

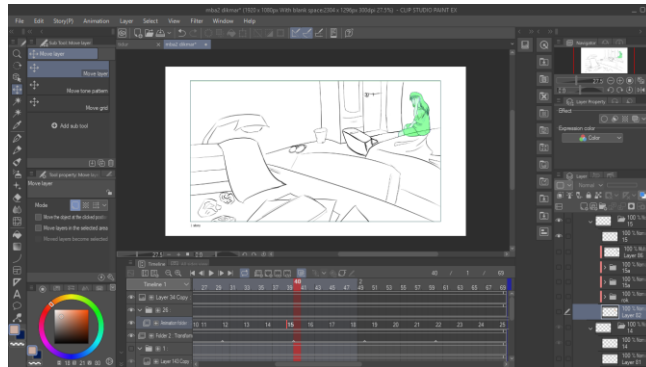
## BAB IV

### PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

#### 4.1 Pra Produksi

##### 4.1.1 Sketsa

Pendekatan desain yang diperkenalkan selama proses merancang, yang membentuk dasar atau pondasi dalam pendidikan desain memperoleh makna melalui sketsa “*freehand*” sebagai alat komunikasi yang dianggap efektif untuk profesi desainer. Sketsa memiliki fungsi praktis untuk memastikan pengenalan objek kasus dan pengembangan ide solusi yang cepat, juga berfungsi sebagai media ekspresi visual (Nurchahyo, 2022).



**Gambar 4.1** Sketsa Animasi

(Sumber: Penulis, 2025)

##### 4.1.2 *Storyline*

*Storyline* atau alur cerita, adalah rangkaian peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya, baik itu animasi, atau bentuk media lainnya. Storyline mencakup elemen-elemen penting yang membantu membangun narasi dan mengarahkan perkembangan karakter serta konflik.

**Tabel 4.1** Storyline Animasi 2 Dimensi

Scene	Alur Cerita	Visual	Durasi
1	Pembukaan	Menampilkan Bulan dan suasana malam	7 detik

2		Menampilkan karakter sedang duduk dibawah sinar bulan. Pada visual ini karakter sedang merenung akan penyesalannya	3 detik
3		Menampilkan judul animasi	3 detik
4	Cerita awal lara terjerumus seks bebas	Lara bangun dari tidurnya dan mengambil ponselnya	7 detik
5		Menampilkan foto lara dengan pasangannya	5 detik
6		menampilkan kilas balik pertemuan pertama lara dengan pasangannya	9 detik
7	Kedekatan lara dengan pasangannya sudah mulai tidak sehat dan lara meyesalinya.	Scene tangan yang saling meraih satu sama lain pertanda kedekatan lara dengan pasangannya	7 detik

8		Menampilkan beberapa scene dia sedang bersenang-senang dengan pasangannya seperti menari, bermain di Pantai dll.	10 detik
9		Menampilkan tipografi bertuliskan <i>“what is love?”</i> <i>“I thought love count by bodies”</i>	5 detik
10		Menampilkan lara dengan pria yang berganti-ganti di depannya	4 detik
11		Menampilkan scene tangan yang seolah-olah sedang bercengkrama. Menandakan lara melakukan seks dengan pasangannya	6 detik
12		Menampilkan tipografi bertuliskan <i>“but</i>	6 detik

		<i>I was wrong” “it counted by scars”</i>	
13	Penyesalan lara	Scene zoom in meja diruangan lara ada test pack garis 2 yang diberi efek glitch sebagai tanda kalau dia hamil diluar nikah	4 detik
14		Scene lara menangis	4 detik
15		Menampilkan lara memegang kepala sambil menjerit dengan efek glitch menandakan perasaan lara yang campur aduk	6 detik
16	penutup	Tipografi slogan “Jauhi Seks Bebas”. “Jaga diri, Jaga Masa Depan”	

### 4.1.3 Storyboard

*Storyboard* memiliki peranan penting sebagai *blueprint* setiap adegan dan memberikan petunjuk untuk melakukan transisi gerakan, layout, blocking, serta mendefinisikan gerakan kamera yang semuanya harus dilakukan berkala dalam produksi animasi (Mahardhika et al., 2013).



