

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN BALON DIALOG DAN ONOMATOPE
KE DALAM FILM ANIMASI “MIXTAPE AIN’T A
MISTAKE” UNTUK MENDUKUNG UNSUR NARATIF



Disusun oleh :

RIZKI KURNIAWATI

NIM 2000294033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**PENERAPAN BALON DIALOG DAN ONOMATOPE
KE DALAM FILM ANIMASI “MIXTAPE AIN’T A
MISTAKE” UNTUK MENDUKUNG UNSUR NARATIF**

LAPORAN TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh :

Rizki Kurniawati

NIM 2000294033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN BALON DIALOG DAN ONOMATOPE KE DALAM FILM ANIMASI "MIXTAPE AIN'T A MISTAKE" UNTUK Mendukung UNSUR NARATIF

Disusun oleh:
RIZKI KURNIAWATI
NIM 2000294033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 15 DEC 2024

Pembimbing I / Ketua Penguji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN. 0029057506

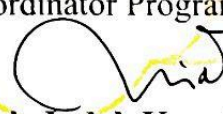
Pembimbing II / Anggota Penguji


Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NIDN. 0022028702

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Tanto Harshoko, M.Sn.
NIDN. 0011067109

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,

Dekan FSMR



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rizki Kurniawati
No. Induk Mahasiswa : 2000294033
Judul Tugas Akhir : Penerapan Balon Dialog dan Onomatope ke dalam Film Animasi "Mixtape ain't a Mistake" untuk Mendukung Unsur Naratif.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 21 Januari 2025
Yang menyatakan,



Rizki Kurniawati
NIM 2000294033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizki Kurniawati
No. Induk Mahasiswa : 2000294033
Program Studi : Animasi

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN BALON DIALOG DAN ONOMATOPE KE DALAM FILM
ANIMASI “MIXTAPE AIN’T A MISTAKE” UNTUK Mendukung
UNSUR NARATIF**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 21 Januari 2025
Yang menyatakan,




Rizki Kurniawati
NIM 200294033

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga mampu menyelesaikan skripsi tugas akhir dengan judul “Penerapan Balon Dialog dan Onomatope ke dalam Film Animasi “Mixtape ain’t a Mistake” untuk Mendukung Unsur Naratif” sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi sebagai mahasiswa Jurusan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini pastinya banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah bersedia membantu dan mendukung dalam mewujudkan skripsi tugas akhir ini. Terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kekuatan, serta rahmat dan hidayah-Nya;
2. Bapak, Ibu, dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan selama kuliah hingga menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar;
3. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta; Kaprodi Animasi dan jajarannya;
4. Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji ahli yang telah memberikan kritik membangun serta bimbingan saat proses pengerjakan akhir skripsi;
5. Semua rekan yang terlibat dan berkontribusi dalam proses penyusunan dan pengerjaan dari Pra hingga Pasca Produksi selesai.

**PENERAPAN BALON DIALOG DAN ONOMATOPE KE DALAM FILM
ANIMASI “MIXTAPE AIN’T A MISTAKE” UNTUK Mendukung UNSUR
NARATIF**

ABSTRAK

Terinspirasi oleh film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* yang memanfaatkan balon dialog dan onomatope, serta *8 Mile* yang mengangkat battle rap dan kultur hip-hop. Penerapan ini bertujuan untuk mengadopsi konsep dan penerapan elemen visual dalam pembuatan film guna menunjang aspek naratif. Metode *Systematic Literature Review* (SLR) digunakan untuk menelaah fungsi balon dialog dan onomatope dalam film. Penggunaan Adobe After Effect untuk penerapan elemen tersebut di tahap compositing sebagai alat yang tepat untuk merealisasikan elemen-elemen tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan balon dialog dan onomatope dengan efektif dapat memperkaya dan mendukung unsur naratif dalam film.

