

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “PANCARONA”
DENGAN PENDEKATAN METAFORA VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN KEDALAMAN NARASI

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:

Fauzan Shidqy Arjuna

21230054

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 2D “Pancarona” dengan Pendekatan Metafora Visual untuk Meningkatkan Kedalaman Narasi

Penulis : Fauzan Shidqy Arjuna

NIM : 21230054

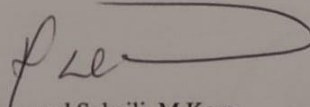
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir Ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, pada hari Rabu, tanggal 1 Oktober 2025.

Disahkan Oleh:

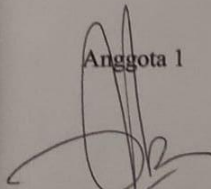
Ketua Penguji,



Muhammad Suhaili, M.Kom.

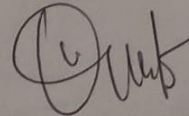
NIP. 198408272019031009

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, S.T.

Anggota 2



Niken Oktaviani, M.Pd.

NIP. 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 2D "Pancarona"
dengan Pendekatan Metafora Visual untuk Meningkatkan
Kedalaman Narasi

Penulis : Fauzan Shidqy Arjuna

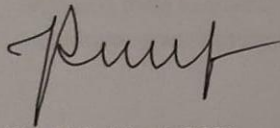
NIM : 21230054

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

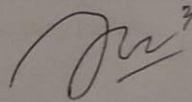
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Jakarta, 23 Juni 2025.

Pembimbing 1



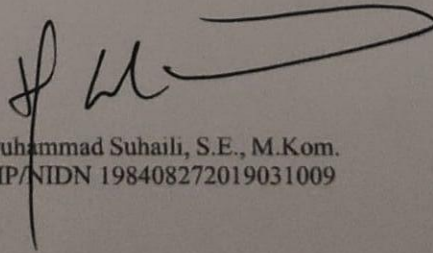
Pingki Indrianti, M.Ds.
NIP 198603232015042003

Pembimbing 2



Friansyah Gemawang, S.ST.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzan Shidqy Arjuna
NIM : 21230054
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Film Pendek Animasi 2D “Pancarona” dengan Pendekatan Metafora Visual untuk Meningkatkan Kedalaman Narasi **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.

Tangerang Selatan, 26 Juni 2025

Yang menyatakan,



Fauzan Shidqy Arjuna

NIM: 21230054

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fauzan Shidqy Arjuna
NIM : 21230054
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:

Perancangan Film Pendek Animasi 2D “Pancarona” dengan Pendekatan Metafora Visual untuk Meningkatkan Kedalaman Narasi, beserta perangkat yang ada.

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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Tangerang Selatan, 26 Juni 2025

Yang menyatakan,



Fauzan Shidqy Arjuna

NIM: 21230054

ABSTRAK

Penelitian penciptaan ini membahas perancangan film pendek animasi 2D berjudul “*Pancarona*” dengan pendekatan metafora visual untuk meningkatkan kedalaman narasi. Film ini dilatarbelakangi oleh fenomena *burnout* dalam proses berkarya, yang banyak dialami oleh kalangan muda. Temuan awal dari komunitas “Mari Menggambar” menunjukkan bahwa lebih dari 70% dari 22 responden mengalami perfeksionisme, tekanan mental, gangguan konsentrasi, dan *overthinking*. “*Pancarona*” dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai *mindfulness* sebagai solusi terhadap kurangnya kesadaran diri dalam proses kreatif. Metafora visual digunakan sebagai strategi untuk merepresentasikan konflik internal dan refleksi diri karakter. Hasil evaluasi pasca-produksi menunjukkan bahwa pendekatan metafora visual efektif dalam memperkuat penyampaian pesan naratif dan resonansi emosional. Data menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan dukungan terhadap pendekatan yang digunakan, bahkan lebih dari 90% di antaranya mengakui bahwa film ini membantu mereka memahami esensi *mindfulness* secara lebih mendalam. “*Pancarona*” tidak hanya menjadi karya visual, melainkan juga sebagai media reflektif yang mendorong kesadaran akan pentingnya kehadiran penuh dalam proses berkarya.

Kata Kunci: Film animasi, Animasi 2D, Metafora visual, *Mindfulness*

ABSTRACT

This creative research discusses the design of a 2D animated short film titled “Pancarona” with a visual metaphor approach to increase the depth of the narrative. This film is motivated by the phenomenon of burnout in the creative process, which is often experienced by young people. Initial findings from the “Mari Menggambar” community show that more than 70% of the 22 respondents experience perfectionism, mental stress, concentration disorders, and overthinking. “Pancarona” is designed to convey the values of mindfulness as a solution to the lack of self-awareness in the creative process. Visual metaphors are used as a strategy to represent internal conflicts and self-reflection of characters. The results of the post-production evaluation show that the visual metaphor approach is effective in strengthening the delivery of narrative messages and emotional resonance. The data shows that the majority of respondents support the approach used, even more than 90% of them admit that this film helps them understand the essence of mindfulness more deeply. “Pancarona” is not only a visual work, but also a reflective medium that encourages awareness of the importance of full presence in the creative process.

