

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI “THE ORPHANAGE” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI EMPATI BAGI REMAJA USIA 12-16 TAHUN
DI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPA) PONDOK ILMU
(Concept Art, Storyboard, Character Design, Animation, Compositing)

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
AMIRAH MULAWIZATUL LUQYA LACAPUTRI
NIM: 20230016

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi "The Orphanage" Sebagai Media Edukasi Empati Bagi Remaja Usia 12-16 Tahun di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Pondok Ilmu
Penulis : Amirah Mulawizatul Luqya Lacaputri
NIM : 20230016
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Senin tanggal 15 Juli 2024 di ruang 4.2

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Herly Nurrahmi, M.kom. S.Si
NIP. 198602052019032009

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, ST

Anggota 2



Jodies Setiamawati, M.Pd

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis




Trifajar Yurnama, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi “The Orphanage” Sebagai
Media Edukasi Empati Pada Remaja Usia 12-16 Tahun di
TPA Pondok Ilmu
Penulis : Amirah Mulawizatul Luqya Lacaputri
NIM : 20230016
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain


Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024

Pembimbing I



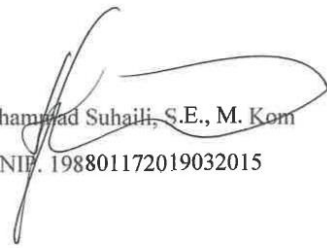
Jodies Setiamawati, M. Pd

Pembimbing II



Oki Kurniawan, M.Ds

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M. Kom
NIP. 198801172019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amirah Mulawizatul Luqya Lacaputri

NIM : 20230016

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2020/2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Film Animasi “The Orphanage” Sebagai Media Edukasi Empati Bagi anak
Remaja Usia 12-16 tahun di TPA Pondok Ilmu.

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, 8 Juli 2024



Amirah Mulawizatul Luqya Lacaputri

20230016

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Amirah Mulawizatul Luqya Lacaputri
NIM : 20230016
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020/2021

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:

Perancangan Film Animasi “*The Orphanage*” Sebagai Media Edukasi Empati Bagi Remaja Usia 12-16 tahun di TPA Pondok Ilmu.

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, 8 Juli 2024



Amiran Mulawizatul Luqya Lacaputri

20230016

ABSTRACT

Today's teenagers are experiencing a crisis of empathy where they no longer hesitate to commit acts of violence. Empathy is needed to prevent everyone from hurting fellow humans, so research on empathy education is urgently needed. The author chose the animated film as the media design that will be used in research on empathy education. The research technique that will be used is a qualitative technique. The instruments that will be used are literature studies, observations and interviews. In this research, researchers played a role in concept art, character design, animation, and composition. Film production was carried out using Clip Studio Paint, After Effects software. The animated film that the author made is intended to be watched by teenagers aged 12-16 years at Pondok Ilmu TPA

Keywords: Animation, Empathy, Generation Z

ABSTRAK

Remaja di masa kini mengalami krisis empati dimana mereka sudah tidak segan lagi melakukan tindak kekerasan. Empati dibutuhkan untuk membuat setiap orang tidak menyakiti sesama manusia sehingga penelitian tentang edukasi empati sangat dibutuhkan. Film animasi dipilih oleh penulis sebagai rancangan media yang akan digunakan dalam penelitian tentang edukasi empati. Teknik penelitian yang akan dipakai adalah teknik kualitatif. Instrumen yang akan digunakan adalah studi literatur, observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini, peneliti berperan dalam bisang concept art, desain karakter, animasi, dan komposisi. Produksi film digarap menggunakan software Clip Studio Paint, After Effect. Film animasi yang penulis buat ditujukan untuk ditonton remaja usia 12-16 tahun di TPA Pondok Ilmu

Kata kunci: Animasi, Empati, Generasi Z

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, serta kemampuan kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan proyek akhir dengan baik. Tujuan penulisan Proposal ini adalah memenuhi syarat kelulusan Sarjana Terapan program studi animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Proposal ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan orang-orang disekitar . Oleh karena itu, kami sebagai penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tripi Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Situ Noor Aisyah, M.Ds selaku Sekretaris Jurusan Desain Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M. selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Jodies Setiamawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1
8. Oki Kurniawan, M.Ds selaku Dosen Pembimbing 2.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
10. Keluarga penulis yang senantiasa mendukung penulis
11. Azhaara Sabriani dan Muhammad Ilham selaku rekan tim penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir.