Kata kunci: *balon dialog, onomatope, film animasi, unsur naratif, after effect*

**THE APPLICATION OF DIALOGUE BALLOONS AND ONOMATOPEIA IN
THE ANIMATED FILM "MIXTAPE AIN'T A MISTAKE" TO SUPPORT
NARRATIVE ELEMENTS**

ABSTRACT

Inspired by the film Spider-Man: Into the Spider-Verse, which utilizes dialogue balloons and onomatopeia, as well as 8 Mile, which features battle rap and hip-hop culture, this study aims to adopt and apply visual elements in film production to enhance narrative aspects. The Systematic Literature Review (SLR) method was employed to examine the function of dialogue balloons and onomatopeia in film. The use of Adobe After Effects was implemented to apply these elements during the compositing stage, proving to be an effective tool for realizing these elements. The results show that the use of dialogue balloons and onomatopeia effectively enriches and supports the narrative elements within the film.

Keywords: *dialogue balloons, onomatopeia, animated film, narrative elements, After Effect*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

ABSTRAK

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	4
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat.....	8

II. EKSPLORASI

A. Ide Karya.....	9
B. Tinjauan Karya.....	12
C. Landasan Teori.....	14

III. DESAIN KARYA

A. Khalayak Sasaran.....	15
B. Desain Produksi.....	16
Identitas film.....	17
Konsep Kreatif.....	18
Referensi Teknis.....	19
Tim Produksi.....	20
Indikator Capaian.....	21
C. Desain Karakter.....	23
D. Storyboard.....	41
E. Layout.....	50
F. Produksi dan Pasca Produksi	53

IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN

A. Perwujudan dan Pembahasan	64
B. Timeline Produksi	100

V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	101
B. Saran.....	101

C. Kepustakaan.....	102
D. Ucapan Terimakasih.....	103
E. Biodata Penulis.....	104







Artbook

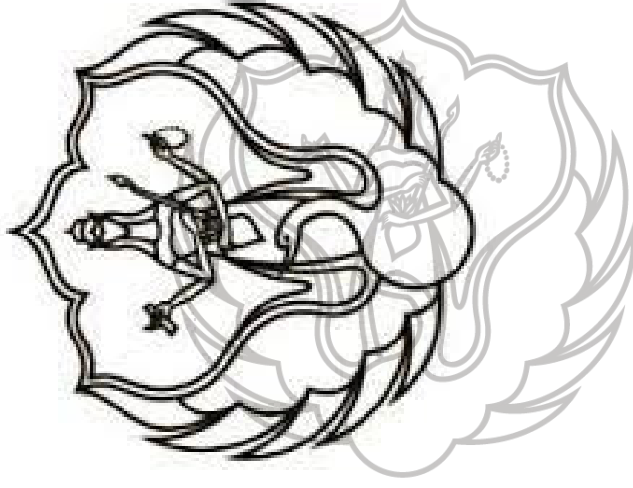
MIXTAPE MISTAKE

Ain't A

Artbook

by : Rizki Kurniawati





PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024

**PENERAPAN BALON DIALOG DAN ONOMATOPE KE DALAM
FILM ANIMASI “MIXTAPE AINT A MISTAKE” UNTUK
MENDUKUNG UNSUR NARATIF**



DAFTAR ISI

BAB I.....	4
Latar Belakang.....	4
Rumusan Masalah.....	7
Tujuan & Manfaat.....	8
Ide Karya.....	9
BAB II	
Tinjauan Karya.....	12
Landasan Teori.....	14
Target Audiens.....	15
BAB III	
Perwujudan dan Pembahasan.....	65
BAB IV	
Penutup.....	110

