41
Gambar 10. Gambar desain karakter kucing kecil. ....	42
Gambar 11. Salah satu adegan pada animasi <i>The Cat Returns</i> . ....	44
Gambar 12. Gambar konsep latar belakang yang sudah digabungkan dengan karakter. ....	45
Gambar 13. Langkah pertama menaruh gambar papan cerita. ....	47
Gambar 14. Langkah kedua mencari gambar yang sesuai kemudian digunakan sebagai alat bantu. ....	47
Gambar 15. Langkah ketiga, membuat <i>line art</i> dari gambar langkah kedua. ....	48
Gambar 16. Langkah keempat, mewarnai seluruh <i>line art</i> dan menambah karakter. ....	48
Gambar 17. Langkah kelima, menambahkan <i>optical flare</i> yang sudah dirender dari AE dan diberi <i>effect screen</i> . ....	49
Gambar 18. Langkah keenam, <i>layer</i> efek cahaya diletakkan dengan sesuai agar terlihat masuk akal. ....	49
Gambar 19. Hasil akhir. ....	50
Gambar 20. Gambar papan cerita adegan 17, menggunakan surat keterangan untuk menunjukkan apa yang dialami oleh karakter utama. ....	52
Gambar 21. Gambar papan cerita adegan 29, menggunakan latar belakang yang sama namun dalam waktu yang berbeda. ....	52

Gambar 22. Adegan karakter yang panik setelah batuk darah dan menuju rumah sakit. ....	53
Gambar 23. Gambar <i>frame</i> 1 sampai 3 yang berulang pada sebuah gerakan. ....	54
Gambar 24. Gambar sebuah <i>cycle</i> berjalan karakter dengan resolusi besar dan dibagi menjadi 2. ....	55
Gambar 25. Contoh modifikasi penambahan benda pada karakter dengan resolusi besar. ....	55
Gambar 26. Gambar <i>line art</i> karakter. ....	57
Gambar 27. Gambar karakter yang mengangkat <i>smartphone</i> . ....	57
Gambar 28. Gambar display untuk ditonton secara individu. ....	59
Gambar 29. Gambar <i>screening</i> . ....	59
Gambar 30. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 1 dan 2. ....	61
Gambar 31. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 4. ....	62
Gambar 32. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 8 dan 9. ....	63
Gambar 33. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 12 dan 13. ....	64
Gambar 34. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 16. ....	64
Gambar 35. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 21. ....	65
Gambar 36. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir. ....	66
Gambar 37. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir. ....	66
Gambar 38. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 32 dan 38. ....	68
Gambar 39. Gambar adegan menendang gelas. ....	69
Gambar 40. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 47 dan 55. ....	70
Gambar 41. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 61 dan 64. ....	72
Gambar 42. Gambar perbandingan papan cerita dan hasil akhir adegan 66 dan 68. ....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: DETAIL PAPAN CERITA.....	82
LAMPIRAN B: DOKUMENTASI PAMERAN .....	96

