

LAPORAN PROYEK AKHIR
PERANCANGAN *SCRIPT* DAN 2D *ANIMATIC*
"*REFLECTION*" SEBAGAI MEDIA VISUAL MENGENAI
DAMPAK PESIMISME

(Scripting, Animating, Compositing)

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



Oleh
Indrizky Jauza
NIM: 21230069

PROGRAM STUDI
ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Script* dan 2d *Animatic "Reflection"* Sebagai Media Visual Mengenai Dampak Pesimisme
Penulis : Indrizky Jauza
NIM : 21230069
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

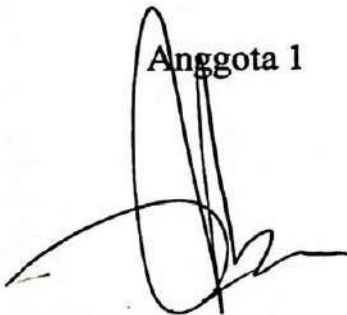
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 1 Oktober 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



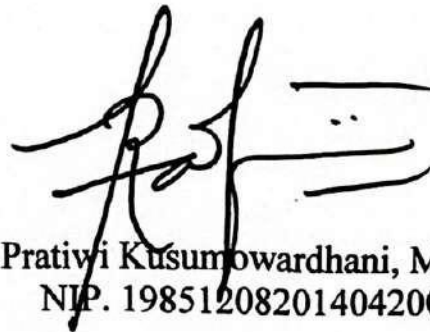
Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NIDN.0904420012

Anggota 2



Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds.
NIP. 198512082014042002



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN SCRIPT DAN 2D ANIMATIC
"REFLECTION" SEBAGAI MEDIA VISUAL
MENGENAI DAMPAK PESIMISME

Penulis : Indrizky Jauza
NIM : 21230069
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 18 September 2025.

Pembimbing 1



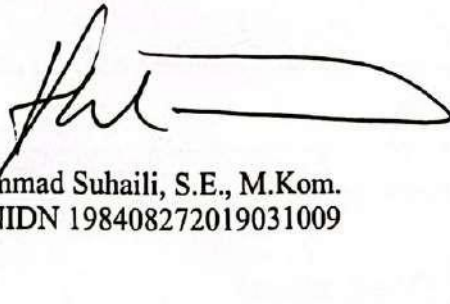
Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds
NIP 198512082014042002

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP/NIDN 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indrizky Jauza
NIM : 21230069
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**"Perancangan Script Dan 2D Animatic Pada Animasi
2D "Reflection" Sebagai Media Visual Mengenai Dampak
Pesimisme"** 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, 15 September 2025

Yang menyatakan,



Indrizky Jauza
NIM: 21230069

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Indrizky Jauza
NIM : 21230069
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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: **"Perancangan Script Dan 2D Animatic Pada Animasi 2D "Reflection" Sebagai Media Visual Mengenai Dampak Pesimisme"** 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,

A yellow rectangular stamp with the text "METERAI TEMPEL" and a serial number "81201AN0167728308". A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Indrizky Jauza
NIM: 21230069

ABSTRAK

This study outlines the design of the Final Project titled Reflection, which focuses on scriptwriting and creating a 2D animatic using frame-by-frame techniques. It serves as a visual educational tool exploring the psychological impact of pessimism on teenagers. Using qualitative methods— observation, literature review, and adolescent questionnaires—the project emphasizes emotional and visual storytelling. The animation process helps express character emotions and movements more effectively. Influenced by Omori and Alien Stage, the work aims to raise awareness of pessimism’s harmful effects and offer a creative reference for students and future research in visual storytelling.

Keywords: script, 2D animation, impact of pessimism, visual media.