Jakarta, 26 Juli 2024



Penulis,

Amirah Mulawizatul

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan penelitian:	6
F. Manfaat penelitian:.....	7
BAB II: LANDASAN TEORI	8
A. KAJIAN TEORI.....	8
1. Animasi	8
2. Animasi experimental hybrid 2D and 3D.....	16
3. Storyboard.....	18
4. Concept Art	19
5. Character Design.....	20
6. Komposisi.....	21
7. Empati	22
8. Media Edukasi Empati.....	23

9. Psikologi Anak Usia 12-16 tahun.....	25
10. Taman Pendidikan Al-Qur'an.....	26
B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN	27
1. Hasil yang berasal dari film	27
2. Hasil yang berasal dari Jurnal Ilmiah	30
C. KERANGKA BERFIKIR.....	34
BAB III: METODE PENCIPTAAN	36
A. METODE PENCIPTAAN	36
a. Pra-Produksi.....	36
b. Produksi.....	38
c. Pasca-Produksi.....	39
B. METODE PENGKAJIAN.....	40
a. Concept art	40
b. Storyboard.....	41
c. Desain karakter.	43
d. Animasi	47
e. Komposisi (<i>Composition</i>).....	54
C. METODE PENELITIAN.....	59
1. Desain penelitian	59
2. Tempat dan waktu penelitian	59
3. Sumber data penelitian	60
4. Instrumen penelitian	60
5. Teknik analisa data	63
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil dan Analisa Studi Literatur	66
B. Hasil Observasi	78
C. Hasil dan Analisa Wawancara	83
D. Triangulasi Data Penelitian.....	154
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	166
A. Kesimpulan	166

B. Saran	167
DAFTAR PUSTAKA.....	169
LAMPIRAN.....	173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Potongan animasi <i>Alice in the Wonderland</i> oleh Disney (1951).....	8
Gambar 2.2 Perbandingan staging yang baik dan buruk.....	9
Gambar 2.3 Contoh prinsip follow through and overlapping action	10
Gambar 2.4 Jenis-jenis grafik pergerakan	11
Gambar 2.5 Contoh secondary action.....	12
Gambar 2.6 Ikon software Clip Studio Paint.....	14
Gambar 2.7 Ikon software After Effect.....	15
Gambar 2.8 Thumbnail film animasi “Shelter”.....	27
Gambar 2.9 Adegan dalam film animasi “Spiderman: Into the Spiderverse”.....	28
Gambar 2.10 Thumbnail film animasi “Live is Great”.....	29
Gambar 2.11 Salah satu adegan serial TV “The Promised Neverland”.....	29
Gambar 2.12 Adegan dalam film animasi pendek “Paperman” oleh Disney.....	30
Gambar 2.13 Kerangka berfikir.....	35
Gambar 3.1 Concept Art “The Orphanage”.....	41
Gambar 3.2 Proses pembuatan storyboard film animasi “The Orphanage”.....	42
Gambar 3.3 Contoh gambar storyboard film animasi “The	