BAB I

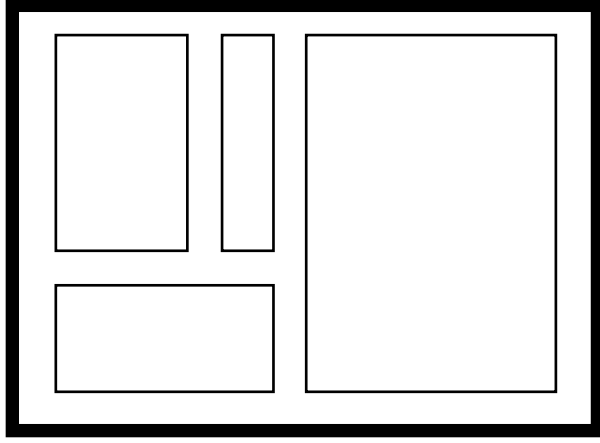
LATAR BELAKANG

Komik adalah medium narasi visual yang memadukan teks dan gambar, menciptakan sarana komunikasi yang mudah dipahami. Kombinasi ini memberikan kekuatan pada komik untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada pembaca.

Film-film “Spider-Man Into the Spider-Verse” dan “Spider-Man Across the Spider-Verse” mengaplikasikan konsep komik dengan menghadirkan penggunaan meta teksual sebagai narasi sinematik. Pendekatan ini memperkuat estetika komik dalam semesta Marvel, di mana karakter-karakternya menunjukkan kesadaran terhadap keberadaan mereka dalam dunia fiksi.

Kehadiran elemen-elemen tersebut mengguhah untuk di terapkan dan diadaptasi dengan pesan yang berbeda, melalui pengalaman yang bersifat naratif tema serupa menjadi keunikan tersendiri.

Selain daripada konteks kepenulisan dan fungsi naratif, menyoroti bahwa dalam naskah dialog, terdapat beragam fungsi kebahasaan yang diterapkan dalam film Spider-Verse untuk memastikan komunikasi yang efektif antara karakter. Penekanan utama adalah pada fungsi emosional, yang memungkinkan karakter saling memahami satu sama lain. (Mubayyinah)

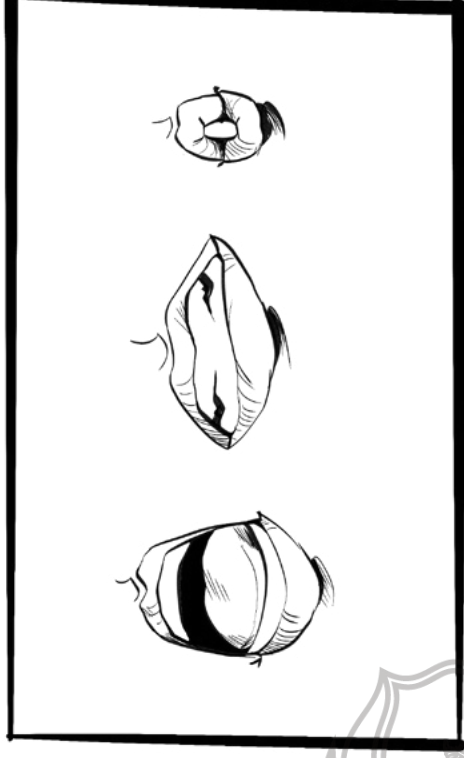


Erat kaitan antara unsur audio dan visual, onomatope dan balon dialog merupakan media visual yang bisa di serap dalam format gambar. Simbol-simbol maupun bentuk-bentuk yang ada menjadi medium yang tepat untuk memperkuat dialog dan jalan cerita.

Audio yang dominan pada sebuah film perlu memiliki unsur dramatik yang lebih menonjol daripada sekedar suara. Percakapan antar karakter juga dapat diperjelas dengan unsur visual. Dengan harapan adanya efektifitas sinematik yang bisa didukung lebih baik. Efisiensi yang juga diharapkan turut hadir atas penerapan unsur balon dialog dan onomatope seperti pada scene-scene pengenalan karakter agar durasi dan tenaga produksi bisa dimanfaatkan dengan efektif.

Film "8 Mile" menjadi contoh drama musikal yang menonjolkan sebuah kultur rap atau bertutur, inti daripadanya tidak lain adalah dialog yang saling menyerang dalam bentuk rima. Penulis melihat urgensi bahwa kesadaran audiens degan punchline, maupun rima juga harus dibangun dengan baik agar naratiftas tetap sesuai dengan perencanaan.