Studi ini menjelaskan perancangan Proyek Akhir berjudul “*Reflection*”, yang berfokus pada penulisan naskah dan pembuatan animatik 2D dengan teknik *frame-by-frame*. Proyek ini berfungsi sebagai media edukasi visual yang mengeksplorasi dampak psikologis pesimisme pada remaja. Dengan metode kualitatif—melalui observasi, studi literatur, dan kuesioner kepada remaja—proyek ini menekankan penyampaian cerita secara emosional dan visual. Proses animasi membantu mengekspresikan emosi dan gerakan karakter secara lebih efektif. Terinspirasi dari *Omori* dan *Alien Stage*, karya ini bertujuan meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif pesimisme serta menjadi referensi kreatif bagi mahasiswa dan penelitian selanjutnya.

Kata kunci: naskah, 2D animasi, dampak pesimisme, media visual.

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya lah saya dapat menyelesaikan laporan penulisan proyek akhir sebagai salah satu syarat menuju kelulusan. Saya juga menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Scripting*, *Animating*, dan *Compositing*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Proyek Tugas Akhir dengan judul “*Reflection*” Sebagai Media Visual Dampak Pesimisme Pada Remaja.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S, S.Kom., MT., Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds., selaku dosen pembimbing penulisan.
7. Dessy Wahyuni, S.Sn., selaku dosen karya animasi.

8. Chloe Tabitha dan Taskia Sofi Aulia sebagai rekan tim yang turut bekerjasama.
9. Semua mahasiswa di Politeknik Negeri Media Kreatif yang mendukung jalannya kebersamaan kelulusan.
10. Semua dosen yang telah memberi ilmu di Politeknik Negeri Media Kreatif.
11. Teman-teman yang telah memberikan support.
12. Azqie sebagai kekasih saya yang membantu secara emosional dan literal.
13. Keluarga yang memberikan jalan untuk menempuh pendidikan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan penulisan ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, saya menerima kritik maupun saran yang dapat membangun dengan hati yang terbuka. Semoga laporan penulisan ini dapat menjadi pedoman yang baik bagi saya dan tim dalam pengerjaan karya film pendek animasi dan bagi dosen pembimbing dalam membimbing saya saat mengerjakan proyek akhir.

Jakarta, 19 Oktober 2025

Indrizky Jauza

NIM 21230069

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
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	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. Kajian Teori	5
1. Animasi.....	5
2. Pesimisme	10
B. Peranan Penulis	13
1. Penulisan <i>Script</i>	13
2. 2D <i>Animatic</i>	14
C. Referensi.....	16
BAB III METODE PENCIPTAAN	21
A. Metode Penciptaan Karya	21
1. Eksplorasi.....	21
2. Perancangan.....	22
3. Perwujudan	22

