

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DAN ANIMASI 2D
FILM PENDEK ANIMASI “DOUBLE TROUBLE” SEBAGAI
GAMBARAN PENGARUH LINGKUNGAN KOTOR INDEKOS PUTRA

*Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



Disusun oleh :

ZAID

21230144

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DAN ANIMASI 2D
FILM PENDEK ANIMASI “DOUBLE TROUBLE” SEBAGAI
GAMBARAN PENGARUH LINGKUNGAN KOTOR INDEKOS PUTRA

*Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



Disusun oleh :

ZAID

21230144

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

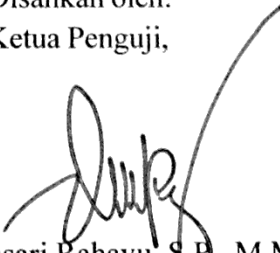
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DAN ANIMASI 2D FILM PENDEK ANIMASI "DOUBLE TROUBLE" SEBAGAI GAMBARAN PENGARUH LINGKUNGAN KOTOR INDEKOS PUTRA

Penulis : Zaid
NIM : 21230144
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

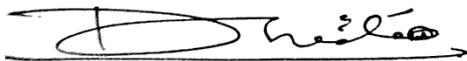
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 11 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



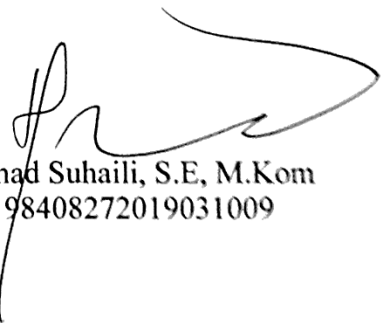
Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Muhammad Nur Ramly, S.T.
0903450022

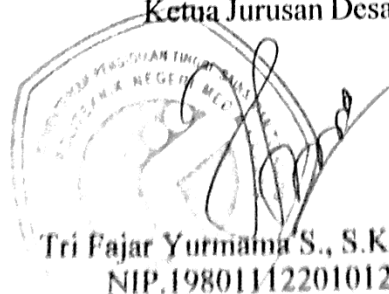
Anggota 2



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S., S.Kom., M.T.
NIP.198011122010122003

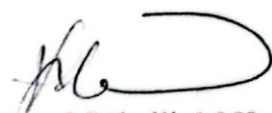
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
DAN ANIMASI 2D FILM PENDEK
ANIMASI "DOUBLE TROUBLE"
SEBAGAI GAMBARAN PENGARUH
LINGKUNGAN KOTOR INDEKOS

Penulis : Zaid
NIM : 21230144
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

Pembimbing I



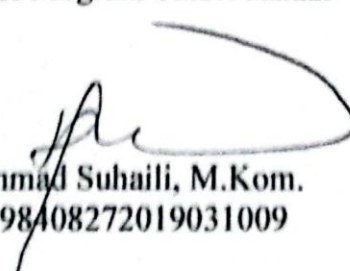
Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Pembimbing II



Jodies Setiamawati, M.Pd.
NIDN. 0903450010

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zaid
NIM : 21230144
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 – 2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Desain Karakter Dan Animasi 2d Film Pendek Animasi “*Double Trouble*” 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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 19 Juni 2025
Yang menyatakan,



Zaid
NIM: 21230144

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zaid
NIM : 21230144
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 – 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 Desain Karakter Dan Animasi 2d Film Pendek Animasi “*Double Trouble*”
Sebagai Gambaran Pengaruh Lingkungan Kotor Indekos 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, 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, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Zaid
NIM: 21230144

ABSTRAK

The creation of the animated short film “Double Trouble” aims to raise awareness about the importance of being in a boarding house environment, where the majority of residents are university students. The film utilizes a visually educational and inspiring the approach to convey its message. With a theme relevant to daily life, it illustrates the negative consequences of neglecting personal and environmental cleanliness, which can impact the health of boarding house residents and those around them. This final project also focuses on the development of 2D character designs that are distinctive in their characterization and efficient for animation production, which will later be integrated into a 3D environment. The research compiles all data related to character design and 2D animation. Data collection is conducted through film screenings to obtain relevant insights that support the author's work on the “Double Trouble” animated short film.

