

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI “I AM WORTHY” UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA DALAM FENOMENA
BUNUH DIRI**

*(Script Writer, Storyboard Artist, 3D Animation, Compositing, 2D VFX atau
Motion Graphic, Color Grading, dan Final Output)*

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun oleh:

NABILA FITRI KHAIRUSANI

NIM:19023042

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI “I AM WORTHY” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA DALAM FENOMENA BUNUH DIRI**

Penulis : Nabila Fitri Khairusani

NIM : 19023042

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 25 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Maria Ulfa Catur Afriasih, S.Pd., MM.
NIP. 198605092019032011

Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN/NUP/NIDK. 0903450007

Anggota 2



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 19840827019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmama S, S.Kom., MT.
NIP. 198011122020122003

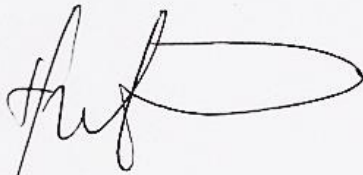
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI “I AM WORTHY” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA DALAM FENOMENA BUNUH DIRI**

Penulis : Nabila Fitri Khairusani
NIM : 19023042
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2023

Pembimbing 1:



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198011122020122003

Pembimbing 2:



Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom
NIP. 199102282019032015

Mengetahui:

Kepala Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.,
NIP. 198801172010032015

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Fitri Khairusani
NIM : 19023042
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“PERANCANGAN VIDEO ANIMASI “I AM WORTHY” UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA DALAM FENOMENA BUNUH
DIRI”

**adalah orisinal, 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, 12, Juli 2023



Nabila Fitri Khairusani
NIM. 19023042

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nabila Fitri Khairusani
NIM : 19023042
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022 / 2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (No n-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERANCANGAN VIDEO ANIMASI “I AM WORTHY” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA DALAM FENOMENA BUNUH DIRI ” 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,^{12, Juli}.....2023

Yang menyatakan,



Nabila Fitri Khairusani

ABSTRAK

This study examines the design of the animated video "I AM WORTHY" with a duration of 03;35 minutes to increase awareness of the dangers of suicide. The purpose of making this animated video is to help the Ministry of Health's campaign for the Indonesia Emas Generation 2045 program. The animation video production along with this research was carried out for 6 months and resulted in research findings. This research focuses on making color grading to add realistic and dramatic effects to the story as audience acceptance in the animated video "I AM WORTHY" and explanation. In the process of making animated videos, the authors and team use color theory to represent any atmosphere or emotion. This study used a qualitative descriptive approach with interview data collection techniques with 3 informants consisting of psychologists, animators, and survivors of mental depression. The results of this study indicate that the animated video "I AM WORTHY" can be used as an educational medium to increase awareness of the dangers of suicide.

Keywords: *Animation, Suicide, Color Grading, Interview*

Penelitian ini mengkaji mengenai perancangan video animasi “I AM WORTHY” berdurasi 03;35 menit untuk meningkatkan kesadaran bahaya dalam fenomena bunuh diri. Pembuatan video animasi ini bertujuan untuk membantu *campaign* kemenkes pada program Indonesia Generasi Emas 2045. Pembuatan video animasi beserta penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dan menghasilkan temuan penelitian. Penelitian ini berfokus dalam pembuatan *color grading* untuk menambahkan *effect* realitis dan dramatis pada cerita sebagai penerimaan penonton dalam video animasi “I AM WORTHY” dan pener Dalam proses pembuatan video animasi, penulis dan tim menggunakan teori warna mewakili suasana atau emosi apa saja. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dengan 3 orang informan yang terdiri dari psikolog, animator, dan penyintas gangguan mental depresi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi “I AM WORTHY” dapat dijadikan sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran bahaya fenomena bunuh diri.

Kata Kunci: *Animasi, Bunuh Diri, Color Grading, Wawancara*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul perancangan animasi "I AM WORTHY" untuk meningkatkan kesadaran dalam fenomena bunuh diri. Penulis membuat tugas akhir "I AM WORTHY" melihat fenomena bunuh diri yang menjadi salah satu permasalahan di seluruh negara. Dengan video animasi diharapkan penonton mendapatkan pesan yang disampaikan.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT. Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberi keberkahan hidup, kelancaran, kemudahan dan rezeki-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
2. Dr. Tipri Rose Karktika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si ., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T ., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
5. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
6. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
7. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Animasi dan dosen pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan tugas akhir animasi.
8. Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan penulisan laporan penelitian.
9. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom. selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.

