

PERANCANGAN ANIMASI PENDEK SEBAGAI KONTEN

EDUKASI GRIYA SCHIZOFREN SURAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna

Mencapai Derajat Strata-1 (S-1) Progam Studi Desain Komunikasi Visual

Jurusan Desain



Disusun oleh:

ALOYSIUS GILANG T.A

NIM. 14151101

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2021

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN ANIMASI PENDEK SEBAGAI
KONTEN EDUKASI GRIYA SCHIZOFREN SURAKARTA**

Oleh:

Aloysius Gilang Tri Avianto

14151101

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal 12 Agustus 2021

Tim Penguji

Ketua Penguji : Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom.

Penguji Utama : Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn

Pembimbing : Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn

.....
.....
.....

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 12 Agustus 2021

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Aloysius Gilang Tri Avianto

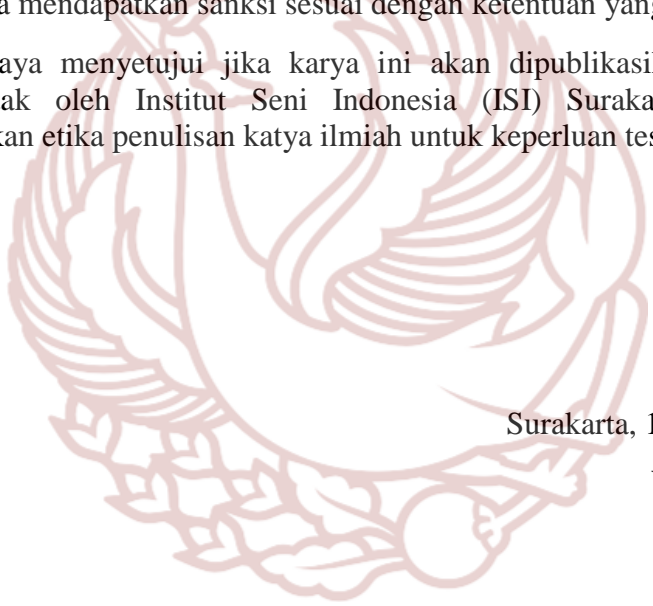
NIM: 14151101

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

**PERANCANGAN ANIMASI PENDEK SEBAGAI
KONTEN EDUKASI GRIYA SCHIZOFREN SURAKARTA**

Adalah karya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, karya ini terbukti sebagai hasil plagiarisme, maka saya akan bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang telah berlaku.

Selain itu saya menyetujui jika karya ini akan dipublikasikan secara *online* maupun cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan tesis



