

LAPORAN TUGAS AKHIR

ANALISIS PENGARUH ANIMASI *VISUAL EFFECT 2* DIMENSI TERHADAP UNSUR *STORYTELLING* DARI FILM ANIMASI “*ON ICE*”

(Video Editor, Visual Effect Artist, Compositing Artist)

Disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana
terapan animasi



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

DISUSUN OLEH
ANINDYA JASMINE
(2290345013)

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas : ANALISIS PENGARUH ANIMASI VISUAL
EFFECT 2 DIMENSI TERHADAP UNSUR STORYTELLING DARI
FILM ANIMASI ON ICE

Penulis : Anindya Jasmine

NIM : 2290345013

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu,
tanggal 1 Juli 2026

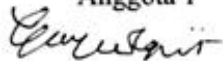
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota 1



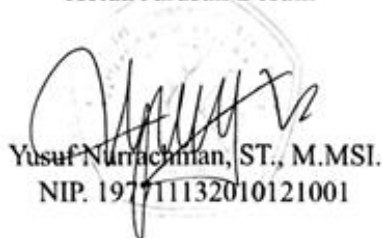
Bayu Saputra, S.Sn
NIP. 0903450011

Anggota 2



Safynatul Fawziyyah, M.Pd.
NIP. 199201102025062003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurachman, ST., M.MSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Analisis Pengaruh Animasi *Visual Effect* 2 Dimensi Terhadap Unsur *Storytelling* dari Film Animasi "On Ice"

Penulis : Anindya Jasmine
NIM : 2290345013
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 9 Juni 2026

Pembimbing 1



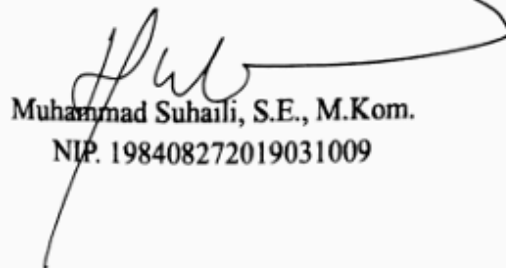
Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP: 198405092019031011

Pembimbing 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anindya Jasmine
NIM : 2290345013
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
ANALISIS PENGARUH ANIMASI *VISUAL EFFECT* 2 DIMENSI
TERHADAP UNSUR *STORYTELLING* DARI FILM ANIMASI
“ON ICE”

**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, 2 Juni 2026

Yang menyatakan,


MITRAI
TEMPIL
KABANGK 3121805 304
Anindya Jasmine
NIM: 2290345013

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Anindya Jasmine
NIM : 2290345013
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **ANALISIS PENGARUH ANIMASI VISUAL EFFECT 2 DIMENSI TERHADAP UNSUR STORYTELLING DARI FILM ANIMASI "ON ICE"**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 2 Juni 2026

Yang menyatakan,

Anindya Jasmine
NIM: 2290345013

ABSTRACT

Figure skating is a sport renowned for its aesthetic beauty and the athleticism displayed in movements performed on ice. The film On Ice explores themes of self love and the self awareness required to avoid pushing oneself beyond one's limits. It employs 2D animation techniques to enhance storytelling, allowing the audience to experience the depth of emotion and atmosphere. This study utilizes a qualitative approach, focusing on categorizing human-centric observations. Data collection involved a literature review, observations, and interviews—specifically with a figure skater and a professional ice skating coach on June 6, 2026. The interviews revealed that the film delivers an immersive and realistic experience rooted in actual events; the narrative captures the main character's emotional journey, enabling the audience to empathize deeply with their feelings. Key findings indicate that a strong emotional connection is forged between the audience and the story's message. Furthermore, 2D Visual Effects facilitate audience comprehension of the narrative by adding illustrative elements, while expert insights confirmed that integrating these 2D effects is crucial for achieving a realistic cinematic impression. The outcome of this report is the film On Ice, with a duration of 6 minutes and 10 seconds, produced at a resolution of 2.560 x 1.440 and 30 frames per second (FPS).