10. Moses Raissa G., M.Sn selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
11. Dessy Wahyuni, S.Sn selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
12. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
13. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
14. Guntur Sa'adillah Hasan selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir "I AM WORTHY".
15. Untuk Athalia Elvira Zahra, Jihan Kurnia, Fitri Indah Rahmani, Aifa Najla Azzahra, Ismi Ariqah dan Putri Maharani Fardani yang turut membantu, memberi dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
16. Teman penulis dari komunitas Perbucinan Superband Indonesia yang turut membantu, memberi dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
17. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 12 Juli 2023



Nabila Fitri Khairusani

NIM 19023042

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat bagi Penulis	7
2. Manfaat bagi Akademik.....	7
3. Manfaat bagi Masyarakat umum	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Animasi.....	8
1. Pengertian Animasi.....	8
2. 12 Prinsip Animasi.....	8
B. Pipeline animasi 3D.....	17
C. Warna dalam Film	27
1. Psikologi di balik warna dalam film	27
2. Warna yang mewakilkan	28
D. DaVinci Resolve.....	32
E. Usia Produktif	32
F. Generasi Muda	33

G. Bunuh Diri	33
H. Faktor Bunuh Diri.....	33
I. Teori Resepsi Analisis Stuart Hall	35
J. Hasil Penelitian yang Relevan	37
K. Kerangka Berpikir	38
L. Pertanyaan peneliti	39
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Waktu Penelitian.....	40
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	41
1. Wawancara.....	42
D. Teknik Analisis Data	42
1. Analisi Data menurut Miles dan Huberman	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Pembuatan video animasi “I AM WORTHY”	44
1. Ide dan cerita.....	45
2. <i>Script</i>	48
3. <i>Storyboard</i>	50
4. <i>3D Animation</i>	50
5. <i>Compositing</i>	52
6. <i>2D VFX</i> atau <i>Motion Graphic</i>	54
7. <i>Color Grading</i>	55
8. <i>Final Output</i>	60
B. Penerimaan Penonton terhadap Video Animasi untuk “I AM WORTHY” .	60
C. Keterbatasan Peneliti	64
BAB V KESIMPULAN	65
A. Simpulan.....	65
B. Implikasi	65
C. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Faktor Internal dan Faktor Eksternal Bunuh Diri	34
Tabel 2 Hasil Penelitian yang Relevan	37
Tabel 3 Pedoman Wawancara	39
Tabel 4 Waktu Penelitian	40
Tabel 5 Ide “I AM WORTHY”	45
Tabel 6 <i>Encode</i> dan <i>Decode</i> “I AM WORTHY”	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik umur dan tingkat kematian bunuh diri di dunia.....	2
Gambar 2 Persentase umur paling banyak bunuh diri di Indonesia.....	3
Gambar 3 Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 4 Prinsip <i>Anticipation</i>	10
Gambar 5 Prinsip <i>Staging</i>	11
Gambar 6 Prinsip <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	11
Gambar 7 Prinsip <i>Follow Through</i>	12
Gambar 8 Prinsip <i>Overlapping</i>	13
Gambar 9 Prinsip <i>Slow In</i>	13
Gambar 10 Prinsip <i>Archs</i>	14
Gambar 11 Prinsip <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 12 Prinsip <i>Timing</i>	15
Gambar 13 Prinsip <i>Solid Drawing</i>	15
Gambar 14 Prinsip <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 15 Prinsip <i>Appeal</i>	17
Gambar 16 3D <i>Production Pipeline</i>	17
Gambar 17 Contoh Naskah	19
Gambar 18 Contoh <i>Storyboard</i>	20
Gambar 19 Contoh <i>Design</i>	20
Gambar 20 Contoh <i>Modelling 3D</i>	22
Gambar 21 Contoh <i>Texture</i>	22
Gambar 22 Contoh <i>Rigging</i>	23
Gambar 23 Contoh <i>Animation</i>	24
Gambar 24 Contoh <i>Rendering</i>	25
Gambar 25 <i>Color Scheme</i>	30
Gambar 26 <i>Color Scheme</i>	31
Gambar 27 Logo DaVinci Resolve	32
Gambar 28 Kerangka Berpikir	38
Gambar 29 <i>Script “I AM WORTHY”</i>	49

Gambar 30 <i>Storyboard</i> “I AM WORTHY”	50
Gambar 31 Animasi “I AM WORTHY”	51
Gambar 32 Anticipation di video animasi “I AM WORTHY”	51
Gambar 33 Slow in dan Slow out video animasi “I AM WORTHY”	52
Gambar 34 Gambar hasil render animasi yang akan di render	53
Gambar 35 Proses <i>compositing</i> shot dalam video animasi “I AM WORTHY”	53
Gambar 36 Proses pembuatan <i>effect glow</i> atau <i>dreamy effect</i>	54
Gambar 37 Sebelum diberikan <i>effect glow</i> atau <i>dreamy effect</i>	55
Gambar 38 Proses pembuatan <i>color grading</i>	56
Gambar 39 Sebelum diberi <i>color grading</i>	56
Gambar 40 Setelah diberi <i>color grading</i>	57
Gambar 41 Proses pembuatan <i>color grading</i>	57
Gambar 42 Sebelum diberi <i>color grading</i>	58
Gambar 43 Setelah diberi <i>color grading</i>	58
Gambar 44 Proses pembuatan <i>color grading</i>	59
Gambar 45 Sebelum diberi <i>color grading</i>	59
Gambar 46 Setelah diberi <i>color grading</i>	59
Gambar 47 Proses <i>final output</i> “I AM WORTHY”	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	73
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir	74
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal TA	78
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	79