Elemen-elemen tersebutlah yang berusaha dikawinkan agar bisa mendapatkan manfaat yang lebih baik dalam mendukung naratiftas yang berasal dari audio dan didukung oleh bentuk visual, atau dengan kata lain mentranslasikan audio kedalam bentuk visual seperti gambar dan tulisan tanpa meninggalkan atau meniadakan audio sehingga dapat di rasakan oleh indra penglihatan dan pendengaran



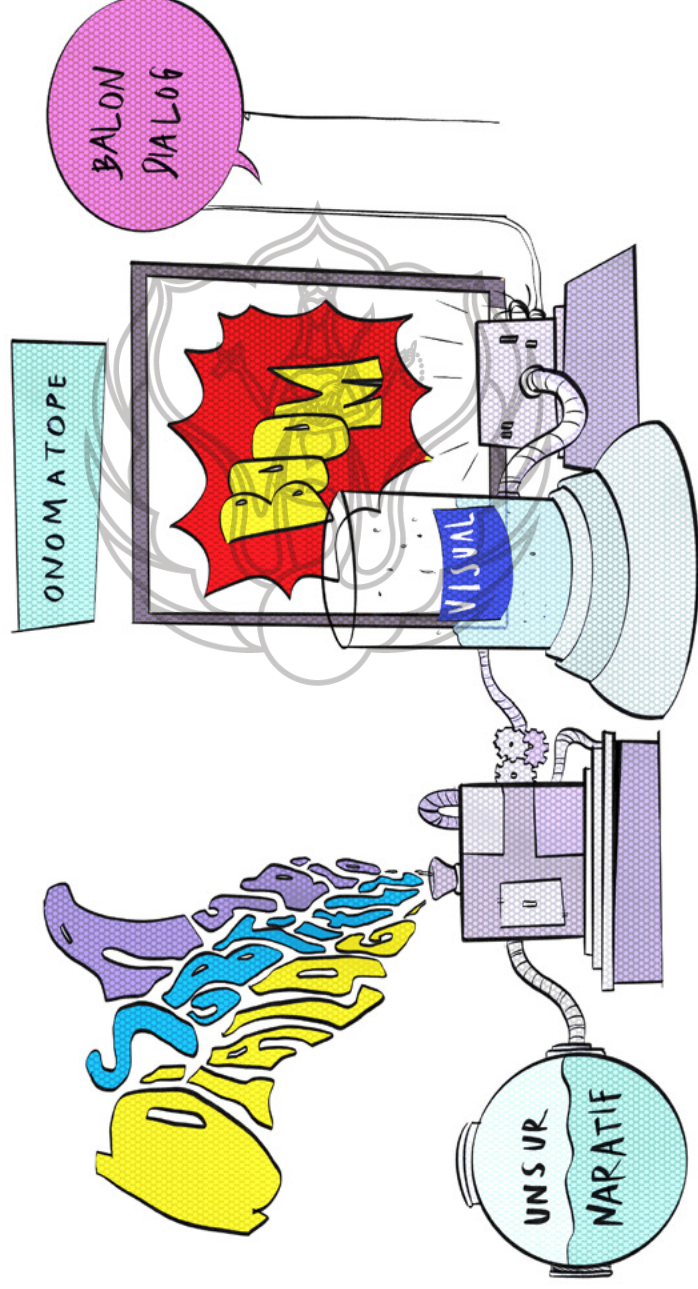
MIXTAPE AINT A MISTAKE

Dalam bahasa Indonesia berarti “Mixtape bukanlah sebuah kesalahan”. Judul yang merujuk pada keberanian untuk bergerak, di film ini kaitannya dengan tekad berkarya dan berani menghadapi masalah serta belajar agar tujuan dan impian bisa terwujud.

Pemilihan kata Mixtape dan Mistake juga erat kaitannya dengan ke hampir-samaan bunyi seperti homophone yang dijumpai dalam rap, sehingga merepresentasikan isu film melalui judul tersebut.