B. Subjek Kajian.....	23
1. Poster	23
2. Sinopsis.....	23
3. Perangkat Yang Digunakan	25
C. Teknik Pengumpulan Data.....	27
D. Metode Pengerjaan.....	29
E. Alur Pengerjaan	34
1. Pembagian <i>Jobdesk</i>	34
2. <i>Jobdesk</i> Penulis.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Kuesioner.....	39
B. Hasil Pembuatan Animasi.....	45
1. Penulisan <i>Script</i>	46
2. Pembuatan 2D <i>Animatic</i>	54
C. Pengujian Film.....	66
BAB V SIMPULAN.....	72
A. Simpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Kuesioner	29
Tabel 3.2 <i>Jobdesk</i> Tim	34
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Penelitian	45
Tabel 4.2 <i>Pipeline Scripting</i>	47
Tabel 4.3 Hasil Data Kuesioner <i>Script</i>	53
Tabel 4.4 Hasil Persentase Kuesioner <i>Script</i>	53
Tabel 4.5 <i>Pipeline Animating</i>	55
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Screening</i>	68
Tabel 4.7 Persentase Kuesioner <i>Screening</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Solid drawing</i>	6
Gambar 2. 2 <i>Arcs</i>	6
Gambar 2. 3 <i>Straight head action</i>	7
Gambar 2. 4 Contoh <i>timing</i>	7
Gambar 2. 5 <i>Staging</i>	8
Gambar 2. 6 Contoh <i>exaggeration</i>	8
Gambar 2. 7 Contoh <i>appeal</i>	9
Gambar 2. 8 Contoh <i>follow through and averlapping action</i>	9
Gambar 2. 9 Cover <i>Omori</i>	16
Gambar 2. 10 Cover <i>Alien Stage</i>	18
Gambar 2. 11 Cover <i>Alice in Wonderland</i>	20
Gambar 3. 1 Metode Seni Kriya Gustami	21
Gambar 3. 2 Poster Animasi <i>Reflection</i>	23
Gambar 3. 3 Logo StudioBinder	25
Gambar 3. 4 Logo IbisPaint X	25
Gambar 3. 5 Logo Adobe Premiere	26
Gambar 3. 6 Rumus Likert.....	28
Gambar 4. 1 Diagram hasil pernyataan 1	39
Gambar 4. 2 Diagram hasil pernyataan 2.....	40
Gambar 4. 3 Diagram hasil pernyataan 3.....	40
Gambar 4. 4 Diagram hasil pernyataan 4.....	41
Gambar 4. 5 Diagram hasil pernyataan 5.....	42
Gambar 4. 6 Diagram hasil pernyataan 6.....	42
Gambar 4. 7 Diagram hasil pernyataan 7	43
Gambar 4. 8 Diagram hasil pernyataan 8.....	43
Gambar 4. 9 Diagram hasil pernyataan 9.....	44
Gambar 4. 10 Permulaan <i>scripting</i>	48
Gambar 4. 11 Pengembangan <i>scripting</i>	49
Gambar 4. 12 Finalisasi <i>scripting</i>	50

Gambar 4. 13 Hasil <i>script</i>	51
Gambar 4. 14 Potongan <i>storyboard scene</i> 1	56
Gambar 4. 15 <i>Rough sketch</i> dengan metode <i>tracing</i>	57
Gambar 4. 16 Referensi dari perekaman video	57
Gambar 4. 17 <i>Rough sketch scene</i> 4.....	58
Gambar 4. 18 Kompilasi <i>voice over</i>	58
Gambar 4. 19 Contoh <i>voice over</i>	59
Gambar 4. 20 Hasil <i>lineart animatic</i>	59
Gambar 4. 21 <i>Colored animatic</i>	60
Gambar 4. 22 Cuplikan <i>in between frame</i>	61
Gambar 4. 23 Cuplikan <i>in between 3 frame</i>	62
Gambar 4. 24 <i>Uncolored animatic</i>	63
Gambar 4. 25 Sebelum dan sesudah <i>greenscreen</i>	64
Gambar 4. 26 Memasukkan animasi <i>greenscreen</i>	64
Gambar 4. 27 <i>Tool color key</i>	64
Gambar 4. 28 <i>Background</i> transparan setelah <i>color tolerance</i> diatur	65
Gambar 4. 29 Animasi dan <i>background</i> 3D	65
Gambar 4. 30 <i>Compositing voice over</i>	66
Gambar 4. 31 Mengatur <i>volume</i> audio	67
Gambar 4. 32 <i>Screening</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	79
Lampiran 2 Lembar Bimbingan TA.....	80
Lampiran 3 Lembar Bimbingan TA.....	81
Lampiran 4 Hasil <i>Screening</i> Wawancara.....	82
Lampiran 5 Hasil Perhitungan Likert.....	86
Lampiran 6 Dokumentasi Hasil Script.....	89
Lampiran 7 Dokumentasi Hasil Pembuatan 2D.....	95
Lampiran 8 <i>Artbook</i>	97
Lampiran 9 Dokumentasi Kuesioner	98
Lampiran 10 Dokumentasi Bimbingan	99
Lampiran 11 Dokumentasi Seminar Proposal.....	99
Lampiran 12 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	99
Lampiran 13 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	100
Lampiran 14 Tanda Terima Laporan PI.....	101
Lampiran 15 Dokumen HAKI	102
Lampiran 16 Sertifikat Kompetensi/Toeft.....	103