

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENTINGNYA PENGGUNAAN SIMBOLISME DALAM
MENGHADAPI *SELF-CENSORSHIP* DI ANIMASI
“BENEATH THE FIREWORKS”
(Script, Storyboard, dan Animasi)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
MARETSKA SITUMORANG
NIM: 21230082

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pentingnya Penggunaan Simbolisme dalam Menghadapi
Self-Censorship di Animasi "*Beneath the Fireworks*"
Penulis : Maretska Evangelis Situmorang
NIM : 21230082
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 17 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



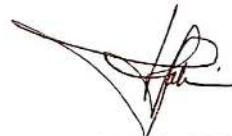
Pingki Indrianti, M.Ds.
NIP: 198603232015042003

Anggota I



Antonius Edi Widiargo, S. T., M. I. Kom.
NIDN: 0413067003

Anggota II



Zainul Hakim, M.Pd.I.
NIP: 198005072023211013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP: 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pentingnya Penggunaan Simbolisme dalam Menghadapi
Self-Censorship Di Animasi "Beneath The Fireworks"
Penulis : Maretska Evangelis Situmorang
NIM : 21230082
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 24 Juni 2025

Pembimbing I



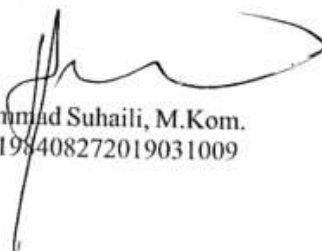
Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP: 198005072023211013

Pembimbing II



Bayu Saputra S.Komp

Mengetahui,
Koord. Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP: 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maretska Evangelis Situmorang
NIM : 21230082
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Pentingnya Penggunaan Simbolisme dalam Menghadapi *Self-Censorship* Di
Animasi "*Beneath The Fireworks*"
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

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is yellow and red, featuring a Garuda emblem and the text '25.000', 'METERAI TEMPEL', and '924C1AMX318020970'.

Maretska Evangelis Situmorang
NIM: 21230082

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Maretska Evangelis Situmorang
NIM : 21230082
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

demikian 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: Pentingnya Penggunaan Simbolisme dalam Menghadapi *Self-Censorship* Di Animasi "Beneath The Fireworks" 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, 19 Juni 2025.

Yang menyatakan,



Maretska Evangelis Situmorang
NIM: 21230082

ABSTRAK

This writing is aimed to explore the altruism as a main theme in Beneath the Fireworks and self-censorship, a common activity animators do. In that sense, learning the use of symbolism in animation becomes a crucial step in minimizing the act of self-censorship. This study is using mixed methods (qualitative and quantitative) by handing out questionnaires and doing some interviews. This writing is aimed to deliver the relation between self-censorship and animators; the reason why symbolism is the solution to this problem; and, few examples of symbolism in films based on the analysis. The results are as follows: symbolism is regarded effective due to the absence of fear children got from watching war-themed Beneath the Fireworks animation and there are plenty of ways symbolism is used in movies. Consequently, using symbols in movies is admittedly useful to counteract self-censorship whilst keeping the film appear interesting to the audience.

Keywords: animation, symbolism, self-censorship

Penulisan ini membahas mengenai kepedulian dan tolong-menolong sebagai tema film *Beneath the Fireworks* dan *self-censorship* (atau sensor mandiri dalam bahasa Indonesia) yang kerap sekali dilakukan oleh para animator. Maka, pengenalan akan simbolisme dalam animasi menjadi sangat penting untuk meminimalisir tindakan sensor mandiri tersebut dan justru memberikan pesan positif. Penelitian ini menggunakan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif) dengan cara menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara. Tujuan penelitian ini yaitu menjabarkan tentang sensor mandiri di kalangan animator, alasan pentingnya penggunaan simbolisme sebagai solusinya dan juga menjelaskan contoh-contoh simbolisme berdasarkan analisa film. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan simbolisme dibuktikan efektif karena anak-anak dapat mengerti bahwa film *Beneath the Fireworks* memiliki tema perang dan mereka dapat menjelaskan maksud dari film. Mereka menonton tanpa adanya rasa takut. Dan terakhir, ditemukan ada banyak cara untuk menambahkan simbolisme dalam film. Sehingga, meskipun beberapa ide yang kita sampaikan itu tidak dapat dicurahkan karena adanya sensor mandiri, namun animasi tetap dapat terlihat menarik dengan adanya penggunaan simbolisme.

