

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

**FILM ANIMASI PENDEK “SWAP!”**

*(Scriptwriter, Storyboard Artist)*



**Disusun oleh:**

**Ardiani Raisha Ghaisani**

**NIM : 18720003**

**Kelas : D4**

**PROGRAM STUDI ANIMASI JURUSAN DESAIN GRAFIS**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Animasi Pendek "SWAP!"  
Penulis : Ardiani Raisha Ghaisani  
NIM : 18720003  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 14 Juli 2022

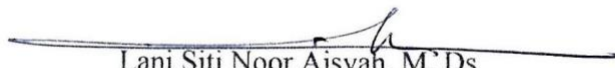
Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Drs. Noor Riyadhi

Anggota 1

Anggota 2



Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds  
NIP.198501122019032016



Moses Raissa Graceivan, M. Sn

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis

Deddy Stevano H. Tobing, M. Si  
NIP.198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : SWAP !  
Penulis : Ardiani Raisha Ghaisani  
NIM : 18720003  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2022

Pembimbing 1



Moses Raissa Graceivan, M. Sn

Pembimbing 2



Rina Watye, M. Ds  
NIP. 198801172019032015

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M. Ds  
NIP 198801172019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardiani Raisha Ghaisani  
NIM : 18720003  
Program Studi : Animasi (Diploma IV)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2018

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: SWAP! adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 7 Juli 2022

Yang menyatakan,

  
9948AAJX927947153 sani  
NIM: 18720003

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardiani Raisha Ghaisani  
NIM : 18720003  
Program Studi : Animasi (Diploma IV)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2018

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: SWAP! beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 7 Juli 2022

Y  
  
Ardiani Raisha Ghaisani  
NIM: 18720003

## **ABSTRAK**

Judul Tugas Akhir : SWAP!  
Penulis : Ardiani Raisha Ghaisani  
Pembimbing I : Moses Raissa Graceivan, M. Sn  
Pembimbing II : Rina Watye, M. Ds

*During COVID-19 pandemic that happened in Indonesia for nearly two years, the government had restricted the citizens' movements and activities which also led to negative mental impact due to lack of normal activities, recreational and continuous monotone activities. This negative mental impact led people into a depressive state, which hinders people's everyday life, starting from losing enthusiasm, excessive boredom, unstable emotional condition, etc.*

*The short animation movie "SWAP!" is a movie that tells the life of Putra, a college student who was already in depression since he was little and re-surfaced again after stressing over his college works to the point where he started comparing his self-proclaimed miserable life to others, even to his cat that he deemed to have a better life than him. He later dreamed of swapping bodies with his cat and felt its burden by himself. Because of that, he began to empathize with how others cope with their burden and motivated himself to change for the better.*

**(Keyword: Depression, Emotion, Dream, Enthusiasm, Empathize)**

Dalam pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia selama hampir dua tahun ini, pemerintah mulai membatasi pergerakan dan aktivitas masyarakat yang kemudian memicu pikiran negatif karena berkurangnya aktivitas normal, rekreasional, serta aktivitas yang bersifat monoton. Keadaan mental yang negatif ini pula yang membuat orang-orang menjadi jatuh dalam kondisi depresi, yang juga menghambat dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mulai dari kekurangan antusiasme, merasa bosan secara berlebihan, memiliki emosi yang tidak stabil, dsb.

Film animasi pendek “SWAP!” adalah film yang menceritakan tentang Putra, seorang mahasiswa yang sudah jatuh dalam depresi sejak ia kecil, yang muncul lagi ketika sedang mengalami stress dalam mengerjakan tugas kuliahnya. Karena itu, ia mulai membanding-bandingkan hidupnya dengan hidup orang lain, bahkan juga kepada kucingnya yang ia anggap memiliki kehidupan yang lebih baik darinya.. Suatu hari, ia mendapat mimpi bertukar badan dengan kucingnya dan akhirnya ia merasakan beban hidup tersendiri dari kucing itu. Karena kejadian itu, ia mulai berempati terhadap keadaan orang-orang di sekitarnya dan memotivasi dirinya untuk berubah menjadi pribadi yang lebih baik dalam mengatasi depresinya.

