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	Pembimbing 2
Pingki Indrianti, M.Ds.	Friansyah Gemawang, S.ST.
NIP 198603232015042003	

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 Nonekslusif** ***(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 Nonekslusif 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 menunjukan 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 Meningkatkatkan 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 memberikanilmu 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

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

DAFTAR GAMBAR

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