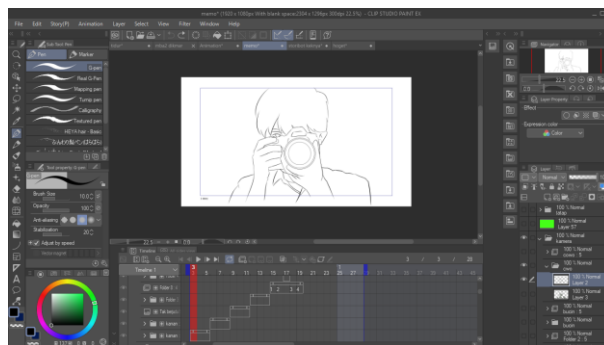
**Gambar 4.2** Storyboard Animasi 2D

(Sumber: Penulis,2025)

## 4.2 Produksi

### 4.2.1 Outline

*Outline* pada merupakan tahap awal setelah pembuatan sketsa. Proses ini melibatkan penggunaan fitur seperti *pen* atau *brush* pada *software* untuk memperjelas bentuk atau garis pada sketsa.

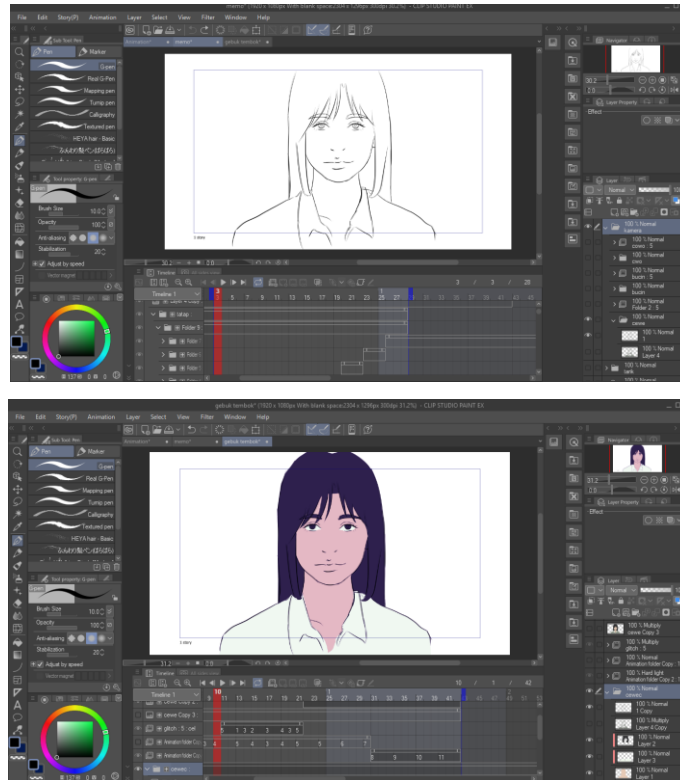


**Gambar 4.3** Proses Outlining

(Sumber: Penulis,2025)

### 4.2.2 Coloring

*Coloring* merupakan proses pemberian warna pada animasi seperti karakter, benda sekitar, dan background. Proses ini melibatkan fitur seperti *bucket fill tool* untuk memberikan warna secara cepat dan *magic wand* untuk menyeleksi bagian tertentu yang ingin diberi warna sebelum menggunakan *bucket fill tool*.

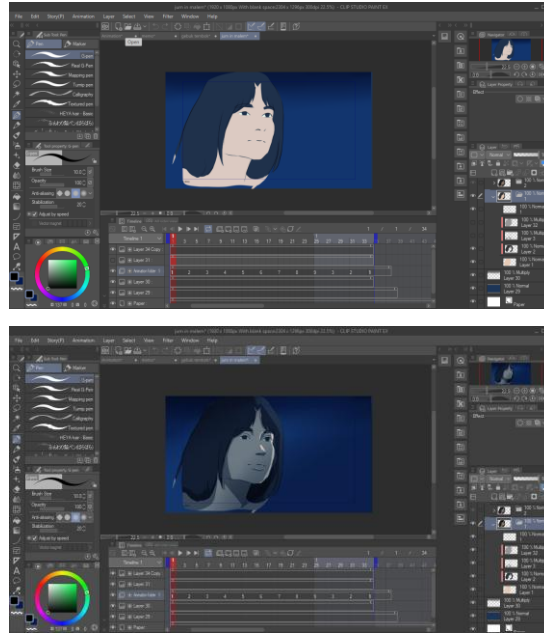


**Gambar 4.4** Proses *Coloring* pada animasi

(Sumber: Penulis,2025)

### 4.2.3 Detailing

*Detailing* merupakan proses akhir sebelum masuk ke tahap *editing* dan *rendering* dengan memberikan detail seperti shadow dan highlight pada animasi. Proses ini melibatkan *tools* seperti *pen* atau *brush* dan beberapa *blending mode* seperti *multiply* dan *soft light* pada *software*.