Surakarta, 14 September 2021

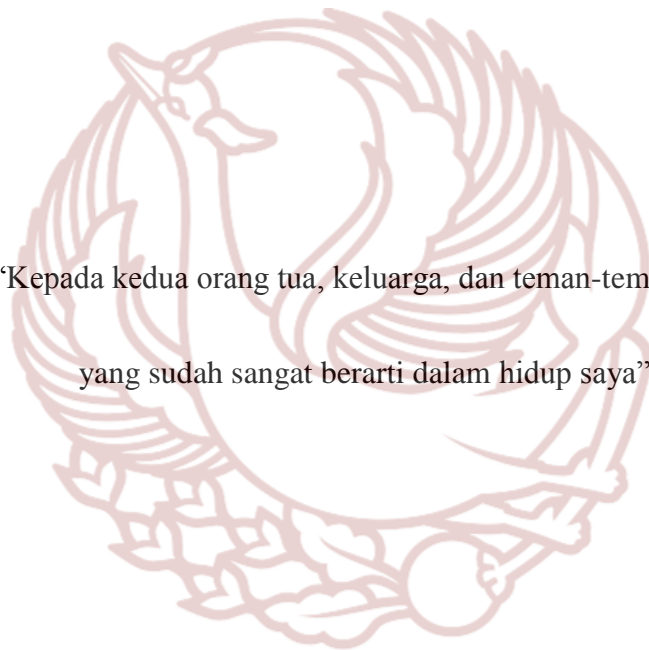
Yang Menyatakan,

Aloysius Gilang Tri Avianto

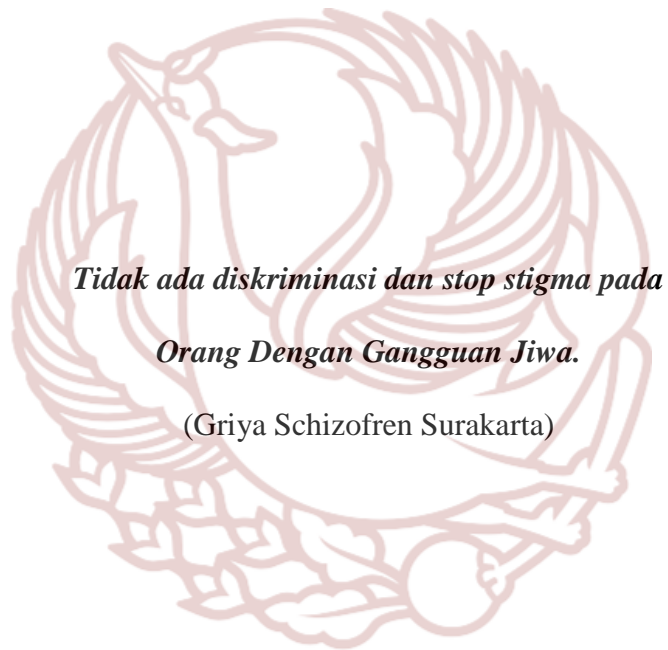
NIM. 14151101

PERSEMBAHAN

“Kepada kedua orang tua, keluarga, dan teman-teman saya
yang sudah sangat berarti dalam hidup saya”.



MOTTO



*Tidak ada diskriminasi dan stop stigma pada
Orang Dengan Gangguan Jiwa.
(Griya Schizofren Surakarta)*

ABSTRAK

Aloysius Gilang Tri Avianto (2021) Perancangan Animasi Pendek Sebagai Konten Edukasi Griya Schizofren Surakarta

Penanganan Orang Dengan Gangguan Jiwa yang kurang tepat menjadi peristiwa yang masih sangat memprihatinkan hingga sekarang. Banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain edukasi yang masih kurang kepada masyarakat, kurangnya kesadaran masyarakat tentang Orang Dengan Gangguan Jiwa, stigma ODGJ yang negatif masih melekat di benak masyarakat. Usia remaja adalah usia yang rentan dengan gangguan mental, lingkungan yang tidak mendukung, perilaku *bullying* baik secara fisik maupun verbal, juga perlakuan orang terdekat yang bukan membuat keadaan semakin membaik namun membuat keadaan mental semakin memburuk. Sebagai salah satu bentuk dukungan dan antisipasi perilaku-perilaku yang kurang baik terhadap ODGJ maka diciptakan perancangan animasi pendek sebagai konten edukasi Griya Schizofren Surakarta. Sebagai media penyampaian informasi yang menarik dan menginformasikan penyebab-penyebab gangguan mental timbul di kalangan remaja.

Kata Kunci: *Edukasi, animasi, gangguan mental, kesehatan mental*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir karya yang berjudul “Perancangan Animasi Pendek Sebagai Konten Edukasi Griya Schizofren Surakarta”. Setelah menempuh perkuliahan dan proses yang panjang akhirnya penulis sanggup untuk sampai di tahap ini. Dengan perancangan dan juga laporan karya tugas akhir ini diharapkan dapat kembali mengingatkan dan menyadarkan masyarakat untuk lebih peduli dengan kesehatan mental terlebih lagi kepada Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ). Pengerjaan tugas akhir ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar S-1 program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Peran serta dan bantuan beberapa pihak yang ikut membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir, bantuan baik moril, materil, juga saling bertukar pikiran bersama sehingga informasi dan saling bertukar pengetahuan. Dan pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada.

1. Kedua orang tua, kakak dan seluruh keluarga tercinta atas dukungan doa dan segala bentuk dukungan lain dari awal hingga sekarang.
2. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang dengan sabar membimbing dan memberi arahan dalam pengerjaan laporan.
3. Dr. Handriyotopo, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dari awal perkuliahan hingga sekarang.

4. Bapak dan ibu dosen program studi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu proses tugas akhir.
5. Mbak Triana Rahmawati dan tim Griya Schizofren Surakarta yang membantu dalam proses pengumpulan data.
6. Klara Devita Julien yang terus memberikan semangat walaupun di kota yang berbeda namun tidak pernah lelah untuk memberikan semangat.
7. Arif Fathoni, Indra Adhityatama, Reno Abdurahman, Yurdi Andani, Alif Basori dan teman-teman yang telah membantu selama proses pengerjaan laporan dan sering bertukar ilmu selama perkuliahan.
8. Tinuk Crew, Uncast Crew, dan Sirius Media yang bersedia menjadi tempat bernaung dan berbagi cerita dari awal perkuliahan hingga sekarang.
9. Teman-teman Desain Komunikasi Visual terkhusus untuk angkatan 2014 yang tidak pernah lelah memberikan semangat dan motivasi satu sama lain selama proses perkuliahan di Institut Seni Indonesia Surakarta, dan pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulisan menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan ini, oleh karenanya penulis sangat menerima segala kritik dan saran yang membangun agar penulis bisa lebih baik lagi kedepannya.