Keywords: Animated film, 2D Animation, Visual metaphor, *Mindfulness*

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, yang karena-Nya, penulis diberikan kekuatan, kesabaran, dan kemampuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik. Penulisan laporan tugas akhir ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa sarjana terapan program studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai pembuat keseluruhan animasi yang meliputi tahapan pra-produksi, produksi, sampai pasca-produksi dalam film pendek animasi 2D “*Pancarona*”. Berdasarkan hal tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan Film Pendek Animasi 2D “*Pancarona*” dengan Pendekatan Metafora Visual untuk Meningkatkan Kedalaman Narasi.

Proses penulisan laporan tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari tantangan dan kesulitan yang dihadapi penulis. Maka, penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing selama proses pengerjaan tugas akhir, yaitu kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Lani Siti Noor Aisyah. M.Ds selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

7. Pingki Indrianti, M.Ds selaku Dosen pembimbing I atau pembimbing penulisan yang telah banyak membantu penulis dalam terselesainya laporan tugas akhir ini.
8. Friansyah Gemawang, S.ST selaku Dosen pembimbing II atau pembimbing karya yang telah banyak membantu penulis dalam penciptaan proyek tugas akhir ini.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian proyek akhir penulis.
10. Keluarga penulis, yaitu Ibu dan kakak-kakak penulis yang selalu memberikan kasih, dukungan dan semangat kepada penulis.
11. Shabrina Az Zahra Devushka, kekasih yang selalu mendukung penulis sekaligus pengisi suara karakter Tulipa (tokoh utama) dalam film animasi *"Pancarona"*.
12. Teman-Teman seperjuangan angkatan ke-11 program studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki banyak celah dan kekurangan. Maka dari itu, saran dan kritik sangat terbuka demi membangun dan mengembangkan karya tulis ini. Demikian yang dapat penulis sampaikan, penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang nyata. Terima kasih.

Jakarta, 19 Juni 2025

 Penulis

Fauzan Shidqy Arjuna
NIM 21230054

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
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	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Landasan Teori	7
B. Hasil Penelitian terkait Metafora Visual yang Relevan.....	18
BAB III METODE PENCIPTAAN	20
A. Penjelasan Karya	20
B. Metode Pengumpulan Data	22
C. Subjek Penelitian.....	23
D. Tahapan Pembuatan Karya.....	25
E. Lini Masa Pengerjaan	27
F. Perangkat yang Digunakan.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penciptaan Karya.....	32
B. Pembahasan Metafora Visual	41
C. Hasil Evaluasi Data	55
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1 Lini Masa Pengerjaan</i>	28
<i>Tabel 2 Ringkasan Hasil Kuesioner Pertanyaan Topik Cerita</i>	58
<i>Tabel 3 Ringkasan Hasil Kuesioner Pertanyaan Teknis Film.....</i>	59

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1 Your Name.....</i>	11
<i>Gambar 2 Silent Voice.....</i>	12
<i>Gambar 3 Violet Evergarden</i>	13
<i>Gambar 4 Kotoha Tachibana.....</i>	14
<i>Gambar 5 Poster Film Animasi “Pancarona”</i>	20
<i>Gambar 6 Komunitas “Mari Menggambar”</i>	24
<i>Gambar 7 Bapak Firman Wijasmara.....</i>	25
<i>Gambar 8 Laptop Acer Nitro 5</i>	28
<i>Gambar 9 Microsoft Word</i>	29
<i>Gambar 10 Clip Studio Paint.....</i>	30
<i>Gambar 11 Adobe After Effects.....</i>	30
<i>Gambar 12 CapCut</i>	31
<i>Gambar 13 Script</i>	32
<i>Gambar 14 Desain Karakter</i>	33
<i>Gambar 15 Storyboard.....</i>	34
<i>Gambar 16 Concept Art</i>	35
<i>Gambar 17 Animatic</i>	36
<i>Gambar 18 Animating</i>	37
<i>Gambar 19 Background</i>	38
<i>Gambar 20 Coloring</i>	39
<i>Gambar 21 Compositing</i>	39
<i>Gambar 22 Editing.....</i>	40
<i>Gambar 23 Metafora Visual ke-1.....</i>	41
<i>Gambar 24 Metafora Visual ke-2.....</i>	42
<i>Gambar 25 Metafora Visual ke-3.....</i>	43
<i>Gambar 26 Metafora Visual ke-4.....</i>	44
<i>Gambar 27 Metafora Visual ke-5.....</i>	46
<i>Gambar 28 Metafora Visual ke-6.....</i>	47
<i>Gambar 29 Metafora Visual ke-7.....</i>	49
<i>Gambar 30 Metafora Visual ke-8.....</i>	50
<i>Gambar 31 Metafora Visual ke-9.....</i>	51
<i>Gambar 32 Metafora Visual ke-10.....</i>	52
<i>Gambar 33 Metafora Visual ke-11.....</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	69
Lampiran 2. Lembar Pembibingan TA.....	70
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	72
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	87
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	88
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI	90
Lampiran 7. Dokumen HKI.....	91
Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi.....	92