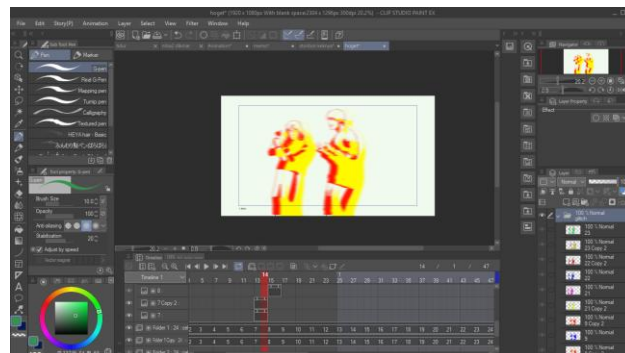


**Gambar 4.5** Proses *Detailing* pada animasi  
(Sumber: Penulis,2025)

### 4.3 Pasca Produksi

#### 4.3.1 Pembuatan Animasi

Pada tahap ini, seluruh elemen visual yang telah dirancang disusun dan dianimasikan. Penulis menggunakan *software* Clip Studio Paint. Teknik animasi yang digunakan yaitu teknik *Frame by Frame* melalui Clip Studio Paint.

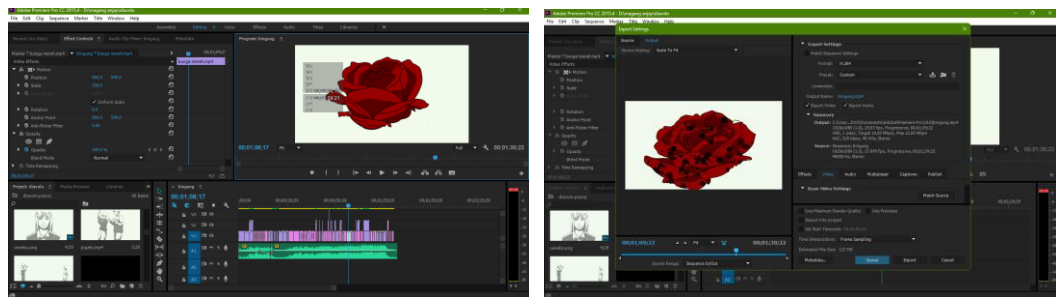


**Gambar 4.6** Proses pembuatan animasi dengan teknik *frame by frame*  
(Sumber: Penulis,2025)

#### 4.3.2 *Editing* dan *Rendering*

*Editing* merupakan proses yang dilakukan penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Pro untuk menyatukan beberapa potongan hasil animasi dari *software* sebelumnya. Setelah itu masuk pada fase *rendering*, tahapan ini adalah

tahap terakhir pada proses pembuatan animasi. Penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Pro sebagai *software* untuk *rendering*.





**Gambar 4.7** Proses *Editing* dan *Rendering* Animasi

(Sumber: Penulis,2025)


#### 4.4 Final Karya




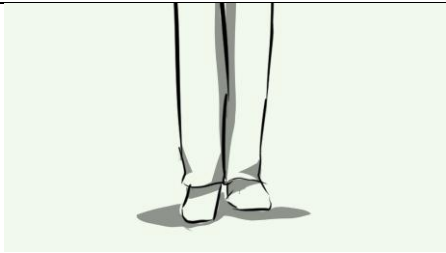
Final karya menampilkan beberapa scene yang ada pada animasi 2 dimensi berjudul “*Beneath the Moon of My Mistakes*”