Keywords: Animation, environmental cleanliness, character design

Pembuatan Film pendek animasi “*Double Trouble*” bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan diri terhadap lingkungan indekos yang mayoritasnya mahasiswa, dan tentunya media yang digambarkan melalui pendekatan visual yang edukatif dan inspiratif. Dengan tema yang relevan terhadap keseharian, film ini menggambarkan konsekuensi negatif yang akan muncul akibat mengabaikan kebersihan diri dan lingkungan indekos yang akan berpengaruh terhadap kesehatan penghuni indekos dan sekitarnya. Penulisan tugas akhir ini juga berfokus dalam pembuatan desain karakter 2D yang berkarakteristik dalam sifat penokohnya dan efektif dalam pengerjaan animasinya, yang kemudian akan dikombinasikan dengan 3D *environment*. Penelitian ini merangkum semua data yang berhubungan dengan desain karakter, dan animasi 2D dengan pengumpulan data melalui *screening* film untuk mendapatkan data relevan dengan pekerjaan penulis pada film pendek animasi “*Double Trouble*” ini.

Kata kunci: Animasi, kebersihan lingkungan, desain karakter

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proposal Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat pengerjaan proyek Tugas Akhir dan sebagai tolak ukur keberhasilan kompetensi tiap individu.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu baik dalam proses persiapan pembekalan sampai pelaksanaan Seminar Laporan Proposal Tugas Akhir. Adapun dalam kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, khususnya kepada :

1. Dr. Tirpi Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM., Sebagai Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Jodies Setiamawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing materi yang telah membimbing dan memberikan ilmu animasi selama proses perkuliahan.
8. Muhammad Suhaili, M.Kom., selaku dosen pembimbing materi dan dosen animasi 3D yang telah membimbing dan memberikan ilmu animasi selama proses perkuliahan.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga pengajar Animasi yang telah berdedikasi memberikan ilmu dan arahan yang dapat menunjang proses selesainya Karya Tugas Akhir penulis.
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan

dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.

11. Eky Permana Putra dan Faisal Abdul Jabar sebagai rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “*Double Trouble*” yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Rekan-rekan angkatan 11 (Sebelas) program studi animasi yang telah berusaha berjuang bersama-sama.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Laporan Proposal Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan laporan penulis agar lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap Laporan Proposal Tugas Akhir ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian, dan khususnya terutama untuk pengembangan ilmu di bidang Animasi.

Ciputat, 24 Juni 2025



Zaid
NIM. 21230144

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. Animasi.....	8
1. Pengertian Animasi.....	8
2. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi	8
3. Desain Karakter	11
4. <i>Lineart</i>	12
5. <i>Coloring</i>	12
6. Animasi 2D	12
B. Media Edukasi	13
C. <i>Clip Studio Paint</i>	14
D. Objek Penelitian	14
1. Indekos.....	14
2. Lingkungan Yang Bersih Dan Sehat	15
3. Dampak Tidak Menjaga Kebersihan Lingkungan Indekos	15
4. Pentingnya Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Penghuni Indekos	16
E. Hasil Penelitian yang relevan	17
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	20

