

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *ENVIRONMENT* SEMI-REALIS DALAM
MEMBANGUN INTENSITAS NARASI DAN VISUAL PADA
ANIMASI “*BENEATH THE FIREWORKS*”**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Disusun oleh

Ester Ada Djua

NIM: 21230046

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Environment Semi-realis dalam Membangun Intensitas Narasi dan Visual pada Animasi "*Beneath The Fireworks*"

Penulis : Ester Ada Djua

NIM : 21230046

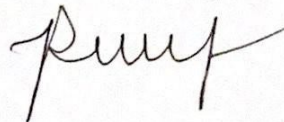
Program Studi : Animasi

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.

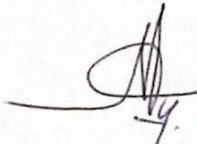
Disahkan oleh:

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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Environment Semi-realis dalam
Membangun Intensitas Narasi dan Visual Pada
Animasi "*Beneath The Fireworks*"

Penulis : Ester Ada Djua

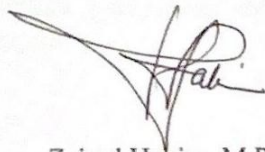
NIM : 21230046

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

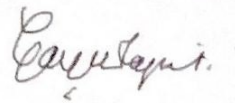
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 24 Juni 2025

Pembimbing 1



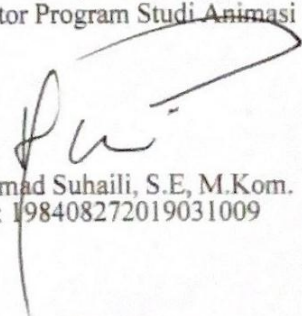
Zainul Hakim, M.Pd.I.
NIP: 198005072023211013

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S.Komp

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ester Ada Djua
NIM : 21230046
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Penerapan Environment Semi-realis dalam Membangun Intensitas Narasi
dan Visual Pada 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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Ester Ada Djua
NIM: 21230046

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ester Ada Djua
NIM : 21230046
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: Penerapan Environment Semi-realis dalam Membangun Intensitas Narasi dan Visual Pada 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, 20 Juni 2025
Yang menyatakan,



Ester Ada Djua
NIM: 21230046

ABSTRACT

Animated films have evolved beyond entertainment into powerful tools for conveying moral and social messages, particularly to teenagers undergoing identity formation. Beneath the Fireworks is a short animated film that explores themes of humanity, empathy, and social care through a semi-realistic visual approach. This stylistic choice was intended to deepen emotional engagement and enrich the narrative atmosphere. The author acted as the environment artist, responsible for modeling, texturing, lighting, and compositing to build the film's visual settings. The creation process involved literature reviews, questionnaires distributed to students aged 16-17, and interviews with animation experts and viewers. The findings reveal that semi-realistic environments designed with cinematic composition and emotional tones significantly enhance narrative intensity and audience empathy. Teenage viewers reported a stronger emotional connection with the characters, influenced by the mood and atmosphere of the environment. This project highlights the environment as a "silent narrator" in animated storytelling communicating emotional and humanistic messages without words. Ultimately, the work affirms the potential of animated films to foster social awareness and emotional depth among youth through thoughtful visual design.

Keywords: Animation, Environment, Semi-Realism, Humanity, Teenagers

ABSTRAK

Film animasi telah berkembang menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan sosial, terutama kepada remaja yang sedang berada pada masa pencarian jati diri. *Beneath the Fireworks* adalah film animasi pendek yang mengangkat tema kemanusiaan, empati, dan kepedulian sosial melalui pendekatan visual semi-realis. Pendekatan ini dipilih untuk membangun suasana emosional dan memperkuat narasi cerita. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai perancang latar visual, yang bertanggung jawab dalam proses permodelan, pewarnaan, pencahayaan, dan penyusunan akhir gambar. Proses penciptaan karya ini didukung oleh studi pustaka, penyebaran angket kepada siswa berusia 16–17 tahun, serta wawancara dengan narasumber ahli dan penonton. Hasilnya menunjukkan bahwa latar bergaya semi-realis yang dirancang secara sinematik dan emosional mampu meningkatkan intensitas narasi serta keterhubungan emosi antara penonton remaja dengan cerita. Penonton menyatakan bahwa suasana visual dalam film membantu mereka memahami perasaan tokoh dan pesan kemanusiaan yang ingin disampaikan. Hal ini membuktikan bahwa latar visual dalam animasi dapat berfungsi sebagai “narator diam” yang menyampaikan pesan secara mendalam dan menyentuh. Karya ini menunjukkan bahwa animasi tidak hanya dapat menghibur, tetapi juga membangun empati dan kesadaran sosial melalui perancangan visual yang bermakna.

Kata Kunci: Animasi, Latar, Semi-Realis, Kemanusiaan, Remaja

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir dengan baik. Tujuan penulisan karya tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Environment Artist*, *Animator* dan *Compositing* telah membuat karya film pendek animasi 3D yang berjudul “*Beneath the Fireworks*”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul Penerapan *Environment* Semi-realis dalam Membangun Intensitas Narasi dan Visual pada Animasi “*Beneath the Fireworks*”. Pastinya penulis tidak lepas dari tantangan dan masalah yang dihadapi selama proses penulisan laporan ini. Laporan ini pun selesai dengan baik berkat bantuan beberapa pihak.