**Tabel 4.2** Final Karya Animasi “*Beneath the Moon of My Mistakes*”





No	Scene Video	Durasi	Deskripsi
1		7 detik	Scene ini merupakan opening animasi, dimana pada visual diperlihatkan bulan sesuai dengan judul animasi
2		3 detik	Scene ini menampilkan lara sedang duduk dan sinar bulan menyinarinya Dimana pada visual ini lara



			sedang terbayang dengan penyesalannya dimasa lalu.
3		7 detik	Scene ini menampilkan <i>zoom in</i> ketika lara sedang menghembuskan nafasnya karena terbayang masa lalunya.
4		3 detik	Scene ini menampilkan judul animasi 2d.
5		3 detik	Scene ini menampilkan lara bangun dari tidurnya menandakan mulainya cerita penyesalan lara.
6		5 detik	Scene ini menampilkan lara menengok dan bangun dari kasurnya untuk melihat ponselnya.





7		4 detik	Scene ini menampilkan <i>zoom in</i> kepada karakter ketika sedang mengambil ponselnya.
8		3 detik	Scene ini menampilkan lara menaruh kembali ponselnya dan terlihat ada test pack 2 garis merah di mejanya.
9		5 detik	Scene ini menampilkan <i>zoom in</i> ke foto yang terpajang di dinding dekat meja belajar lara menandakan mulainya kisah cinta lara dan pasangannya.
10		4 detik	Scene ini menampilkan seseorang berjalan mendekati lara.

11		5 detik	Scene ini menampilkan lara sedang membawa buku dan dia sadar ada seseorang yang sedang mendekatinya.
12		4 detik	Scene ini menampilkan lara menengok dan tersenyum ke orang yang mendekatinya.
13		4 detik	Scene ini menampilkan 2 tangan yang saling meraih satu sama lain menandakan kedekatan lara dengan seseorang yang mendekatinya.
14		3 detik	Scene ini menampilkan lara bertatapan dengan pria yang mendekatinya.

15		3 detik	Scene ini menampilkan tipografi bertuliskan “ <i>what is love?</i> ” yang berarti “apa itu cinta?” Seolah lara bertanya kepada penonton.
16		3 detik	Scene ini menampilkan lara dan pria yang mendekatinya sedang berbincang seperti sedang menyatakan perasaannya masing-masing menandakan dimulainya kisah cinta lara dengan pasangannya.
17		5 detik	Scene ini menampilkan lara sedang menari bersama pasangannya.
18		3 detik	Scene ini menampilkan 2 tangan yang meraih satu sama lain yang semakin

			dekat menandakan seberapa dekat lara dengan pasangannya.
19		4 detik	Scene ini menampilkan lara dan pria yang berganti-ganti menandakan lara tidak dekat dengan 1 pria.
20		3 detik	Scene ini menampilkan tipografi bertuliskan “ <i>I thought love counted by bodies</i> ” yang berarti “aku pikir cinta dapat dihitung dengan tubuh” seolah lara sedang berbicara dengan audiens.
21		5 detik	Scene ini menampilkan bunga mawar merah yang bersih mekar dan menjadi kotor. Menandakan kisah cinta lara yang

			telah ternodai akibat perbuatan dia sendiri.
22		3 detik	Scene ini menampilkan tipografi bertuliskan “but I was wrong” yang berarti “ternyata aku salah” seolah lara berbicara dengan audiens.
23		4 detik	Scene ini menampilkan 2 tangan menggenggam satu sama lain menandakan kedekatan lara dengan pasangannya sudah ke tahap tidak sehat.
24		3 detik	Scene ini menampilkan tipografi bertuliskan “it counted by scars” yang berarti “ternyata itu terhitung dengan bekas luka”.

25		6 detik	Scene ini menampilkan 2 tangan seolah sedang bercengkrama. Menandakan lara melakukan seks dengan pasangannya.
26		4 detik	Scene ini menampilkan glitch terhadap test pack yang ada di meja menandakan jika lara hamil diluar nikah.
27		3 detik	Scene ini menampilkan tipografi bertuliskan “eventually, I realized It was never love” yang berarti “pada akhirnya aku menyadari semua itu bukan cinta”
28		4 detik	Scene ini menampilkan lara yang terlihat sedih menandakan perasaan dia

			akibat perbuatannya.
29		3 detik	Scene ini menampilkan efek glitch dan lara yang kesal akibat perbuatannya.
30		4 detik	Scene ini menampilkan lara menangis karena menyesal akibat perbuatannya.
31		3 detik	Scene ini menampilkan kekesalan lara akibat perbuatannya sendiri.
32		6 detik	Scene ini menampilkan tipografi bertuliskan “jauhi seks bebas. Jaga diri, jaga masa depan” menandakan berakhirnya video animasi 2 dimensi.