A. Metode Penciptaan Karya.....	20
B. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Observasi	21
2. Studi Literatur	21
3. Wawancara.....	22
4. <i>Screening</i>	24
5. Dokumentasi	26
6. Teknik Analisis Data	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
1. Lokasi Penelitian.....	26
2. Waktu Penelitian.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Proses Penciptaan karya	28
1. Eksplorasi.....	28
2. Perancangan	30
3. Perwujudan	36
B. Hasil Analisis Desain Karakter Dan Animasi 2D.....	41
C. Hasil Penelitian	42
1. Observasi	42
2. Wawancara.....	49
3. Studi Literatur	59
4. Triangulasi Data.....	61
5. Pengujian Film.....	69
6. Hasil Dokumentasi.....	73
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Tabel <i>Pipeline</i> Animasi.....	9
Gambar 3. 2 Gambar Tabel Waktu Penelitian.....	27
Gambar 4. 3 Teras Kamar Indekos Yang Berantakan.....	29
Gambar 4. 2 Tumpukan Baju Kotor Yang Dibiarkan Lama.....	29
Gambar 4. 3 Sketsa Referensi Anatomi Tubuh Manusia Laki – Laki.....	30
Gambar 4. 4 Anatomi Bagian Tubuh Lalat.....	30
Gambar 4. 5 Anatomi Bagian Tubuh Nyamuk.....	31
Gambar 4. 6 Gaya Rambut dan Pakaian Mahasiswa Indekos.....	32
Gambar 4. 7 Penampakan Lalat Dan Kotorannya.....	32
Gambar 4. 8 Penampakan Jentik – jentik	33
Gambar 4. 9 Penampakan Nyamuk Biasa Dan Nyamuk DBD	33
Gambar 4. 10 Referensi Ekspresi Wajah Karakter.....	34
Gambar 4. 41 Sikap Penghuni Indekos Yang Acuh Pada Kebersihan Kamar.....	35
Gambar 4. 52 Lalat Yang Hinggap Dan Mengeluarkan Kotoran.....	35
Gambar 4. 63 Kebiasaan Nyamuk Dan Cara Berkembangbiak nya.....	36
Gambar 4. 74 Sketsa Desain Karakter “Faisal”	37
Gambar 4. 85 Sketsa Desain Karakter Nyamuk dan Lalat.....	38
Gambar 4. 96 <i>Model Sheet</i> Karakter “Faisal”	38
Gambar 4. 107 <i>Model Sheet</i> Karakter Nyamuk dan Lalat.....	39
Gambar 4. 118 <i>Key Poses</i> Pada Salah Satu <i>Shot</i>	39
Gambar 4. 129 Tahapan <i>Lineart</i> Pada Salah Satu <i>Shot</i>	40
Gambar 4. 20 Tahapan <i>Coloring</i> Pada Salah Satu <i>Shot</i>	41
Gambar 4. 21 Observasi Pakaian Kotor Penghuni Indekos.....	73
Gambar 4. 22 Observasi Genangan Air Pada Ember Penghuni Indekos.....	74
Gambar 4. 23 Wawancara Penghuni Indekos 1.....	74
Gambar 4. 24 Wawancara Penghuni Indekos 2.....	75

Gambar 4. 25 Wawancara Ahli Desain Karakter dan Animasi 2D	75
Gambar 4. 26 Kegiatan <i>Screening</i> dan Wawancara	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 13 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	17
Tabel 4. 14 Hasil Penelitian Observasi Penghuni Indekos.....	43
Tabel 4. 2 Hasil Penelitian Observasi Desain Karakter.....	45
Tabel 4. 3 Hasil Penelitian Observasi Animasi 2D.....	47
Tabel 4. 4 Hasil Penelitian Wawancara Penghuni Indekos.....	49
Tabel 4. 5 Hasil Penelitian Wawancara Ahli Desain Karakter.....	54
Tabel 4. 6 Hasil Penelitian Wawancara Ahli Animasi 2D.....	57
Tabel 4. 7. Triangulasi Data Rumusan Masalah 1.....	61
Tabel 4. 8. Triangulasi Data Rumusan Masalah 2.....	65
Tabel 4. 9 Hasil Penelitian Wawancara <i>Screening</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	84
Lampiran 1 Lembar Bimbingan 1.....	85
Lampiran 2 Lembar Bimbingan 2.....	86
Lampiran 3 Lembar Bimbingan 3.....	87
Lampiran 4 Artbook.....	88
Lampiran 5 Lembar Observasi.....	89
Lampiran 6 Lembar wawancara.....	96
Lampiran 7 Lembar Wawancara Screening.....	104
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Terkait dengan TA.....	112
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	114
Lampiran 10 Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	115
Lampiran 11 Surat Penerimaan PI.....	118
Lampiran 12 Lembar Sertifikat Kompetensi.....	119