Kata kunci: animasi, simbolisme, sensor mandiri

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yesus atas berkat dan bimbingan yang senantiasa dianugerahkan kepada penulis dari awal Tugas Akhir sampai akhirnya yang terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai bentuk telah menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan program studi animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan ini dapat diselesaikan atas bimbingan dan bantuan orang-orang di sekitar penulis. Maka dari itu, ucapan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M. Kom., sebagai Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Zainul Hakim, M.Pd.I, sebagai dosen pembimbing penulisan yang telah membantu dan memberi masukan selama pembuatan tulisan ini.
8. Bayu Saputra, S.Komp, selaku dosen pembimbing karya yang telah memberi ide dan membimbing penulis selama pembuatan karya Tugas Akhir.
9. Keluarga penulis, yaitu papa, mama, dan Felo yang selalu memberikan dukungan terhadap penulis selama kuliah dan berlangsungnya kegiatan perkuliahan.
10. Inka Nurranti dan Ester Djua selaku teman satu tim Tugas Akhir. Beserta Lensa Prastowo dan Amara yang membantu bagian *voice acting* dalam Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman gereja seperti Kak Esther, kak San San, kak Intan, kak Monic, kak Joice, Bundi, Om Awi, Pelangi, Aurora, kak Ton, kak Kay dan semua orang yang selalu hadir dalam kasih Kristus selama keberlangsungan masa perkuliahan penulis.
12. Keren Widya, Alin Santoso, Virgie Aubrey, Brigita Reihadi, Stephanie Gunawan, Ruth Ennareth, Vincent Wangsa, Vanya, Audrina, Lintang Alu, Umineko, Sanyata, Frances, Abi, Kenandikawarman, dan teman-teman penulis yang tidak hentinya memberi dukungan kepada penulis selama masa kuliah.

13. Teman-teman sekelas dan seangkatan penulis yang saling membantu satu sama lain, seperti Shaby, Lail, Neysha, Nomi, Jeje, Peto, Ojak, Tegar, Dea, Berlin, dan Nad.
14. Teman-teman magang dan senior di kantor yang memahami situasi penulis yang sedang sibuk. Seperti Insan, Ayu, Nida, Adel. Terlebih lagi Rara, kak Alvin, senior penulis, dan kak Alia yang sudah bersedia untuk diwawancarai.
15. Para dosen dan staff Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah meluncurkan proses praktek industri dan memberikan pelayanannya.

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

Jakarta, 28 Juli 2025

Penulis,



Maretska Situmorang

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	I
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	5.
1. Bagi Penulis	5
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	5
3. Bagi Masyarakat	5
BAB II KAJIAN SUMBER	6
A. Landasan Teori Umum	6
1. Definisi “Animasi”	6
2. 12 Prinsip Animasi	6
B. Landasan Teori Khusus	13
1. <i>Self-Censorship</i>	13
2. Simbolisme	15
3. Perang	16
4. Perilaku Prososial	17

