

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Perancangan Film Pendek Animasi “Luisa and The Man on The
Wall” Sebagai Media Edukasi Untuk Perkembangan
Kematangan Emosi Remaja**
Script Writer, 2D Animator, Compositor

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun oleh

ANNISA SALSABILLA PUTRI

NIM : 20230021

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "*Luisa and The Man On The Wall*" Sebagai Media Edukasi Untuk Perkembangan Kematangan Emosi Remaja
Penulis : Annisa Salsabilla Putri
NIM : 20230021
Program Studi : Animasi (Konsentrasi:D4)
Jurusan : Desain

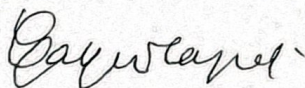
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



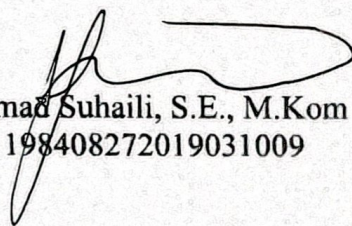
Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP. 198612282010122005

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Sn

Anggota 2



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom
NIP. 198408272019031009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi “Luisa and The Man on The Wall” Sebagai Media Edukasi Untuk Perkembangan Kematangan Emosi Remaja

Penulis : Annisa Salsabilla Putri

NIM : 20230021

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 7 Juli 2024

Pembimbing 1



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

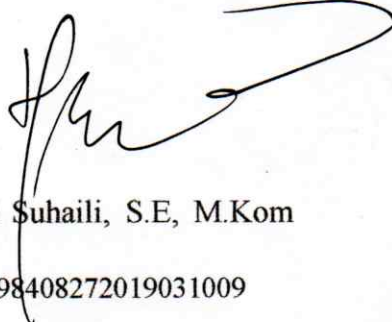
Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Salsabilla Putri
NIM : 20230021
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**Perancangan Film Pendek Animasi “Luisa and The Man on The Wall” Sebagai
Media Edukasi Untuk Perkembangan Kematangan Emosi Remaja
(Script Writer, 2D Animator, Compositor)**

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 2024

Yang menyatakan,



Annisa Salsabilla Putri

NIM: 20230021

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Annisa Salsabilla Putri
NIM : 20230021
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Perancangan Film Pendek Animasi “Luisa and The Man on The Wall”
Sebagai Media Edukasi Untuk Perkembangan Kematangan Emosi Remaja
(Script Writer, 2D Animator, Compositor)** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Juli 2024

Yang m



Annisa Salsabilla Putri

NIM: 20230021

ABSTRAK

Emotions are natural and normal reactions that arise in response to things that do not match expectations. Emotions often produce a negative impact on decision making. The process of rational thinking will be disrupted due to emotional reactions to excessive anger. Rash decision making due to lack of emotional maturity can cause harm to those around you and yourself. Animation media is an interesting way that makes it easier for the audience to capture meaning. Implied education through animated films is more in demand and easier to convey. The animation "Luisa and The Man on The Wall" was produced with 3D and 2D animation production techniques. The author uses Autodesk Maya 2020, Procreate, and Adobe After Effect software. This film is expected to convey to the audience about the impact of lack of emotional maturity in making decisions. The role of the closest person to the issue is expected to arise after watching this film.

Keyword : Animation, Education, Emotion

Emosi adalah reaksi alami dan normal yang muncul sebagai respons terhadap hal-hal yang tidak sesuai harapan. Emosi sering menghasilkan dampak negatif pada pengambilan keputusan. Proses berpikir rasional akan terganggu akibat reaksi emosional hingga kemarahan yang berlebihan. Pengambilan keputusan yang terburu-buru karena kurangnya kematangan emosi dapat membahayakan orang-orang di sekitar dan diri sendiri. Media animasi adalah cara menarik yang memudahkan audiens untuk menangkap makna. Pendidikan tersirat melalui film animasi lebih diminati dan lebih mudah disampaikan. Animasi "Luisa and The Man on The Wall" diproduksi dengan teknik produksi animasi 3D dan 2D. Penulis menggunakan software Autodesk Maya 2020, Procreate, dan Adobe After Effect. Film ini diharapkan dapat menyampaikan kepada penonton tentang dampak dari kurangnya kematangan emosi dalam mengambil keputusan. Peran orang terdekat dengan isu tersebut diharapkan akan tersampaikan setelah menonton film ini.

Kata Kunci : Animasi, Edukasi, Emosi

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah laporan tugas akhir ini dengan baik. Karya animasi berjudul “Luisa And The Man On The Wall” ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari dosen, teman, dan orang tua.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Tripi Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si, M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Situ Noor Aisyah, M.Ds selaku Sekertaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif serta Dosen Pembimbing I
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M. selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Dessy Wahyuni, S.Sn selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing

penulis dalam menyelesaikan karya animasi dengan baik.

8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
9. Keluarga penulis, kedua orang tua dan 3 adik kecil penulis, yang selalu memberikan dukungan, arahan, doa, terimakasih secara khusus kepada Mama, karena telah wanita yang selalu menginspirasi penulis.
10. Sita 'Aina Mardiyah dan Sasi Oktavia, selaku rekan tim penulis yang hebat,
11. Mas Taufik Hidayat selaku partner penulis yang selalu memberikan dorongan semangat dan senantiasa turut membantu dalam perancangan tugas akhir penulis,
12. Teman-teman Kos KZ, terutama Sandri Shaffiya dan Dinda Livita yang senantiasa kebersamai penulis dalam proses penyusunan tugas akhir,
13. Dan teman-teman kelas NJ20A yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari penulisan karya akhir ini, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk karya ini.

