

ABSTRAK

Valdy Yonatan (01023170043)

PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI DALAM ADAPTASI CERITA PENDEK KARYA PRAMOEDYA ANANTA TOER (STUDI KASUS: “MAMAN DAN DUNIANYA”)

(XV+100 halaman: 25 gambar; 1 lampiran)

Kemiskinan merupakan isu yang terus menerus terjadi di Indonesia. Berbagai penderitaan dan kematian disebabkan oleh isu tersebut. Pada hari-hari ini, masyarakat khususnya generasi z banyak mengkonsumsi konten video dalam kesehariannya. Animasi sebagai salah satunya merupakan medium yang efektif dalam mengkomunikasikan emosi dan ide dengan cara yang unik dan mudah dipahami oleh anak kecil maupun orang dewasa. Oleh sebab itu, proyek akhir ini berupaya menyebarkan kesadaran mengenai isu kemiskinan dalam bentuk film animasi pendek dua dimensi.

Proyek ini menggunakan studi pustaka dan analisis data sebagai metode perancangan. Perolehan data didapatkan dari sumber buku, artikel dan jurnal penelitian daring. Informasi yang dicari meliputi konten dan konteks mengenai buku yang diadaptasikan, berbagai referensi, dan teori animasi. Hasil luaran dari proyek ini adalah film animasi pendek dua dimensi berdurasi tiga menit. Proses dimulai dari pencarian kata kunci, yaitu *Affliction* yang menggambarkan penderitaan karakter dalam kemiskinan, dan *Indifference* sebagai sifat komplementer terhadap kemiskinan dalam konteks cerita. Kedua kata kunci tersebut kemudian berperan sebagai rujukan dalam perancangan visual pada proyek akhir ini.

Kata Kunci: Animasi, Kemiskinan, Kematian, Indonesia

Referensi: 44 (2011-2021)

ABSTRACT

Valdy Yonatan (01023170043)

2D ANIMATION DESIGN IN SHORT FILM ADAPTATION OF PRAMOEDYA ANANTA TOER'S SHORT STORY (CASE STUDY: "MAMAN AND HIS WORLD")

(XV+100 pages: 25 images; 1 appendices)

Poverty has been a persistent issue in Indonesia. Many sufferings and deaths are caused by this situation. These days, people, especially Generation Z, consumes a lot of video content on daily basis. Animation, as one of those mediums is an effective medium to communicate emotions and ideas in a unique way and easily understood by children and adults. Therefore, this final project seeks to spread awareness about the issue of poverty in the form of a two-dimensional short animated film.

This project uses literature study and data analysis as the design method. The data were obtained from books, articles and online research journals. Information gathered includes the content and context of the adapted book, various references, and animation theory. The output of this project is a three-minute two-dimensional animated short film. Production process starts from keyword exploration, namely Affliction which describes the character's suffering in poverty, and Indifference as a complementary trait to poverty in the story's context. These two keywords then act as a reference in the visual design of this final project.

Keywords: Animation, Poverty, Mortality, Indonesia

References: 44 (2011-2021)