

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**IMPLEMENTASI SINEMATOGRAFI SEBAGAI PENYAMPAIAN PESAN**  
***SELF ACCEPTANCE* DALAM PERANCANGAN ANIMASI 2D "THE**  
**TROOTH"**

**PROYEK AKHIR**

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



**Disusun Oleh:**

**ALINE SAPHIRA PUTRI**

**NIM: 21230023**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2025**

# LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI SINEMATOGRAFI SEBAGAI  
PENYAMPAIAN PESAN *SELF ACCEPTANCE* DALAM PERANCANGAN  
ANIMASI 2D "THE TROOTH"

Penulis : Aline Saphira Putri

NIM : 21230023

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 Jum'at , tanggal  
25 Juli 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Carissa Dwilanisusantya, M.Si.

NIP. 199003062020122013

Anggota 1



Ahmad Ariefiantoro K

Anggota 2



Antonius Edi Widargo, S. T., M. I. Kom

NIDN: 0413067003

Mengetahui, Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmana Supiyanti, S.Kom., M.T

NIP 198011122010122003

CS Scanned with CamScanner

CS Scanned with CamScanner

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Implementasi sinematografi yang efektif untuk penyampaian pesan self acceptance dalam perancangan animasi 2d "The Trooth"

Penulis : Aline Saphira Putri

NIM : 21230023

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



Pingki Indrianti, S.Ds., M.Ds

NIP. 198603232015042003

Pembimbing 2

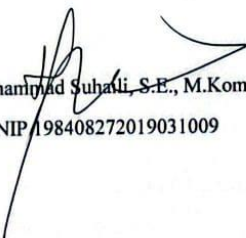


Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom

NIDN. 0413067003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Muhammad Suhadi, S.E., M.Kom

NIP 198408272019031009

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIRISME

### PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aline Saphira Putri  
NIM : 21230023  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4 )  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

***IMPLEMENTASI SINEMATOGRAFI YANG EFEKTIF UNTUK PENYAMPAIAN PESAN SELF ACCEPTANCE DALAM PERANCANGAN ANIMASI 2D "THE TROOTH" 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, 19 Juni 2025 (20 Juni 2025)

Yang menyatakan,

Aline Saphira Putri  
NIM: 21230023

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

### PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aline Saphira Putri  
NIM : 21230023  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

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

***IMPLEMENTASI SINEMATOGRAFI YANG EFEKTIF UNTUK  
PENYAMPAIAN PESAN SELF  
ACCEPTANCE DALAM PERANCANGAN ANIMASI 2D "THE TROUTH"***

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 19 Juni 2025 (20 Juni 2025)

Yang menyatakan,

Aline Saphira Putri  
NIM: 21230023

## ABSTRAK

*This study focuses on the design of a 2D animated film titled "The Truth", which aims to convey a message about self-acceptance. The narrative centers on a young girl named Fani, who experiences inner conflict after being mocked by a peer, leading her on a journey toward embracing her physical uniqueness. The research highlights the role of cinematographic elements in enhancing the emotional arc and narrative structure. Techniques such as specific Camera angles, symbolic visual Composition, and intentional movement of both characters and the camera are utilized to visually represent Fani's psychological development. The gradual shift from low angle to eye-level Shots reflects the character's emotional transformation and strengthens the overall message. The results indicate that effective use of cinematography not only deepens thematic delivery but also creates an immersive and emotionally resonant viewing experience for audiences of all ages.*

**Keywords:** *Cinematography, Self-acceptance, 2D animation, "The Truth", Visual storytelling.*

Penelitian ini membahas perancangan film animasi 2D berjudul "The Truth" yang bertujuan untuk menyampaikan pesan mengenai penerimaan diri. Cerita berpusat pada tokoh anak perempuan bernama Fani yang mengalami konflik batin setelah mendapat ejekan dari temannya, hingga akhirnya melalui proses penerimaan terhadap kekurangan fisiknya. Fokus utama penelitian ini adalah pada penerapan elemen sinematografi sebagai sarana untuk memperkuat pembangunan narasi dan emosi tokoh. Beberapa teknik yang digunakan mencakup pengambilan gambar dengan sudut kamera tertentu, komposisi visual yang memiliki makna simbolis, serta pergerakan kamera dan karakter yang mendukung perkembangan psikologis tokoh utama. Transisi visual dari sudut pandang *low angle* ke *eye level* secara bertahap menggambarkan transformasi emosional Fani, serta memperkuat makna cerita. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa penggunaan teknik

sinematografi yang tepat tidak hanya mendukung penyampaian pesan tema secara mendalam, tetapi juga menciptakan pengalaman menonton yang imersif dan emosional bagi audiens dari berbagai usia.