Selama proses penulisan karya tugas akhir ini, tentunya penulis tidak lepas dari tantangan dan masalah yang dihadapi. Laporan ini pun selesai dengan baik berkat bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, khususnya kepada :

1. **Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M.**, selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. **Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, S. Si., M.Si.**, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. **Ibu Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T.**, selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. **Ibu Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.**, selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. **Bapak Muhammad Suhaili, M.Kom.**, selaku Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif .
6. **Ibu Niken Oktaviani., M.Pd**, selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. **Bapak Zainul Hakim, M.Pd.I**, selaku dosen pembimbing penulisan yang sudah memberikan arahan serta saran selama penulisan.

8. **Bayu Saputra, S.Komp**, selaku dosen pembimbing karya, yang selalu memberikan arahan terkait kendala selama pembuatan karya tugas akhir.
9. **Keluarga penulis**, atas dukungan tanpa henti, semangat, dan cinta yang menjadi kekuatan utama penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Terima kasih telah percaya dan terus ada di setiap langkah perjalanan ini.
10. **Inka Nurranti dan Maretska Eva**, atas kerja sama yang luar biasa selama proses pembuatan tugas akhir ini. Terima kasih telah menjadi rekan yang solid dan berdedikasi tinggi untuk menyelesaikan proyek ini.
11. **Bimbo Almarado**, atas dukungan dan perhatiannya selama proses pembuatan tugas akhir ini.
12. **Teman-teman kelas B dan angkatan 2021**, yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan karya tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk penulisan ini. Demikian penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih.

Jakarta, 24 November 2024

Penulis,



Ester Ada Djua

NIM 21230046

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Kajian Teori Umum.....	7
B. Kajian Teori Khusus.....	15
C. Referensi Karya Animasi.....	17
BAB III METODE PENCIPTAAN	20
A. Metode Penciptaan Karya.....	20
1. Kerangka Berpikir	21
2. Penjelasan Karya Gambar	22
3. Tim Produksi	24
4. Tahapan Penciptaan Karya	24
5. Time Schedule	27
6. Tantangan dalam Produksi	28
B. Metode Pengumpulan Data	29
1. Studi literatur	29

2. Kuesioner.....	30
3. Wawancara	31
C. Perangkat yang digunakan.....	32
1. Perangkat Lunak.....	32
2. Perangkat Keras.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil	38
1. Sinopsis	38
2. <i>Script</i>	39
3. <i>Storyboard</i>	40
4. <i>Rigging</i> pada Karakter 3D	41
5. <i>3D Environment</i>	42
a. Pra Produksi	43
b. Produksi	45
c. Pasca produksi.....	47
6. <i>Animating</i>	50
7. <i>Compositing</i>	51
B. Pembahasan	52
1. Representasi Visual Nilai-Nilai Kemanusiaan	52
2. <i>Environment</i> Semi-Realis dalam Membangun Intensitas Narasi	53
3. Visual <i>Environment</i> dalam Penyampaian Pesan Emosional.....	54
4. Refleksi dan Kontribusi Visual terhadap Audiens Remaja	55
BAB V KESIMPULAN.....	57
A. Simpulan.....	57
B. Saran.....	59
1. Bagi Mahasiswa.....	59
2. Bagi Politeknik Negeri Kreatif Jakarta.....	59
3. Bagi Masyarakat	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	10
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	11
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	11
Gambar 2.6 <i>Slow in and Slow Out</i>	12
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	12
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	13
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	14
Gambar 2.13 <i>Poster Grave of the Fireflies</i>	17
Gambar 2.14 <i>Thumbnail The Box</i>	18
Gambar 3.1 <i>Poster Film Animasi Beneath the Fireworks</i>	23
Gambar 3.2 <i>Logo Adobe Illustrator</i>	33
Gambar 3.3 <i>Logo Autodesk Maya</i>	34
Gambar 3.4 <i>Logo Blender</i>	35
Gambar 3.5 <i>Logo Adobe After Effect</i>	36
Gambar 3.6 <i>Logo Adobe Premiere</i>	36
Gambar 4.1 <i>Sinopsis Beneath the Fireworks</i>	32
Gambar 4.2 <i>Naskah Beneath the Fireworks</i>	33
Gambar 4.3 <i>Naskah Beneath the Fireworks versi bahasa Inggris</i>	34
Gambar 4.4 <i>Storyboard panel 1</i>	34
Gambar 4.5 <i>Storyboard scene 7</i>	35
Gambar 4.6 <i>Karakter yang telah melalui proses rigging</i>	36
Gambar 4.7 <i>Proses animating</i>	38
Gambar 4.8 <i>Proses compositing</i>	39
Gambar 4.9 <i>Referensi visual desain Kota</i>	40
Gambar 4.10 <i>Referensi visual Kota hancur</i>	40
Gambar 4.11 <i>Sketsa Kota hancur</i>	41
Gambar 4.12 <i>Sketsa Rumah</i>	42
Gambar 4.13 <i>Proses modeling Kota</i>	42
Gambar 4.14 <i>Tekstur Kota</i>	43
Gambar 4.15 <i>Proses Rendering Kota utuh</i>	44
Gambar 4.16 <i>Final Kota utuh</i>	44
Gambar 4.17 <i>Proses Rendering Kota hancur</i>	45
Gambar 4.18 <i>Final Kota hancur</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	63
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	64
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	66
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir	103
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	105
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima Laporan Industri	106
Lampiran 7. Dokumen HAKI	108
Lampiran 8. Sertifikat Pendukung	110