Keywords: *Figure Skating, Visual Effect, Storytelling, 2 Dimentional Animation*

ABSTRAK

Figure skating merupakan olahraga aspek keindahan dan kesan atletisme dilakukan dengan gerakan di atas es. Film On Ice mengangkat tema mengenai Self Love dan kesadaran diri untuk tidak mendorong diri melewati batas. Memanfaatkan teknik 2 Dimensi sebagai pembantu mengadaptasikan Storytelling agar penonton dapat merasakan kedalaman emosi dan atmosfer. Jenis perancangan adalah kualitatif yang berfokus pada hasil observasi bersifat humanistik. Proses pendataan dilakukan dengan menggunakan kajian literatur, observasi, dan wawancara. Telah dilakukannya wawancara atlet figure skating pelatih profesional ice skating pada tanggal 6 Juni 2026. Hasil wawancara, film menampilkan karya yang imersif dan telah terjadi di kejadian nyata. Dengan pernyataan sebagian besar cerita ditangkap lebih ke emosional sisi karakter dan bagaimana mereka merasakannya seakan seperti karakter utama. hasil perancangan adalah terciptanya hubungan emosional yang kuat antar audiens dan pesan cerita, Visual Effect 2 Dimensi sebagai media memudahkan penonton untuk memahami adegan cerita dengan menambahkan elemen, dan wawancara pakar ahli membantu menggabungkan informasi yang didapat mengenai Visual Effect 2 Dimensi merupakan hal penting agar dapat diciptakannya kesan realistis. Hasil dari laporan ini merupakan film On Ice dengan durasi 6 menit 10 detik yang dibuat dengan resolusi 2.560 x 1.440 dan 30 Frame per Second (FPS).

Kata kunci: *Figure Skating, Visual Effect, Storytelling, Animasi 2 Dimensi*

PRAKATA

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Atas karunia-Nya sehingga dapat diselesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ANALISIS PENGARUH ANIMASI *VISUAL EFFECT* 2 DIMENSI TERHADAP UNSUR *STORYTELLING* DARI FILM ANIMASI ‘*ON ICE*’”. Laporan ini ditulis sebagai bentuk penyelesaian Laporan Tugas Akhir semester akhir. Penyelesaian Laporan Tugas Akhir merupakan salah satu persyaratan serta kriteria kelulusan di Politeknik Negeri Media Kreatif. Laporan Tugas Akhir dapat disusun semestinya berkat bantuan, dukungan, serta bimbingan yang telah penulis dapatkan. Terima kasih penulis panjatkan bagi pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir. Pihak-pihak tersebut penulis sertakan sebagai berikut:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D. sebagai Kepala Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D Selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dalam bidang akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., Sebagai Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Bapak Muhammad Suhaili, S.E. M. Kom Selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Bapak Nur Rahmansyah, S. Kom., M. Kom. selaku Dosen Pembimbing I Penulisan Laporan Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan koreksi terhadap penulisan laporan.

8. Bapak Antonius Edi Widiargo, M. Ikom. selaku Dosen Pembimbing II karya film animasi Tugas Akhir dalam memberikan saran, kritik, dan keluangan waktunya agar dapat memberikan hasil bimbingan terbaik.
9. Keluarga serta orang tua penulis yang selalu mendoakan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
10. Kelompok tugas akhir yang beranggotakan Devina Lovely Chandra dan Raisa Genovia Felicity Lintang yang selalu memberikan dukungan dalam proses perancangan tugas akhir.
11. Teman-teman kelas D yang menemani penulis sedari semester 1 sampai semester terakhir dan memberikan dukungan mental penulis.

Sebagai mahasiswa yang masih menempati semester akhir dengan keterbatasan ilmu serta kemampuan Penulis menyadari akan penulisan yang kurang sempurna dari Laporan Tugas Akhir. Untuk itu, mohon dimaafkan atas kesalahan dan kekurangan pada penulisan laporan.

