

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGARUH PERANCANGAN GAMBAR *ENVIRONMENT* DAN DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA TERHADAP EMOSI KARAKTER PADA ANIMASI “*PRESSURE*”

Proyek Akhir Karya Seni

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



Disusun oleh

MUHAMMAD ADIB FAUZAN AL HAKIM

NIM : 21230088

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGARUH PERANCANGAN GAMBAR
ENVIRONMENT DAN DUKUNGAN SOSIAL
TEMAN SEBAYA TERHADAP EMOSI
KARAKTER PADA ANIMASI "PRESSURE"
Penulis : Muhammad Adib Fauzan Al Hakim
NIM : 21230088
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat,
tanggal 16 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Prily Fitria Aziz S.Kom., M.Kom.
NIP. 199104192019032015

Anggota 1



Zainul Hakim M.Pd.I
NIP 198005072023211013

Anggota 2



Nur Rahmansyah, S.kom, M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmana S., S.Kom., M.T.
NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "PENGARUH PERANCANGAN GAMBAR
ENVIRONMENT DAN DUKUNGAN SOSIAL
TEMAN SEBAYA TERHADAP EMOSI
KARAKTER PADA ANIMASI "PRESSURE""

Penulis : Muhammad Adib Fauzan Al Hakim
NIM : 21230088
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S Komp
NIP. 3276050808670009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili S.E, M.Kom.
NIP. 19840827201903109

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Adib Fauzan Al Hakim
NIM : 21230088
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENGARUH PERANCANGAN GAMBAR ENVIRONMENT DAN
DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA TERHADAP EMOSI
KARAKTER PADA ANIMASI "PRESSURE" 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,



Muhammad Adib Fauzan
Al hakim
NIM :21230088

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Adib Fauzan Al Hakim
NIM : 21230088
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 Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENGARUH PERANCANGAN GAMBAR ENVIRONMENT DAN DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA TERHADAP EMOSI KARAKTER PADA ANIMASI “PRESSURE”** 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,



Muhammad Adib Fauzan
Al Hakim
NIM :21230088

ABSTRACT

This final project examines the use of environmental design in a short animated film titled Pressure as a medium to express the main character's emotional response to academic pressure. The method used is Practice-Based Research, involving reflection through observation, references, and questionnaires. The author was responsible for the storyboard, animatic, 2D flashback scenes, and editorial compositing. Pre-production questionnaire results show that 84% of respondents agreed academic stress can be visually represented through emotion and color. Post-production results indicate 96.2% of viewers understood the character's emotional state, 84.1% felt the social support message was conveyed, and 73.1% agreed the environment design helped deliver the emotional tone. Cool and muted tones such as blue and grey were used to express despair, while warm colors like orange and white conveyed optimism and recovery. The study shows that environment design based on color theory and audience data can effectively enhance emotional storytelling in educational animation.

Keywords: environment, emotion, social support

Penelitian tugas akhir ini membahas perancangan *environment* dalam animasi pendek berjudul *Pressure* sebagai media penyampaian emosi karakter utama yang mengalami tekanan akademik. Metode yang digunakan adalah *Practice-Based Research* dengan pendekatan reflektif melalui observasi, studi referensi, dan kuesioner. Penulis bertanggung jawab dalam proses *storyboard*, *animatic*, *scene flashback* 2D, dan *compositing* editorial. Hasil kuesioner pra-produksi menunjukkan bahwa 84% responden setuju tekanan akademik dapat divisualisasikan melalui emosi dan warna. Dalam hasil *screening* pasca produksi, 96,2% responden memahami kondisi emosional karakter, 84,1% menganggap pesan dukungan sosial tersampaikan, dan 73,1% menyatakan desain *environment* berkontribusi dalam penyampaian emosi. Warna biru dan abu-abu digunakan untuk menggambarkan keterpurukan, sedangkan jingga dan putih mencerminkan semangat dan kebangkitan. Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan *environment* yang terstruktur dan berlandaskan teori warna serta data empiris dapat memperkuat narasi emosional dalam animasi edukatif.

Kata Kunci: *environment*, emosi, tekanan akademik, dukungan sosial

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 baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

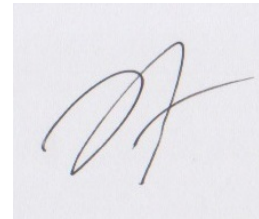
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu, M.M, selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Nur Rahmansyah, S. Kom, M. Kom, sebagai Dosen Pembimbing penulisan tugas akhir
8. Bayu Saputra, S. Komp, sebagai Pembimbing karya tugas akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiwa selama penulis menempuh Pendidikan di sini
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik
11. Dendi Aditya, rekan satu tim penulis yang sudah membantu membangun konsep serta cerita ini dengan baik.
12. Gibrayatulla Hyva Ghazzi Bernadi, rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
13. Teman-teman kelas D, yang sudah menemani penulis selama 4 tahun sekelas bersama dan berjuang bersama-sama.