Orphanage”.....	42
Gambar 3.4 Desain karakter Danu.....	43
Gambar 3.5 Referensi gaya busana karakter Danu.....	44
Gambar 3.6 Desain karakter Ibu.....	45
Gambar 3.7 Referensi karakter Ibu.....	46
Gambar 3.8 Desain karakter Pemilik Panti.....	46
Gambar 3.9 Interface Clip Studio Paint.....	48
Gambar 3.10 Pengaturan setting animasi.....	48
Gambar 3.11 Pembuatan sketsa animasi frame by frame.....	51
Gambar 3.12 Pembuatan outline.....	51
Gambar 3.13 Pembuatan shadow.....	53
Gambar 3.14 Pengisian warna dasar.....	53
Gambar 3.15 Pengaturan warna highlight dan bayangan.....	56
Gambar 3.16 Penyesuaian color grading antara karakter dengan background.....	56
Gambar 3.17 Penambahan sumber cahaya.....	61
Gambar 3.18 File green screen animasi karakter.....	57
Gambar 3.19 File video render background.....	58
Gambar 3.20 Pengerjaan komposisi.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian-penelitian yang relevan.....	30
Tabel 4.1 Studi literatur tentang hubungan antara film animasi dengan empati.....	67
Tabel 4.2 Studi literatur tentang pembuatan animasi hybrid 2D dan 3D.....	70
Tabel 4.3 Studi literatur tentang aspek desain karakter dan pengecahayaan yang diperlukan dalam film sebagai media edukasi empati.....	72
Tabel 4.4 Lembar observasi film animasi “The Orphanage”.....	77
Tabel 4.5 Transcript wawancara dengan penonton pertama.....	82
Tabel 4.6 Transcript wawancara dengan penonton kedua.....	86
Tabel 4.7 Transcript wawancara dengan penonton ketiga.....	88
Tabel 4.8 Transcript wawancara dengan penonton keempat.....	91
Tabel 4.9 Transcript wawancara dengan penonton kelima.....	93
Tabel 4.10 Reduksi data wawancara penonton.....	95
Tabel 4.11 Tabel koding wawancara Q1.....	98
Tabel 4.12 Tabel koding wawancara Q2.....	99
Tabel 4.13 Tabel koding wawancara Q3.....	99
Tabel 4.14 Tabel koding wawancara Q4.....	100
Tabel 4.15 Tabel koding wawancara Q5 aspek karakter.....	101
Tabel 4.16 Tabel koding wawancara Q5 aspek animasi.....	102

Tabel 4.17	Tabel koding wawancara Q5 aspek visual.....	102
Tabel 4.18	Transcript wawancara dengan ahli pendidikan.....	105
Tabel 4.19	Transcript wawancara dengan ahli psikologi.....	110
Tabel 4.20	Reduksi data wawancara ahli pendidikan.....	114
Tabel 4.21	Reduksi data wawancara dengan ahli psikologi.....	116
Tabel 4.22	Tabel kosing wawancara ahli Q1.....	118
Tabel 4.23	Tabel koding wawancara ahli Q2.....	119
Tabel 4.24	Tabel koding wawancara ahli Q3.....	120
Tabel 4.25	Transcript wawancara dengan animator 1.....	122
Tabel 4.26	Transcript wawancara dengan animator 2.....	134
Tabel 4.27	Reduksi data wawancara animator.....	145
Tabel 4.28	Tabel koding wawancara animator Q1.....	148
Tabel 4.29	Tabel koding wawancara animator Q2.....	149
Tabel 4.30	Tabel koding wawancara animator Q3.....	150
Tabel 4.31	Tabel koding wawancara animator Q4.....	151
Tabel 4.32	Tabel koding wawancara animator Q5.....	151
Tabel 4.33	Tabel triangulasi data penelitian.....	155

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: BIODATA.....	173
LAMPIRAN 2: SALINAN LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS	
AKHIR.....	175
LAMPIRAN 3: DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN	
TUGAS AKHIR.....	177
LAMPIRAN 4: DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TUGAS	
AKHIR.....	219
LAMPIRAN 5: LEMBAR CEK HASIL PLAGIARISME.....	222
LAMPIRAN 6: SALINAN SURAT KONTRAK PI.....	223
LAMPIRAN 7: SERTIFIKAT UJI KOMPETENSI.....	224