“mi” pada kata “mixtape” dan “ke” pada kata “mistake” juga representatif sebagai nama tokoh utama yakni “Mike”.

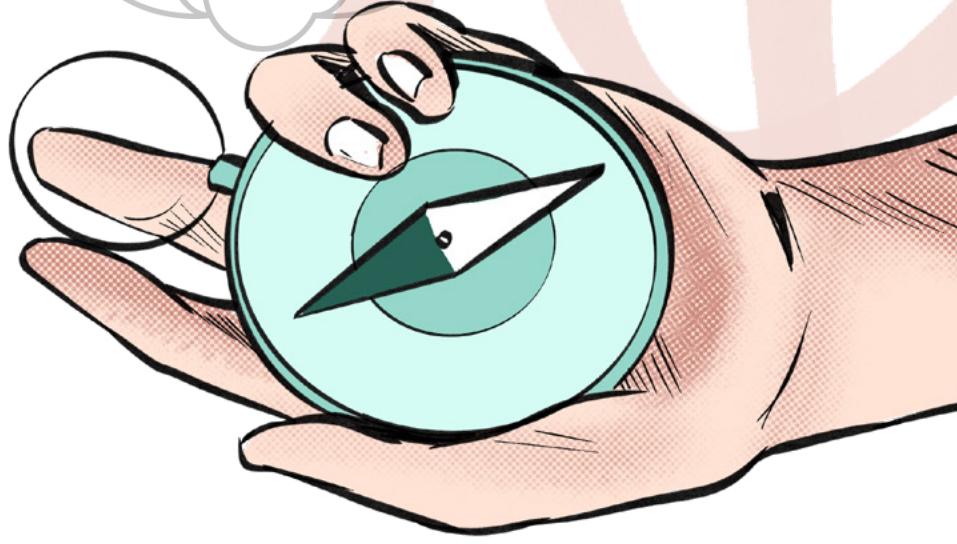
RUMUSAN MASALAH



Bagaimana Balon Dialog dan Onomatope dapat mendukung unsur naratif pada film Animasi “Mixtape aint a Mistake”?

TUJUAN DAN MANFAAT

1. Menganalisis unsur-unsur komik
2. Menganalisis efektifitas balon dialog dan onomatope ke dalam film
3. Mempermudah audiens memahami fungsi elemen komik dalam mendukung unsur naratif
5. Menganalisis fungsi sebagai ciri khas atau gaya khusus dengan penerapan balon dialog dan onomatope sebagai keunikan dari karya film

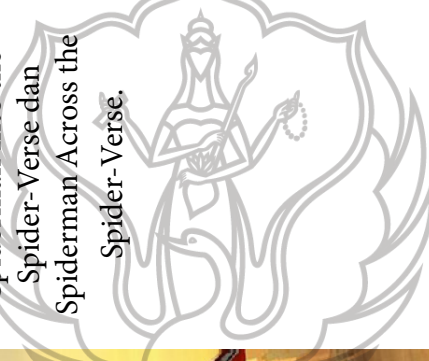


IDE KARYA

Inspirasi dari cerita dan unsur kultur utama dalam film ini adalah film berjudul 8 Mile yang mengisahkan tentang Jimmy "B-Rabbit" Smith Jr adalah seorang pekerja pabrik muda yang frustrasi, kembali ke 8 Mile untuk tinggal bersama keluarganya di sebuah trailer.



Unsur bertema komik terinspirasi dari dua film animasi Marvel Studio yang berjudul Spiderman Into the Spider-Verse dan Spiderman Across the Spider-Verse.



World Building atau semesta dari latar tempat dan peradaban yang ada terinspirasi dari series berjudul Arcane yang rilis di Netflix pada tahun 2021 yang mengisahkan tentang konflik yang terjadi diantara 2 kota yang setimpang kemajuannya, terbagi dua yakni Zaun yang berada dibawah tanah dan terlihat kumuh, dan Piltover yang megah diatas tanah

sumber gambar : <https://id.pinterest.com/pin/300544975142583199/>

