

LAPORAN TUGAS AKHIR
DESAIN *BACKGROUND ENVIRONMENT* ANIMASI FILM
PENDEK “*LITTLE FIREFLY*” DALAM MEMBANGUN *MOOD*
AUDIENS

(STORYBOARD, ENVIRONMENT, 2D ANIMATION)

Proyek Akhir

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

WAODE MAULIDEWANGI PUTRI SALIM

NIM: 21230139

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

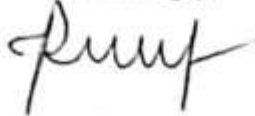
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : DESAIN BACKGROUND ENVIRONMENT ANIMASI
FILM PENDEK "*LITTLE FIREFLY*" DALAM
MEMBANGUN MOOD AUDIENS
Penulis : Waode Maulidewangi Putri Salim
NIM : 21230139
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, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198603232015042003

Anggota 1



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

Anggota 2



Zainul Hakim M.Pd.I.
NIP 198005072023211013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : DESAIN BACKGROUND ENVIRONMENT
ANIMASI FILM PENDEK “LITTLE FIREFLY”
DALAM MEMBANGUN MOOD AUDIENS

Penulis : Waode Maulidewangi Putri Salim

NIM : 21230139

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Proposal ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, tanggal 20 Juni 2025

Pembimbing 1



Zainul Hakim, M.Pd.I

NIP 198005072023211013

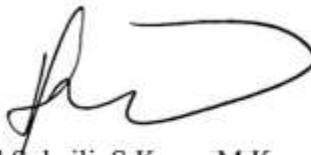
Pembimbing 2



Ahmad Ariefiantoro K

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198408272019031009

PERTANYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Waode Maulidewangi Putri Salim
NIM : 21230139
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

DESAIN *BACKGROUND ENVIRONMENT* ANIMASI FILM PENDEK "*LITTLE FIREFLY*" DALAM MEMBANGUN *MOOD* AUDIENS.

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


WAODE MAULIDEWANGI PUTRI SALIM
NIM: 21230139

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Waode Maulidewangi Putri Salim
NIM : 21230139
Program Studi : Animasi
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:

DESAIN BACKGROUND ENVIRONMENT ANIMASI FILM PENDEK "LITTLE FIREFLY" DALAM MEMBANGUN MOOD AUDIENS 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

Bekasi, 20 Juni 2025

Yang menandatangani


BB48CAMX311683103

Waode Maulidewangi Putri Salim

NIM: 21230139

ABSTRAK

Animation serves not only as entertainment but also as a medium for delivering moral messages to children. The short animated film "Little Firefly" presents a fable about a firefly drawn to the light of a lighthouse. The animation emphasizes not only character and narrative, but also the background environment as a key element in shaping the audience's mood. The visual design focuses on color, lighting, composition, and perspective to evoke specific emotional responses from viewers. The creative process follows Alma M. Hawkins' approach, consisting of exploration, improvisation, and embodiment. Data were collected through observation of animation references, direct observation during film screening sessions, and interviews with child audiences and an animation expert, all of which received positive responses. It shows that elements such as color, lighting, composition, and perspective in the background environment effectively build audience mood, create emotional engagement, and enhance the storytelling experience. Little Firefly is expected to serve as a valuable reference in developing educational children's animations and in conveying the message that people should not judge others solely by appearance.

Keywords: 2D Animation, Background Environment, Mood, Short Film, Fable

Animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampai pesan moral kepada anak-anak. Animasi film pendek "Little Firefly" merupakan karya yang mengangkat cerita fabel seekor kunang-kunang yang tertarik dengan cahaya mercusuar. Bukan hanya menampilkan karakter dan cerita tetapi juga melalui background sebagai salah satu elemen untuk membangun mood audiens. Dimana berfokus pada warna, pencahayaan, komposisi dan perspektif untuk membangun mood tersebut kepada audiens. Metode penciptaan menggunakan pendekatan Alma M. Hawkins yang terdiri dari eksplorasi, improvisasi, dan perwujudan. Data dikumpulkan melalui observasi dari referensi animasi serta observasi langsung pada penayangan animasi, dilengkapi wawancara dengan audiens anak dan ahli animasi yang mendapatkan respon bagus dari para audiens. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa elemen seperti warna, pencahayaan, komposisi, dan perspektif dalam background environment mampu membangun mood audiens, menciptakan keterlibatan emosi yang mendalam, dan mendukung cerita secara keseluruhan. Animasi "Little Firefly" diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan animasi anak dengan nilai edukatif serta dalam menyampaikan pesan untuk tidak menilai seseorang hanya dari penampilan kepada anak.

Kata Kunci: Animasi 2D, Background Environment, Mood, Film Pendek, fabel

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 menyelesaikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Storyboard*, *Background*, dan *2D Animation*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “DESAIN BACKGROUND ENVIRONMENT ANIMASI FILM PENDEK “*LITTLE FIREFLY*” DALAM MEMBANGUN MOOD AUDIENS”. Laporan TA 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, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi
7. Dwi Mandasari Rahayu, M.M, Sekretaris Program Studi Animasi
8. Zainul Hakim, M.Pd.I, sebagai Dosen Pembimbing penulisan tugas akhir
9. Ahmad Ariefiantoro K, sebagai Dosen Pembimbing karya tugas akhir
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Keluarga yang memberikan dukungan dan do’a selama penulis menyelesaikan laporan.
12. Dea dan Shafira, sebagai rekan tim atas kebersamaan dan kerja sama tim yang terjalin selama proses pengerjaan tugas akhir ini menjadi pengalaman

yang sangat berharga.

13. Teman-teman ARAGHO yang selalu memberikan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan laporan dengan baik.

