

ABSTRAK

Elisabeth Katie Soleman

PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI UNTUK CERITA PENDEK

“IBU?”

(XIII + 156 halaman: 166 gambar;3 lampiran)

Indonesia merupakan negara yang memiliki 1331 suku yang terdiri akan subsuku. Secara klasifikasi Indonesia memiliki 633 suku besar. dari keberagaman suku, Indonesia memiliki keberagaman akan budaya dan juga mitos yang beredar. Salah satu mitos Indonesia adalah mitos Wewe Gombel yang berasal dari Semarang. Di era yang sudah berkembang ini, mitos yang kian lama sudah semakin memudar, upaya dalam terus mempertahankan mitos adalah dengan mengangkat cerita mitos kembali. Dengan menerapkan media masa kini, upaya yang baik dilakukan adalah mengangkat mitos dengan media modern. Dari sini salah satu upaya untuk mengenang mitos dan kebudayaan Indonesia adalah dengan mengangkat mitos dan budaya lewat media animasi yang mudah dimengerti.

Pelaksanaan proyek perancangan ini dilakukan secara studi kepustakaan dan studi wawancara. Studi pustaka didapat dari mengumpulkan data-data dari halaman web, buku, dan jurnal akademik. Sedangkan studi wawancara dilakukan dengan wawancara langsung narasumber yang terkait.

Hasil visual dari proyek ini berupa animasi singkat yang diangkat dari cerita pendek “Ibu?” yang disertai oleh pengembangan akan studi karakter, latar dan juga properti yang dipakai. Perancangan desain ini terdiri atas animasi berukuran 1920 x 1080 px dengan durasi empat menit. Disertai dengan 5 desain karakter dan 3 latar tempat. Animasi ini mengaitkan tema yang berdasarkan dari kata kunci keibuan, misterius dan absurd.

Referensi: 34 (1920-2022)

Kata kunci: *motherly, mysterious, absurd*

ABSTRACT

Elisabeth Katie Soleman

TWO-DIMENSIONAL ANIMATION DESIGN FOR THE SHORT STORY

“MOM?”

(XIII + 197 pages: 166 images; 3 appendices)

Indonesia is a country that has 1331 tribes consisting of sub-tribes. Classification Indonesia has 633 major tribes. From the diversity of tribes, Indonesia has a diversity of cultures and myths that circulate. One of the Indonesian myths is the myth of Wewe Gombel originating from Semarang. In this era that has developed, myths that are increasingly fading away, the effort to continue to maintain myths is to bring up mythical stories again. By applying today's media, a good effort is made to lift myths with modern media. From here, one of the efforts to commemorate Indonesian myths and culture is to raise myths and culture through easy-to-understand animation media.

The implementation of this design project was carried out by means of a literature study and interview study. Literature study is obtained from collecting data from web pages, books, and academic journals. While the interview study was carried out by direct interviews with relevant sources.

The visual result of this project is a short animation based on the short story “Ibu?” which is accompanied by the development of character studies, settings and also the properties used. This design template consists of a 1920 x 1080 px animation with a duration of four minutes. Includes 5 character designs and 3 setting settings. The animation incorporates themes based on the keywords motherly, mysterious and absurd.

References: 34 (1920-2022)