5. <i>Script</i>	18
6. <i>Storyboard</i>	18
BAB III METODE PENCIPTAAN	19
A. Penjelasan Karya Gambar	19
B. Tim Penyusun	19
C. Metode Pengumpulan Data	19
D. Tahapan Pembuatan Karya	20
E. Perangkat Lunak	29
F. Kerangka Berpikir	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Praktek	34
B. Pembahasan	40
1. Konsep dan Simbolisme	40
1. <i>Script</i>	45
2. <i>Storyboard</i>	50
3. Animasi.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kerangka Berpikir Pra-produksi	32
Tabel 3.2	Kerangka Berpikir Produksi	33
Tabel 3.3	<i>Time Schedule</i>	33
Tabel 4.1	Daftar simbolisme dalam film <i>Beneath the Fireworks</i> yang dipengaruhi oleh sensor mandiri.	41
Tabel 4.1	Daftar simbolisme dalam film <i>Beneath the Fireworks</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash and Stretch</i>	7
Gambar 2.2	<i>Anticipation</i>	7
Gambar 2.3	<i>Staging</i>	8
Gambar 2.4	Animating api dengan <i>straight ahead</i>	8
Gambar 2.5	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	9
Gambar 2.6	<i>Slow In, Slow Out</i> dan <i>Arc</i>	10
Gambar 2.7	<i>Secondary Action</i>	11
Gambar 2.8	<i>Timing</i> Orang Berjalan	11
Gambar 2.9	<i>Exaggeration</i>	11
Gambar 2.10	<i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2.11	<i>Appeal</i>	12
Gambar 2.12	Contoh <i>Storyboard Psycho</i>	18
Gambar 3.1	<i>From Up on the Poppy Hill</i>	21
Gambar 3.2	<i>The Box</i>	22
Gambar 3.3	<i>Grave of the Fireflies</i>	23
Gambar 3.4	<i>In This Corner of this World</i> dan <i>Starry Night</i>	24
Gambar 3.5	Persahabatan Suzu dan Rin	25
Gambar 3.6	Sketsa karakter dan poster	26
Gambar 3.7	<i>Script</i>	27
Gambar 3.8	<i>Storyboard</i>	27
Gambar 3.9	Google Docs	29
Gambar 3.10	Krita	30
Gambar 3.11	Autodesk Maya	30
Gambar 3.12	Blender.....	30
Gambar 3.13	After Effects	31
Gambar 4.1	Naskah <i>Beneath the Fireworks</i>	34
Gambar 4.2	Contoh naskah <i>Beneath the Fireworks</i>	35
Gambar 4.3	<i>Storyboard scene 1</i>	35
Gambar 4.4	<i>Storyboard scene 7</i>	36
Gambar 4.5	<i>Environment</i> perkotaan	37
Gambar 4.6	<i>Rigging</i> karakter	37
Gambar 4.7	Karakter Javed yang sudah di-animasi	38
Gambar 4.8	Hasil akhir animasi	39
Gambar 4.9	Contoh penggunaan “Ext.” dan “Int.” pada scene 1	46
Gambar 4.10	Sinopsis animasi <i>Beneath the Fireworks</i>	46
Gambar 4.11	Adegan akhir cerita yang tidak lagi terpakai	48
Gambar 4.12	Contoh naskah <i>scene 9</i>	49
Gambar 4.13	Penggalan <i>storyboard</i> draf,	51

Gambar 4.14	Penggalan <i>Storyboard</i> versi final.	52
Gambar 4.15	Hasil animasi.	52
Gambar 4.16	<i>Template Storyboard</i> di aplikasi Krita	53
Gambar 4.17	Contoh <i>staging</i>	53
Gambar 4.18	Perubahan dari storyboard menjadi animasi	54
Gambar 4.19	Peraturan <i>Child Of</i>	55
Gambar 4.20	Contoh menggunakan Image as Planes	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Biodata Penulis	63
Lampiran 2	Lembar Bimbingan	64
Lampiran 3	Dokumen Pendukung	66
Lampiran 4	Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	97
Lampiran 5	Hasil Cek Plagiarisme	98
Lampiran 6	Surat Kontrak PI	100
Lampiran 7	Dokumentasi HAKI	101
Lampiran 12	Sertifikat TOEFL	102
Lampiran 12	Sertifikat Kompetensi	103