#### 4.5 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa video animasi 2D berjudul “*Beneath the Moon of My Mistakes*”. Video ini dirancang sebagai media edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang seks bebas khususnya bagi remaja.

Video berdurasi 1 menit 40 detik dengan menggabungkan beberapa elemen visual dan music latar yang mendukung suasana namun tetap komunikatif. Animasi ini diproduksi menggunakan *software* Clip Studio Paint dan dilanjutkan ke tahap editing dan rendering akhir menggunakan *software* Adobe Premiere Pro.

##### 4.5.1 Media Publikasi

Video ini akan dipublikasi melalui media digital seperti sosial media sebagai berikut:

1. *Youtube* sebagai *platform* utama untuk penayangan berdurasi penuh.
2. *Instagram* dan *tiktok* sebagai *platform* berbasis video pendek, dengan versi disesuaikan untuk menjangkau audiens muda dengan format *landscape*.

##### 4.5.2 Mockup Media Utama

Media utama dari karya ini berupa video animasi edukasi “*Beneath the Moon of My Mistakes*” dengan format .mp4, berdurasi 1 menit 40 detik, dengan resolusi full HD (1920 x 1080px).

Mockup media utama dapat ditampilkan dalam bentuk:

1. Tampilan pada *platform youtube* (*Desktop* dan *Mobile*) menampilkan cuplikan dan *interface youtube* saat video diputar.

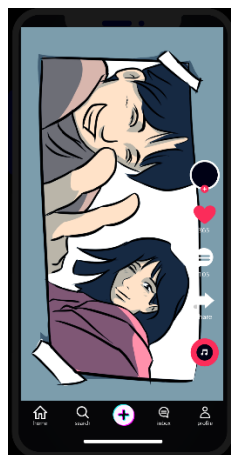


**Gambar 4.8** Tampilan pada *platform youtube*  
(Sumber: Penulis,2025)

## 2. Tampilan video di platform *Instagram* dan *Tiktok*.



**Gambar 4.9** Tampilan pada aplikasi *Instagram*  
(Sumber: Penulis,2025)



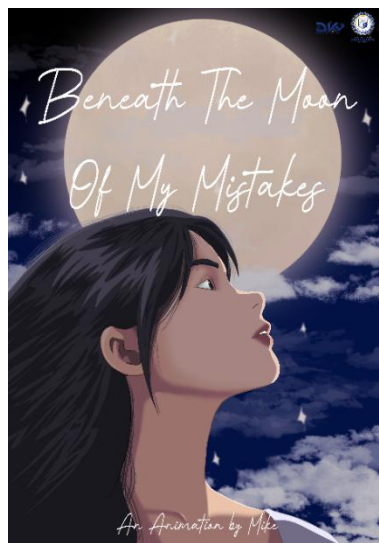
**Gambar 4.10** Tampilan pada aplikasi *Tiktok*  
(Sumber: Penulis,2025)

## 4.6 Media Pendukung

Media Pendukung berperan sebagai alat komunikasi visual tambahan yang dapat menarik perhatian dan mendorong partisipasi masyarakat. Media pendukung yang dirancang antara lain:

#### 4.6.1 Poster

Poster yang menampilkan ilustrasi dan pesan penting akan bahaya seks bebas bagi masyarakat khususnya para remaja. Digunakan sebagai media penyebaran informasi tentang animasi ini yang akan ditempatkan di ruang publik.



**Gambar 4.11** Poster Animasi

(Sumber: Penulis,2025)

#### 4.6.2 Kaos

Kaos dengan desain ilustrasi yang menarik sebagai media promosi visual yang mudah dikenakan dan menyebarkan pesan secara kasual. Menggunakan bahan *cotton combed 30s* dan menggunakan teknik cetak sablon DTF



**Gambar 4.12** Desain Kaos Animasi

(Sumber: Penulis, 2025)

#### 4.6.3 Stiker

Stiker dengan bentuk bebas dan desain menarik dicetak menggunakan bahan vinyl dan die cut agar audiens dapat lebih mudah menggunakan stiker dan juga stiker ini dicetak dengan tujuan media promosi visual.