**Kata kunci:** *sinematografi, self acceptance, animasi 2D, "The Trooth", visual storytelling.*

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran, kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Proposal Tugas Akhir ini tidak mungkin selesai tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak di sekitar penulis. Dukungan dalam berbagai bentuk tetap semangat dan bekerja dengan tekun. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani., M.Pd Sekretaris Prodi Animasi
7. Pingki Indrianti, S.Ds., M.Ds, Dosen Pembimbing Penulisan.
8. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom, Dosen Pembimbing Karya.
9. Kepada Rekan Tim Tugas Akhir, Aida Fatmah dan Safitri Ayuningtyas, yang telah bekerja keras bersama dalam pembuatan Pproyek Tugas Akhir.
10. Dimas Kikandya Leonatha, yang selalu mendukung dan menemani memberi semangat penulis disaat pengerjaan Proyek Tugas Akhir .
11. Kepada Keluarga dan Saudara – saudara yang telah memberikan amanah.
12. Kepada rekan-rekan mahasiswa Diploma IV Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
13. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu.



Penulis menyadari bahwa proposal Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan, maaf jika terdapat kesalahan dalam isi maupun penulisan, baik disengaja maupun yang tidak disengaja.

Jakarta, 20 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aline', with a stylized flourish at the end.

Aline Saphira Putri

NIM 21230023

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIRISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK .....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II <u>K</u> AJIAN SUMBER.....	6
A. <i>Self acceptance</i> .....	6
B. Animasi .....	8
C. Animasi 2D .....	9
1. 12 Prinsip Animasi.....	9

D. Animasi Sebagai Media Komunikasi.....	14
E. Direksi Dalam Animasi.....	18
F. <i>Storyboarding</i> .....	19
G. 5C dalam Sinematografi.....	19
H. Hasil Penelitian Yang relevan.....	21
BAB III METODE PENCIPTAAN .....	23
A. Metode Penelitian.....	23
B. Penjelasan Karya.....	32
C. Metode Penciptaan Karya .....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	43
A. Penerapan Teknik 5C Sinematografi dalam Penyampaian Pesan <i>Self acceptance</i> pada film Animasi 2D “The Trooth” .....	43
B. Tingkat Pemahaman Audiens terhadap Pesan <i>Self acceptance</i> dalam Film Animasi 2D "The Trooth" .....	69
C. Kesesuaian Gaya Visual Sinematik dengan Karakteristik Psikologis dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	71
BAB V PENUTUP.....	75
A. Simpulan .....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN.....	81

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Jobdesk Anggota Tim .....	34
Tabel 2 Tabel Analisis Film “Amélie” .....	51
Tabel 3 Tabel Analisis Film “My Father’s Dragon” .....	53
Tabel 4 Tabel Analisis Film “Robot Dreams” .....	55
Tabel 5 Tabel Penerapan 5C pada film animasi “The Trooth” .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Squash and Stretch .....	9
Gambar 2 Contoh Anticipation .....	10
Gambar 3 Contoh Staging .....	10
Gambar 4 Contoh Straight ahead action .....	10
Gambar 5 Contoh Pose to Pose .....	11
Gambar 6 Contoh Follow Through .....	11
Gambar 7 Contoh Overlapping Action .....	11
Gambar 8 Contoh Slow In dan Slow Out.....	12
Gambar 9 Contoh Arcs.....	12
Gambar 10 Contoh Secondary Action .....	12
Gambar 11 Contoh Timing .....	13
Gambar 12 Contoh Exaggeration.....	13
Gambar 13 Contoh Solid Drawing.....	13
Gambar 14 Contoh Appeal .....	14
Gambar 15 Bagan Proses Penelitian .....	23
Gambar 16 Poster Film “Amélie” .....	26
Gambar 17 Poster Film “My Father’s Dragon” .....	27
Gambar 18 Poster Film “Robot Dreams”.....	28
Gambar 19 Poster Film Animasi “The Trooth” .....	33
Gambar 20 Laptop.....	38
Gambar 21 Mouse .....	38
Gambar 22 Hard Drive.....	39
Gambar 23 Pen Tablet.....	39
Gambar 24 Logo Google Drive.....	39
Gambar 25 Logo Opentoonz .....	40
Gambar 26 Logo Adobe Premiere .....	40
Gambar 27 Bagan Pipeline Produksi .....	41
Gambar 28 Storyboard awal Film “The Trooth” .....	57
Gambar 29 Storyboard akhir Film “The Trooth”.....	58
Gambar 30 proses rough animation film “The Trooth” .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 BIODATA PENULIS.....	81
Lampiran 2 LEMBAR BIMBINGAN TA .....	82
Lampiran 3 DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA .....	84
Lampiran 4 DOKUMENTASI KEGIATAN .....	100
Lampiran 5 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME.....	101
Lampiran 6 LEMBAR TANDA TERIMA PRAKTIK INDUSTRI .....	102
Lampiran 7 DOKUMEN HAKI.....	103
Lampiran 8 SERTIFIKAT KOMPETENSI.....	105