14. Anak-anak WCCD yang sangat gokil dan selalu keren.
15. Teman-teman Angkatan 11 *a.k.a* Animalas, yang juga sudah berjuang bersama hingga sampai di titik ini.
16. Kucing-kucing penulis, terutama Roro yang sudah menemani penulis disaat saat penulis hidup di Jakarta.

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

Jakarta, 05 Februari 2025

Penulis,

A handwritten signature in dark ink, consisting of stylized, overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Muhammad Adib Fauzan Al Hakim

NIM. 21230088

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Kajian.....	4
F. Manfaat Kajian.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Animasi	6
1. Pengertian Animasi	6
2. 12 Prinsip Animasi	6
3. <i>2D Concept Art</i>	12
4. <i>2D Environment Design</i>	13
5. Teori Warna	14
6. <i>Lighting</i>	15
7. <i>Rendering</i>	15
B. Dukungan Sosial	16
C. Stres Sosial dan Akademik.....	17
D. Emosi	17

BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Metode Penciptaan	19
1. Definisi <i>Practice-Based Research (PBR)</i>	19
2. Tahapan dalam Metode <i>Practice-Based Research</i>	19
B. Teknik Pengumpulan Data	21
C. Tahapan Penciptaan (Pipeline)	22
1. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi	23
2. Cara kerja <i>jobsdesk</i> penulis	41
D. Subjek Penciptaan/Kajian	42
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL.....	44
A. Hasil Pengumpulan Data.....	44
1. Pemutaran film pendek animasi “ <i>Pressure</i> ”	44
2. Deskripsi Data Responden	44
3. Hasil Kuesioner	45
4. Analisis Data	48
5. Kesimpulan Data	50
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Sering Merasa Tertekan oleh Beban Kuliah atau Tugas.....	24
Tabel 3. 2 Tabel Merasa Cemas Terkait Masa Depan Akademik.....	25
Tabel 3. 3 Tabel Cara Mengatasi Stres	25
Tabel 3. 4 Spesifikasi Karya.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Squash and Stretch	7
Gambar 2. 2 Contoh Anticipation	7
Gambar 2. 3 Contoh Staging.....	8
Gambar 2. 4 Contoh Straight Ahead Action and Pose to Pose	8
Gambar 2. 5 Contoh Slow In and Slow Out	9
Gambar 2. 6 Contoh Follow Through and Overlapping Action.....	9
Gambar 2. 7 Contoh Arcs.....	10
Gambar 2. 8 Contoh Secondary Action.....	10
Gambar 2. 9 Contoh Timing	11
Gambar 2. 10 Contoh Exaggeration.....	11
Gambar 2. 11 Contoh Solid Drawing.....	12
Gambar 2. 12 Contoh Appeal.....	12
Gambar 2. 13 Teori Warna	14
Gambar 3. 1 Bagan Mind–Map Metode Practice–Based Research	20
Gambar 3. 2 Pipeline pengerjaan animasi 2D.....	23
Gambar 3. 3 Gambar Referensi Soul, One Small Step, Best Friend.....	27
Gambar 3. 4 Teori Warna Sesuai Emosional.....	28
Gambar 3. 5 Moodboard dan Referensi Environment	31
Gambar 3. 6 Perancangan Visual Environment	32
Gambar 3. 7 Storyboard	34
Gambar 3. 8 Lineart	36
Gambar 3. 9 Coloring.....	37
Gambar 3. 10 Rendered.....	39
Gambar 3. 11 Compositing	40
Gambar 3. 12 Sound effect and Visual effect.....	40
Gambar 3. 13 Poster Film Animasi “Pressure”	42
Gambar 4. 1 Relevansi dengan perkuliahan.....	45
Gambar 4. 2 Film dapat memotivasi untuk mencari dukungan sosial	45
Gambar 4. 3 Tekanan emosi yang dialami karakter utama	46
Gambar 4. 4 Pesan dukungan sosial tergambar jelas	46
Gambar 4. 5 Penggambaran hubungan karakter utama dengan teman temannya.....	47
Gambar 4. 6 Momen dukungan sosial tergambar secara visual	47
Gambar 4. 7 Background relevan.....	48
Gambar 4. 8 Gaya animasi membantu penyampaian pesan.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Biodata Penulis
- Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA
- Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir
- Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Semprom (Seminar Proposal) & Sidang TA
- Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme
- Lampiran 6. Lembar Tanda Terima Praktek Industri
- Lampiran 7. Sertifikat Uji Kompetensi