*(Keyword: Depresi, Emosi, Mimpi, Antusiasme, Empati)*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT Tuhan YME atas rahmat dan berkat yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir film pendek animasi berjudul “SWAP!” sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Animasi (D4) di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Saya mengucapkan terima kasih kepada dosen-dosen yang telah membimbing dalam pengerjaan Tugas Akhir ini; kepada ketua program studi animasi, ibu Rina Watye, M. Ds dan kepada sekretaris program studi animasi, bapak Muhammad Suhaili, S.E.M.Kom; serta kepada kepala jurusan Desain Grafis, bapak Deddy Stevano H. Tobing, M.Si. Terima kasih juga saya sampaikan kepada orang tua, keluarga, teman-teman ANTARIKSA TEAM, dan teman-teman lain yang telah mendukung dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, sehingga saya mengharapkan saran dari penguji, pembimbing, dosen, serta teman-teman agar Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat terhadap perkembangan animasi di Indonesia.

Jakarta, 7 Juli 2022



Ardiani Raisha Ghaisani  
NIM : 18720003



## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Sidang Tugas Akhir.....	i
Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir.....	ii
Pernyataan Originalitas dan Bebas Plagiarisme Tugas Akhir .....	iii
Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah .....	iv
Abstrak .....	v-vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi .....	viii-ix
Daftar Gambar .....	x
Bab I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah ... ..	3
C. Rumusan Masalah .....	3-4
D. Batasan Masalah .....	4
E. Manfaat Penulisan .....	4
1. Manfaat Bagi Mahasiswa .....	4
2. Manfaat Bagi Industri .....	5
Bab II LANDASAN TEORI .....	6
A. Pengertian Animasi .....	6
B. Depresi .....	7
Bab III METODOLOGI .....	8
A. Jenis atau Desain Penelitian .....	8-9
1. Jenis Penelitian .....	8
2. Desain Penelitian .....	8-9
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	9
1. Tempat Penelitian.....	9
2. Waktu Penelitian .....	10
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	10-15

1. Populasi .....	10
2. Sampel Penelitian .....	11-15
D. Definisi Operasional Variabel .....	15-16
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	16-17
1. Teknik .....	16
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	16-17
F. Teknik Analisis .....	17
Bab IV PEMBAHASAN DAN HASIL KAJIAN .....	18
A. Pembahasan .....	18
1. Konsep Cerita .....	18
B. Latar Tempat dan Waktu .....	18
C. Premis .....	19
D. Sinopsis .....	19
E. Script .....	20-21
F. 2D Illustrating .....	22-23
1. Desain Karakter dan Environment .....	23-25
a. Desain Karakter .....	23-25
b. Desain Environment .....	25-26
G. Storyboard dan Animatic .....	26-27
Bab V Penutup .....	28
A. Kesimpulan .....	28
B. Saran .....	29
1. Bagi Politeknis Media Kreatif .....	29
2. Bagi Masyarakat .....	29
3. Bagi Penulis dan Tim .....	29-30
Daftar Pustaka .....	31
Lampiran .....	32

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Google Survei .....	9
Gambar 3.2 Grafik Survei .....	10
Gambar 3.3 Sampel Survei .....	10
Gambar 3.4 Sampel Survei .....	11
Gambar 3.5 Sampel Survei .....	12
Gambar 3.6 Sampel Survei .....	13
Gambar 3.7 Sampel Survei .....	14
Gambar 4.1 contoh Script “SWAP!” .....	20
Gambar 4.2 Gambar konsep awal desain Putra .....	21
Gambar 4.3 Gambar desain Putra .....	22
Gambar 4.4 <i>Character Sheet</i> Putra .....	23
Gambar 4.5 <i>Character Sheet</i> Oyen .....	24
Gambar 4.6 Konsep Desain Kamar Putra .....	25
Gambar 4.7 <i>Original Design</i> dari Feng Zhu di Twitter .....	25
Gambar 4.8 Contoh <i>Storyboard scene</i> ke-1 .....	26