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

Jakarta, 19 Januari 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters and a long horizontal stroke at the end.

Waode Maulidewangi Putri Salim

NIM 21230139

DAFTAR ISI

COVER TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERTANYAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	5
A. Definisi Animasi	5
B. Definisi Background Environment	5
C. 12 Prinsip Animasi.....	14
D. Deskripsi Pekerjaan	19
E. Fabel.....	20
F. <i>Mood</i>	20
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	24
A. Metode Penciptaan.....	24
B. Penjelasan Karya Gambar.....	25
C. Tim Penyusun	26
D. Metode Pengumpulan Data.....	26
E. Tahapan Pembuatan Karya	30
F. <i>Timeline</i> Pengerjaan Animasi	36

G. Kerangka Berpikir.....	37
H. Perangkat Lunak	37
I. Perangkat Keras	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Proses Penciptaan Karya.....	40
B. Pembahasan.....	55
C. Hasil Evaluasi	67
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Palet Merah	7
Gambar 2. 2 Palet Hitam.....	8
Gambar 2. 3 Palet Kuning.....	8
Gambar 2. 4 Palet Biru.....	9
Gambar 2. 5 Palet Ungu	9
Gambar 2. 6 Hue	10
Gambar 2. 7 <i>Tone</i>	10
Gambar 2. 8 <i>Shade</i>	10
Gambar 2. 9 <i>Tint</i>	11
Gambar 2. 10 Pencahayaan	11
Gambar 2. 11 <i>One Point</i>	12
Gambar 2. 12 <i>Two Point</i>	13
Gambar 2. 13 <i>Three Point</i>	13
Gambar 2. 14 Komposisi	14
Gambar 2. 15 <i>Squash and Stretch</i>	15
Gambar 2. 16 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2. 17 <i>Staging</i>	15
Gambar 2. 18 <i>Straight Ahead dan Pose to Pose</i>	16
Gambar 2. 19 <i>Follow Through dan Overlapping Action</i>	16
Gambar 2. 20 <i>Slow in dan Slow out</i>	17
Gambar 2. 21 <i>Arc</i>	17
Gambar 2. 22 <i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2. 23 <i>Timing</i>	18
Gambar 2. 24 <i>Exaggeration</i>	18
Gambar 2. 25 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2. 26 <i>Appeal</i>	19
Gambar 3. 1 Poster Film Animasi “ <i>Little Firefly</i> ”	25
Gambar 3. 2 <i>Moodboard</i>	31
Gambar 3. 3 <i>Script</i>	31

Gambar 3. 4 Design Karakter.....	32
Gambar 3. 5 <i>Background Environment</i>	32
Gambar 3. 6 <i>Storyboard</i>	33
Gambar 3. 7 <i>Animatic</i>	34
Gambar 3. 8 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. 9 <i>Clip Studio Paint</i>	37
Gambar 3. 10 <i>After Effect</i>	38
Gambar 4. 1 Cerita " <i>Little Firefly</i> "	41
Gambar 4. 2 Naskah " <i>Little Firefly</i> "	42
Gambar 4. 3 Sparkle.....	43
Gambar 4. 4 Ray	44
Gambar 4. 5 Olly.....	44
Gambar 4. 6 Edy	45
Gambar 4. 7 Habitat Kunang-kunang	46
Gambar 4. 8 Bukit Mercusuar	47
Gambar 4. 9 Mercusuar Sore Hari	47
Gambar 4. 10 Mercusuar dalam Hutan	48
Gambar 4. 11 Aset Karakter.....	48
Gambar 4. 12 Aset <i>Background</i>	49
Gambar 4. 13 <i>Storyboard</i>	50
Gambar 4. 14 <i>Animatic</i>	51
Gambar 4. 15 <i>Layout</i>	51
Gambar 4. 16 <i>Rough Animation</i>	52
Gambar 4. 17 <i>Clean Up</i>	52
Gambar 4. 18 Aset Animasi	53
Gambar 4. 19 <i>Coloring & Shading</i>	53
Gambar 4. 20 <i>Visual Effect</i>	54
Gambar 4. 21 <i>Storyboard</i> Awal	55
Gambar 4. 22 <i>Storyboard</i> Baru	56
Gambar 4. 23 Referensi <i>Background</i>	57
Gambar 4. 24 Sketsa	58

Gambar 4. 25 Workflow Pengerjaan.....	58
Gambar 4. 26 <i>Background</i> Sebelum Revisi	59
Gambar 4. 27 <i>Lineart</i>	60
Gambar 4. 28 Palet Warna	60
Gambar 4. 29 Pencahayaan	61
Gambar 4. 30 <i>Foreground</i> Rumput.....	61
Gambar 4. 31 <i>Midground</i> Mercusuar.....	62
Gambar 4. 32 <i>Background</i> Langit.....	62
Gambar 4. 33 Perspektif Kamar.....	63
Gambar 4. 34 Penyusunan Layer	66
Gambar 4. 35 Penempatan Pivot.....	66
Gambar 4. 36 <i>Keyframe</i>	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama anggota dan <i>jobdesk</i> dari Tim.....	26
Tabel 3. 2 <i>Timeline</i> Pengerjaan.....	36
Tabel 4. 1 Elemen Visual dan Mood Audiens	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Penulis	75
Lampiran 2: Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	76
Lampiran 3: Dokumentasi Uji Proposal dan Sidang.....	78
Lampiran 4: Transkrip Wawancara.....	79
Lampiran 5: Artbook.....	88
Lampiran 6: Hasil Cek Plagiarisme	92
Lampiran 7: Setifikat Kompetensi	98
Lampiran 8: Lembar Tanda Terima PI	99
Lampiran 9: Dokumentasi Foto Kegiatan	100