Jakarta, 10 Juli 2024,



Annisa Salsabilla Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Kajian	5
F. Manfaat Kajian	5
BAB II	7
A. Pengertian Animasi	7
B. Prinsip Animasi	9
C. Kematangan Emosi Pada Remaja	14
D. Animasi Sebagai Media Edukasi	17
BAB III	19
A. Subjek Kajian	19
B. Jenis Kajian	25
BAB IV	49
A. Implementasi Metode Penciptaan Konsep Berfikir Kreatif Graham Wallas dalam Film Animasi Luisa & The Man On The Wall	49
B. Analisis Lingkup Kerja Penulis	72
BAB V	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pembagian Kerja Tim	33
Tabel 4.1 Tabel Fase Inkubasi	58
Tabel 4.2 Tabel Moodboard	59
Tabel 4.3 Tabel Fase Iluminasi.....	65
Tabel 4.4 Tabel Indikator Pertanyaan.....	66
Tabel 4.5 Tabel daftar pertanyaan	68
Tabel 4.6 Perbandingan Style.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi.....	7
Gambar 2.2. <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2.3. <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.4. <i>Staging</i>	10
Gambar 2.5. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	11
Gambar 2.6. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	11
Gambar 2.8. <i>Arch</i>	12
Gambar 2.9. <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.10. <i>Timing and Spacing</i>	13
Gambar 2.11. <i>Appeal</i>	13
Gambar 2.12. <i>Exaggeration</i>	14
Gambar 2.13. <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 3.1 Bagan Metode Grahan Wallas	26
Gambar 3.2 <i>Pipeline</i> Pembuatan Animasi 3D.....	29
Gambar 3.3 <i>Pipeline</i> Pembuatan Animasi 2D.....	30
Gambar 3.4 <i>Pipeline</i> Pembuatan Script	34
Gambar 3.5 Pengembangan Ide Cerita.....	34
Gambar 3.6 <i>Outline Script</i>	37
Gambar 3.7 Dialog pada Script.....	37
Gambar 3.8 Detail Visual Script	38
Gambar 3.9 Pipeline pembuatan animasi.....	38
Gambar 3.10 Ilustrasi Merina dan Lavi	39
Gambar 3.11 Ilustrasi Bayi Luisa.....	39
Gambar 3.12 Sketsa latar tempat	40
Gambar 3.13 Proses pewarnaan	41

Gambar 3.14 Proses Animasi	42
Gambar 3.15 <i>Compositing & Editing</i> 2D animasi	43
Gambar 3.16 <i>Pipeline compositing</i>	44
Gambar 3.17 <i>Shotlist Spreadsheet</i>	44
Gambar 3.18 <i>Shotlist Google Drive</i>	45
Gambar 3.19 Proses <i>Cut to Cut</i>	45
Gambar 3.20 <i>Color Grading</i>	46
Gambar 3.21 Efek Visual	47
Gambar 3.22 <i>Sound Effect</i> dan <i>Background Musik</i>	48
Gambar 4.1 Referensi <i>Barbie Diamond Castle</i>	49
Gambar 4.2 Referensi Animasi <i>Tangled</i>	50
Gambar 4.3 Referensi Animasi <i>Corps Bride</i>	51
Gambar 4.4 <i>Scene Sleepy Hollow</i>	51
Gambar 4.5 Referensi animasi <i>Song Of The Sea</i>	52
Gambar 4.6 <i>Scene Film Anne With An E</i>	53
Gambar 4.7 Animasi <i>Maleficent</i>	53
Gambar 4.8 Animasi <i>Hilda</i>	54
Gambar 4.9 Cover buku <i>Harper and the Scarlet Umbrella</i>	55
Gambar 4.10 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 1	68
Gambar 4.11 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 2	69
Gambar 4.12 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 3	70
Gambar 4.13 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 4	70
Gambar 4.14 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 5	71
Gambar 4.15 Pengenalan Latar Tempat	72
Gambar 4.16 Pengenalan & latar belakang karakter Merina & Lavi	73
Gambar 4.17 Pengenalan latar belakang & karakter Luisa	73
Gambar 4.18 Latar belakang konflik	74

Gambar 4.19 Pemicu Konflik	75
Gambar 4.20 Konflik Awal	75
Gambar 4.21 Konflik Utama.....	76
Gambar 4.22 Tahap Penyelesaian	76
Gambar 4.23 Format Penulisan.....	77
Gambar 4.24 <i>Environment</i> Animasi.....	79
Gambar 4.25 Prinsip Animasi	79
Gambar 4.36 Efek <i>Black Fade</i>	82
Gambar 4.37 Efek Blur	83
Gambar 4.38 <i>Backgroud Music</i> dan <i>Sound Effect</i>	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	91
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	92
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	94
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	112
Lampiran 5. Lembar Cek Hasil Plaiarisme	114
Lampiran 6. Surat Kontrak PI / Surat Penerimaan PI	119
Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi	121