Surakarta, 12 Agustus 2021

Penulis

Aloysius Gilang Tri Avianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penciptaan.....	7
D. Manfaat Penciptaan.....	8
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	9
F. Landasan Penciptaan.....	12
G. Metode Pengumpulan Data.....	30
H. Sistematika Penulisan.....	34
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	37
A. Sejarah Griya Schizofren	37
B. Kegiatan Griya Schizofren.....	39

C. Perancangan Program Kampanye	48
D. Perancangan Animasi Pendek	50
E. Animasi dalam <i>Emotional Moment</i>	51
F. Penggunaan Media Sosial	52
G. Analisis Data	53
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL	57
A. Konsep Kreatif	57
B. Ide Kreatif	61
C. Perencanaan Publikasi Konten	83
D. Media Promosi	86
E. Media Pendukung	88
BAB IV PENCIPTAAN KARYA	94
A. Desain Karakter	94
B. Tipografi	96
C. Perancangan Animasi	97
D. Media Promosi	101
E. Media Pendukung	106
F. EVALUASI	110
BAB V PENUTUP	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain karakter Perancangan Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Depresi dalam Relasi Sosial bagi Remaja	11
Gambar 2. Poster Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan <i>Anxiety Disorder</i>	12
Gambar 3. Contoh karakter <i>iconic</i> dari animasi <i>South Park</i>	16
Gambar 4. Tokoh Danny dalam animasi <i>Danny Phantom</i>	16
Gambar 5. Karakter <i>Johnny Bravo</i> serial <i>Cartoon Network</i>	17
Gambar 6. <i>Tazmanian Devil</i> pada animasi <i>Looney Tunes</i>	18
Gambar 7. Cinderella pada karakter Disney	18
Gambar 8. <i>Wolverine</i> pada karakter <i>Marvel Universe</i>	19
Gambar 9. Contoh animasi gif percolate galactic	63
Gambar 10. Ilustrasi oleh Manddy Wyckenz.....	64
Gambar 11. Sketsa Karakter utama.....	66
Gambar 12. Sketsa karakter utama.....	66
Gambar 13. Sketsa karakter antagonis	67
Gambar 14. Sketsa karakter pendukung.....	68
Gambar 15. Referensi kostum seragam SMA.....	69
Gambar 16. Referensi kostum seragam SMA.....	70
Gambar 17. Sketsa <i>storyboard</i> animasi pertama.....	78
Gambar 18. Sketsa <i>storyboard</i> animasi kedua.....	79
Gambar 19. Sketsa <i>storyboard</i> animasi ketiga.....	79
Gambar 20. Sketsa <i>storyboard</i> animasi keempat.....	80
Gambar 21. Contoh <i>font display</i>	81

Gambar 22. Referensi pemilihan warna.....	82
Gambar 23. Sketsa poster.....	86
Gambar 24. Sketsa videotron	87
Gambar 25. Sketsa <i>x-banner</i>	88
Gambar 26. Sketsa buku catatan	89
Gambar 27. Sketsa pembatas buku	90
Gambar 28. Sketsa kaos	91
Gambar 29. Sketsa stiker.....	91
Gambar 30. Sketsa <i>totebag</i>	92
Gambar 31. Sketsa <i>paperbag</i>	92
Gambar 32. Sketsa sapu tangan	93
Gambar 33. Digitalisasi karakter utama.....	95
Gambar 34. Sketsa karakter antagonis	95
Gambar 35. Digitalisasi karakter pendukung	96
Gambar 36. Digitalisasi <i>font</i> dan tipografi.....	97
Gambar 37. Digitalisasi ilustrasi dari sketsa.....	98
Gambar 38. Digitalisasi gambar dari sketsa.....	99
Gambar 39. Digitalisasi gambar dari sketsa.....	99
Gambar 40. Proses <i>editing</i> dan penyatuan animasi.....	101
Gambar 41. <i>Sequence</i> Animasi	101
Gambar 42. Digitalisasi poster A3	102
Gambar 43. Digitalisasi poster kotak untuk sosial media	103
Gambar 44. Digitalisasi videotron	104
Gambar 45. Digitalisasi <i>x-banner</i> beserta <i>mockup</i>	104

Gambar 46. <i>Mockup</i> publikasi Instagram	105
Gambar 47. Digitalisasi buku catatan	106
Gambar 48. Digitalisasi pembatas buku	107
Gambar 49. Digitalisasi dan <i>mockup</i> kaos	107
Gambar 50. Digitalisasi stiker.....	108
Gambar 51. Digitalisasi dan <i>mockup</i> totebag.....	109
Gambar 52. Digitalisasi dan <i>mockup paperbag</i>	109
Gambar 53. Digitalisasi dan <i>mockup</i> sapu tangan	110



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Sistematika Perancangan	33
--	----



DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Storyline</i> animasi pertama.....	74
Tabel 2. <i>Storyline</i> animasi kedua	75
Tabel 3. <i>Storyline</i> animasi ketiga	76
Tabel 4. <i>Storyline</i> animasi keempat	78
Tabel 5. Jadwal perencanaan publikasi media sosial	85



DAFTAR PUSTAKA

- Antar Venus. 2009. *Manajemen Kampanye: Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Jakarta. PT. Simiosa Rekatama
- Anindita, Marsha dan Menul Teguh Riyanti. 2016. *Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Seni Rupa dan Desain.
- Agesta Budy Saputra. 1973. *Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap*. Politeknik Negeri Jakarta.
- Asmara Andrayani Hartono. 2010. *Perancangan Karakter Utama dalam Film Animasi Pendek Realis berjudul "Alive"*, Universitas Multimedia Nusantara. Universitas Multimedia Nusantara.
- Basu Swastha Darmesta. 2002. *Manajemen Pemasaran Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Depkes RI. 2014. *Riset Kesehatan Dasar 2013*. Jakarta. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Republik Indonesia.
- Depkes RI. 2019. *Riset Kesehatan Dasar 2018*. Jakarta. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Republik Indonesia.
- Hartono, Pramaditya Hendi. 2019. *Perancangan Interactive Motion Graphic Tentang Wayang Beber sebagai Sarana Pengenalan Budaya*. STIKI Malang
- I Made Marthana Yusa, S.Ds., M.Ds & I Putu Septian Saputra. 2016. *Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar*. Universitas Pendidikan Ganesha. Bali.

- Jonathan Sarwono dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. ANDI
- Kim, Sangyeon dan Sangwon Lee. 2020. *International Journal of Human-Computer Studies*. Elsevier.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi : Yogyakarta.
- Lewis, Brian. 1987. *An Introduction to Illustration*. London: Quinted
- Magono, Jonathan Sebastian dkk. 2020. *Perancangan Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Depresi dalam Relasi Sosial bagi Remaja*. Universitas Kristen Petra.
- O'Hailey, Tina. 2010. *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Elsevier. Focal Press.
- Rina Wahyu Winarni dan Winny Gunarti Widya Wardani. 2009. *Produksi Film Animasi Sebagai Media Kampanye Anti Kejahatan Perdagangan Manusia*. Universitas Indraprasta PGRI.
- Rustan, Surianto. 2020. *Warna buku 1*. Penerbit: Batara Imaji
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Shimp, Terence A. 2003. *Periklanan Promosi, Aspek Tambahan komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Erlangga

Sofyan, Salam. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi-Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian*.

Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar. Makassar

Sudiana, Dendi. 2001. *Tipografi: Sebuah Pengantar*

Valenino, Dion Eko. 2019. *Pengantar Tipografi*. Jurnal Tekonlogi dan Komunikasi. Pekanbaru

Yunia Syahfitri. 2007. *Perancangan Iklan Animasi 3D untuk Produk Minuman Ringan Menggunakan 3Ds Max 7.0*. Jurnal Triguna Dharma.

Internet dan Narasumber:

Maddy Wyckenz, Perancis. Diakses tanggal 27 April 2021

<https://www.maddywyckens.com/personal>

Health Kompas, Indonesia. Diakses tanggal 18 Juli 2021

<https://health.kompas.com/read/2016/03/28/111500723/Mengenal.Psikologi.>

Warna.untuk.Kesehatan.Mental

Universitas Sebelas Maret, Indonesia. Diakses tanggal 6 Agustus 2021

<https://uns.ac.id/en/starting-pkm-uns-alumna-establishes-griya-schizofren/>

Ringkasan materi kegiatan Griya Schizofren Surakarta, oleh Triana Rahmawati.

Tanggal 29 Maret 2021.

Wawancara perihal kesehatan mental dengan Nuri Rinawati selaku pendiri panti asuhan anak di Serengan Solo, Psikolog, dan anggota Solo Mengajar.

Tanggal 29 Oktober 2019

Wawancara via daring bersama Triana Rahmawati selaku pendiri dari komunitas

Griya Schizofren Surakarta. Tanggal 8 April 2021



LAMPIRAN



Foto kegiatan Griya Schizofren di Griya PMI Surakarta
(Sumber: Aloysius Gilang, 2019)



Foto kegiatan Griya Schizofren bekerja
sama dengan komunitas pendongeng
(Sumber: Aloysius Gilang, 2019)



Foto kegiatan Griya Schizofren di Griya PMI Surakarta
(Sumber: Aloysius Gilang, 2019)



Wawancara perihal kesehatan mental dengan Nuri Rinawati selaku pendiri panti asuhan anak di Serengan Solo, Psikolog, dan anggota Solo Mengajar
(Sumber: Aloysius Gilang, 2019)