

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D
“AMBER AND ONE THOUSAND ROOMS” SEBAGAI BENTUK
IMPLEMENTASI TERHADAP KAMPANYE KESEHATAN
MENTAL PADA USIA DEWASA MUDA

(SCRIPT WRITER, BACKGROUND ARTIST, CLEAN UP, COLORIST)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:

RIZKADELIA SALSABILA

NIM: 20230125

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi Pendek 2D "Amber and One Thousand Rooms" sebagai bentuk implementasi terhadap Kampanye Kesehatan Mental pada Usia Dewasa Muda

Penulis : Rizkadelia Salsabila

NIM : 20230125

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 09 Oktober 2024

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,



Pingki Indrianti, M.Ds

NIP. 198603232015042003

Penguji 1



Zainul Hakim, M.Pd.I

NIP. 198005072023211013

Penguji 2



Ilham Khalid Setiawan, S.T

NIDN. 0904420012

Mengetahui,

Ketua Jurusan



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

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi Pendek 2D "*AMBER AND ONE THOUSAND ROOMS*" sebagai Bentuk Implementasi Terhadap Kampanye Kesehatan Mental pada Usia Dewasa Muda

Penulis : Rizkadelia Salsabila

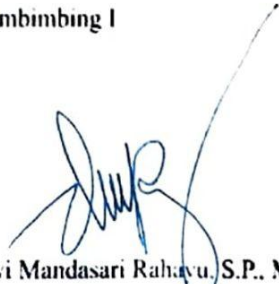
NIM : 20230125

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 07 Oktober 2024

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S.T
NIDN. 0904420012

Mengetahui,

Koord. Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizkadelia Salsabila
NIM : 20230125
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**Perancangan Film Animasi Pendek 2D “Amber and One Thousand Rooms”
Sebagai Bentuk Implementasi Terhadap Kampanye Kesehatan Mental Pada
Usia Dewasa Muda**

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas 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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 07 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Rizkadelia Salsabila

NIM: 20230125

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rizkadelia Salsabila
NIM : 20230125
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 Animasi Pendek 2D “Amber and One Thousand Rooms” Sebagai Bentuk Implementasi Terhadap Kampanye Kesehatan Mental Pada Usia Dewasa Muda 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, 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, 07 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Rizkadelia Salsabila
NIM: 20230125

ABSTRAK

The distribution of people with mental health disorders in Indonesia is around 1 in 5 people, in other words, 20% of the population in Indonesia has the potential for mental health problems. Symptoms of mental health disorders are still very little recognized by the public due to the lack of campaigns and socialization. Mental health disorders that are not handled properly will cause sufferers to experience ongoing mental health disorders and can end in suicide. The purpose of making this film is as a campaign media to increase public awareness of the symptoms of depression that are not realized and to provide motivation for people who experience or suffer from depression, especially for Gen Z who are going through the adulthood phase, through the media of a short animated film entitled "Amber and One Thousand Rooms". In its making, the author acts as a script writer, background artist, Clean up, Colorist, and Editor. The animation method used in making this animation is the frame by frame method. The making of this short animated film produces an animated film supported by posters, x-banners, and artbooks using a digital art visual style with hand drawing techniques. The media is made according to the concept of fantasy and surrealism, these two concepts are applied through the storyline and environmental design that depicts people with mild depression.

Keywords: Animation, Campaign, Mental Health, Dysthymic Disorders.