*Beneath The Moon  
Of My Mistakes*

**Gambar 4.13** Desain Stiker

(Sumber: Penulis, 2025)

#### 4.7 Hasil

Hasil publikasi yang dilakukan di beberapa platform media sosial seperti Instagram, tiktok dan youtube. Publikasi dilakukan menggunakan akun pribadi penulis dan adapun ketentuan untuk melakukan publikasi adalah melakukan kolaborasi dengan akun DKV Darmajaya di *instagram* dan memberikan tag ke akun IIB Darmajaya. Memberikan tag akun DKV Darmajaya di tiktok dan juga youtube. Adapun rincian terkait hasil publikasi yang dapat ditinjau melalui *insight* dari masing-masing platform antara lain:

##### 1. Tiktok

Terdapat 256 penonton ditiktok dan sebanyak 97.1% audiens menonton melalui *for your page (fyp)*, 2.5% melalui kunjungan ke profil akun penulis. Adapun keterangan tentang audiens yang didapat melalui insight *ditiktok* antara lain:

a. Jenis Kelamin

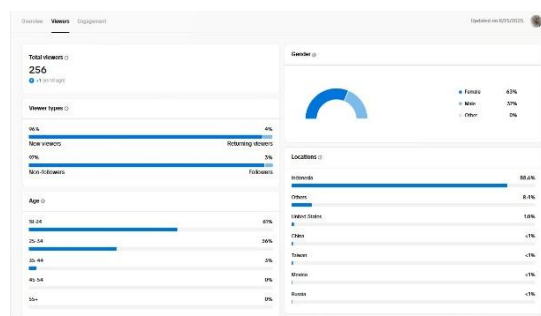
Terdapat 63% penonton berjenis kelamin wanita dan 37% adalah pria.

b. Lokasi

Sebanyak 88,6% audiens berasal dari Indonesia dan kurang dari 11,4% dari luar Indonesia seperti Malaysia, China, Taiwan, Rusia dan Meksiko.

c. Umur

Sebanyak 61% audiens berumur 18-24 tahun, 36% berumur 25-34 tahun dan 3% berumur 35-44 tahun.

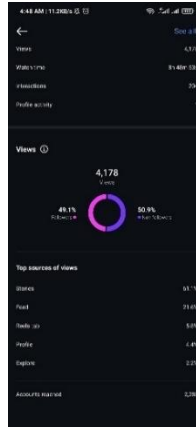


**Gambar 4.14** Hasil *insight* di *tiktok*

(Sumber: Penulis,2025)

## 2. Instagram

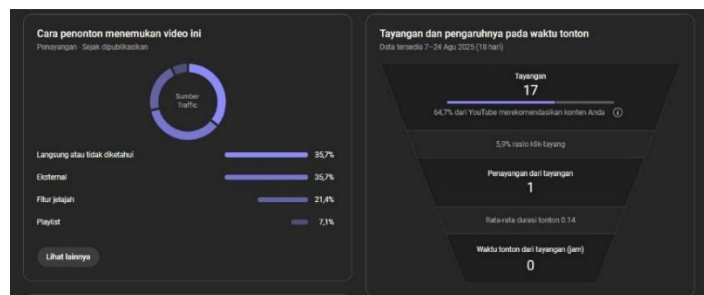
Terdapat 4.178 penonton 49.1% adalah pengikut dari akun penulis dan 50.9% bukan pengikut dari akun penulis. Adapun interaksi yang dilakukan audiens di Instagram sebanyak 204 interaksi meliputi *like*, *comment*, dan *share*. Akun yang terjangkau melalui publikasi dari *instagram reels* sebanyak 2.288 akun *instagram*.



**Gambar 4.15** Hasil *insight* di *Instagram*  
(Sumber: Penulis,2025)

### 3. Youtube

Audiens yang dicapai di platform *youtube* tidak sebanyak di platform lain. Hanya terdapat 17 *views* dan hanya 3 interaksi yang terjadi.



**Gambar 4.16** Hasil *insight* di *youtube*  
(Sumber: Penulis,2025)