Bantuan kritik, bimbingan dan saran yang membangun akan selalu penulis terima. Semoga Laporan Tugas Akhir dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 8 Februari 2026

Anindya Jasmine
2290345013

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 LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian teori.....	8
B. Hasil Penelitian Relevan	20
C. Landasan Pengembangan Produk.....	21

BAB III METODE PENCIPTAAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Teknik Penelitian	26
C. Proses Penciptaan Karya	32
D. Pembagian <i>jobdesk</i>	39
E. <i>Software</i>	44
F. <i>Timeline</i> Produksi.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Pengumpulan data Pasca-produksi.....	47
B. Proses Penciptaan dengan <i>ADDIE</i>	63
BAB V KESIMPULAN.....	69
A. Kesimpulan	69
DAFTAR PUSTAKA	71
DAFTAR LAMPIRAN	74

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA MAHASISWA.....	82
LAMPIRAN 2 LEMBAR PEMBIMBINGAN TA	83
LAMPIRAN 3 DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA.....	91
LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA.....	92
LAMPIRAN 5 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME.....	94
LAMPIRAN 6 SURAT KONTRAK/PENERIMAAN PI.....	99
LAMPIRAN 7 SERTIFIKAT KOMPETENSI.....	100

DAFTAR GAMBAR

1 <i>Axel Jump Figure Skating</i>	9
2 <i>Squash and Stretch</i>	11
3 <i>Anticipation</i>	11
4 <i>Staging</i>	12
5 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	12
6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	13
7 <i>Slow In Slow Out</i>	13
8 <i>Arcs</i>	14
9 <i>Secondary Action</i>	14
10 <i>Timing</i>	15
11 <i>Exaggeration</i>	15
12 <i>Solid Drawing</i>	16
13 <i>Appeal</i>	16
14 <i>Toon Boom Harmony</i>	17
15 <i>Adobe After Effects</i>	17
16 <i>Capcut</i>	18
17 <i>Practice-Based Research Metodologi penciptaan karya</i>	23
18 <i>Biodata Coach Anna</i>	25
19 <i>Wawancara Coach Anna</i>	26
20 <i>Biodata Coach Jun</i>	27
21 <i>Wawancara Coach Jun</i>	27
22 <i>Biodata Coach David</i>	29
23 <i>Wawancara Coach David</i>	30
24 <i>Contoh Script</i>	35
25 <i>Contoh Desain Karakter</i>	35
26 <i>Contoh Storyboard</i>	36
27 <i>Contoh Editing</i>	38
28 <i>Contoh Visual Effects</i>	38
29 <i>Contoh Visual Effects</i>	39

30 <i>Instagram Gooey Louie</i>	41
31 <i>Instagram Reels Gooey Louie</i>	41
32 <i>Instagram Jacob Tobin</i>	42
33 <i>Instagram Reels Jacob Tobin</i>	42
34 <i>Timeline Produksi</i>	46
35 Adegan emosional Sekar, <i>Coach</i> , dan Ibu	58
36 Data Wawancara Kepuasan Penonton	59
37 Adegan <i>ACT 3 Coach</i> dan Ibu	62
38 Dokumentasi Observasi Lapangan	63
39 Referensi Kilat Cahaya 2DFX	64
40 Referensi Kabut dan Asap 2DFX	64
41 <i>Concept Art Visual Effect 2 Dimensi On Ice</i>	65
42 Sketsa <i>Visual Effect 2 Dimensi On Ice</i>	66
43 Sketsa <i>Visual Effect 2 Dimensi On Ice</i>	66
44 <i>Visual Effect 2 Dimensi On Ice</i>	67
45 <i>Visual Effect 2 Dimensi On Ice</i>	67

DAFTAR TABEL

1. Pertanyaan Kuisisioner.....	26
2. Pembagian <i>jobdesk</i> anggota.....	39
3. Hasil kajian literatur.....	48
4. Hasil wawancara Tarisa.....	50
5. Hasil wawancara Freya.....	53
6. Hasil wawancara Aliya.....	55