Persebaran penderita gangguan kesehatan mental di Indonesia terjadi sekitar 1 dari 5 penduduk, dengan kata lain 20% dari populasi penduduk di Indonesia memiliki potensi-potensi masalah gangguan kesehatan mental. Gejala gangguan kesehatan mental masih sangat awam dikenali oleh masyarakat karena kurangnya kampanye dan sosialisasi. Gangguan kesehatan mental yang tidak ditangani dengan tepat akan menyebabkan penderitanya mengalami gangguan kesehatan mental berkelanjutan dan dapat berakhir dengan melakukan bunuh diri. Tujuan dari pembuatan film ini adalah sebagai media kampanye untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap gejala depresi yang tidak disadari serta memberi motivasi bagi masyarakat yang mengalami atau menderita gangguan depresi terlebih bagi para Gen Z yang sedang mengalami fase beranjak dewasa, melalui media film animasi pendek berjudul "*Amber and One Thousand Rooms*". Pada pembuatannya, penulis berperan sebagai *script writer, background artist, Clean Up, dan Colorist*. Metode animasi yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah metode *frame by frame*. Pembuatan film animasi pendek ini menghasilkan film animasi yang didukung dengan poster, x-banner, and artbook dengan menggunakan gaya visual *digital art* dengan teknik *hand drawing*. Media dibuat sesuai dengan konsep yaitu fantasi dan surealisme, kedua konsep ini diaplikasikan melalui alur cerita dan *design environment* yang menggambarkan penderita gangguan depresi ringan.

Kata kunci: Animasi, Kampanye, Kesehatan Mental, Gangguan Distimik.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai syarat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma IV Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis menyadari penulisan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari orang tua, para dosen, dan juga orang-orang disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM., selaku Sekretaris Program Studi Animasi sekaligus Dosen Pembimbing I.
7. Ilham Khalid Setiawan, S.T., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Orang tua tercinta dan keluarga penulis yang memiliki kasih sayang tak terhingga untuk penulis yang telah memberikan doa dan selalu memotivasi penulis.
10. Andreani Rahma selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya tugas akhir "*Amber and One Thousand Rooms*" dengan penuh perjuangan dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman penulis yang tidak dapat disebut satu persatu, yang selalu ada dan bersedia membantu penulis.

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

Jakarta, 11 Oktober 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rizka' with a stylized flourish at the end.

Rizkadelia Salsabila

NIM. 20230125

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Hasil Penelitian Relevan.....	15
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	18
A. Pengumpulan Data.....	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	20
D. Proses Penciptaan.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
A. Hasil Penelitian.....	22
B. Implementasi Film.....	28
C. Kebutuhan Perangkat.....	42
D. Pengujian Film.....	44
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pipeline produksi animasi 2D.....	9
Tabel 2. list pertanyaan dan jawaban 5W+1H.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1.....	23
Gambar 2 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2.....	23
Gambar 3 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3.....	24
Gambar 4 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4.....	24
Gambar 5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5.....	26
Gambar 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6.....	26
Gambar 7 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7.....	27
Gambar 8 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8.....	27
Gambar 9 Naskah Pengenalan.....	33
Gambar 10 Naskah Konflik.....	33
Gambar 11 Naskah Penyelesaian Konflik.....	33
Gambar 12 Sketsa Awal.....	36
Gambar 13 Proses <i>Base Color</i>	36
Gambar 14 Proses <i>Rendering</i>	37
Gambar 15 Hasil Akhir <i>Background</i>	37
Gambar 16 Meninjau Animasi Kasar.....	38
Gambar 17 Meninjau Jumlah Frame.....	38
Gambar 18 Proses <i>Clean Up</i>	39
Gambar 19 Meninjau Tebal Garis.....	39
Gambar 20 Hasil <i>Clean Up</i>	40
Gambar 21 Membuat Folder Baru.....	40
Gambar 22 Proses <i>Base Color</i>	41
Gambar 23 Proses <i>Detailing Color</i>	41
Gambar 24 Proses Penambahan Bayangan.....	42
Gambar 25 Hasil Akhir <i>Coloring</i>	42
Gambar 26 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1.....	45
Gambar 27 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2.....	46
Gambar 28 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3.....	46
Gambar 29 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4.....	47
Gambar 30 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5.....	47
Gambar 31 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6.....	48
Gambar 32 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7.....	48
Gambar 33 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8.....	49
Gambar 34 Hasil Kuesioner Pertanyaan 9.....	49
Gambar 35 Hasil Kuesioner Pertanyaan 10.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Mahasiswa.....	55
Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	56
Dokumen Pendukung TA.....	58
Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	88
Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	90
Surat PI.....	91
Sertifikat.....	92