

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DALAM FILM
ANIMASI “*LOST SOUL*” SEBAGAI REPRESENTASI VISUAL
DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP KEPERCAYAAN
DIRI REMAJA**

Tugas Akhir Karya Seni

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Terapan



Disusun oleh:

AINUNNIDA ARDITA PUTRI

NIM: 21230016

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

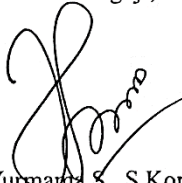
2025

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DALAM FILM
ANIMASI "*LOST SOUL*" SEBAGAI REPRESENTASI VISUAL
DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI
REMAJA
Penulis : Ainunnida Ardita Putri
NIM : 21230016
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 17 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Moses Raissa Graccivan, M.Sn.
NIDN.0903450002

Anggota 2



Dwi Mandasari Rahayu, M.M.
NIP. 198801052009032012

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 Dalam Film Animasi "*Lost Soul*" Sebagai Representasi Visual Dampak Media Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Remaja

Penulis : Ainunnida Ardita Putri
NIM : 21230016
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juni 2025

Pembimbing 1



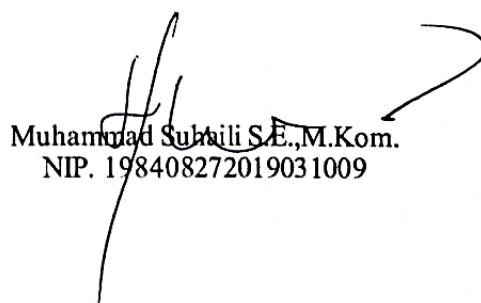
Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2



Ahmad Ariefiantoro K.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainunnida Ardita Putri
NIM : 21230016
Progam Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI
"LOST SOUL" SEBAGAI REPRESENTASI VISUAL DAMPAK MEDIA
SOSIAL TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI REMAJA**

**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.

Bekasi, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Ainunnida Ardita Putri
NIM: 21230016

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ainunnida Ardita Putri
NIM : 21230016
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

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 DALAM FILM ANIMASI “LOST SOUL” SEBAGAI REPRESENTASI VISUAL DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI REMAJA**

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

Bekasi, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Ainunnida Ardita Putri
NIM: 21230016

ABSTRAK

The development of social media has had a significant impact on teenagers' self-confidence, both positively and negatively. This study aims to design the characters in the animated film "Lost Soul" as a visual representation of the impact of social media on teenagers' self-confidence. Utilizing the Practice-Based Research method and a qualitative approach, this research examines how visual elements such as body shape, body language, facial expressions, color selection, and symbolism depict changes in teenagers' self-confidence due to social media exposure. The findings reveal that character design can illustrate teenagers' emotional challenges in building self-confidence in the digital era. The implementation of character design in this film is expected to enhance the effectiveness of narrative message delivery and raise audience awareness of the psychological effects of social media on teenagers.

Keywords: *Character Design, Social Media, Teenagers' Self-Confidence*

Perkembangan media sosial telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kepercayaan diri remaja, baik secara positif maupun negatif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter dalam film animasi "Lost Soul" sebagai representasi visual dari dampak media sosial terhadap kepercayaan diri remaja. Dengan menggunakan metode *Practice-Based Research* dan pendekatan kualitatif, penelitian ini menganalisis bagaimana elemen visual seperti bentuk tubuh, bahasa tubuh, ekspresi wajah, pemilihan warna, dan simbolisme dapat merepresentasikan perubahan kepercayaan diri remaja akibat paparan media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter dapat menggambarkan tantangan emosional yang dihadapi remaja dalam membangun kepercayaan diri di era digital. Implementasi desain karakter dalam film ini diharapkan dapat memperkuat penyampaian pesan naratif secara efektif dan meningkatkan kesadaran audiens terhadap dampak psikologis media sosial terhadap remaja.

Kata kunci: *Desain Karakter, Media Sosial, Kepercayaan Diri Remaja*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan dalam pembuatan *Character Design, 3D Modelling, dan 3D Animation*. Berdasarkan karya animasi berjudul “*Lost Soul*”, penulis menyusun laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Desain Karakter Dalam Film Animasi “*Lost Soul*” Sebagai Representasi Visual Dampak Media Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Remaja”.

Selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menghadapi beberapa hambatan dan kekurangan. Namun, atas bantuan, bimbingan, dan dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak di sekitar penulis, laporan ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri fajar Yurmama S, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., selaku Dosen Pembimbing penulisan Tugas Akhir.
8. Ahmad Ariefiantoro Kuswerdana, selaku Dosen Pembimbing karya Tugas Akhir.

9. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis selama menempuh pendidikan disini.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir
11. Tim *Fortuna Project*, yang telah berkerja sama dalam setiap tahap pengerjaan karya Tugas Akhir "*Lost Soul*" hingga terselesaikan dengan baik.
12. Teman-teman yang selalu mendukung dan membantu penulis selama masa pengerjaan karya Tugas Akhir.
13. Diri sendiri yang telah berjuang dan berkomitmen untuk menyelesaikan setiap tantangan, serta menjalankan tanggung jawab sebagai mahasiswa.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa yang telah diberikan pihak-pihak yang telah disebutkan di atas, penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini dengan baik. Dengan diselesaikannya laporan ini, penulis berharap karya tulis yang telah disusun ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi para pembaca. Semoga laporan ini dapat menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan pengetahuan dan praktik dibidang yang relevan.

Bekasi, 21 Desember 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, featuring a stylized, cursive script with a prominent initial 'A' and a small flourish at the end.

Ainunnida Ardita Putri

NIM. 21230016

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG 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 TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Media Sosial.....	7
a. Definisi Media Sosial.....	7
b. Dampak Media Sosial.....	7
2. Kepercayaan Diri	8
a. Definisi Kepercayaan Diri	8
b. Aspek Kepercayaan Diri.....	9
c. Faktor Kepercayaan Diri.....	10
3. Remaja.....	10
4. Representasi Visual	11

5.	Desain Karakter.....	12
a.	Definisi Desain Karakter	12
b.	Elemen Desain Karakter	12
B.	Peran Penulis	14
1.	<i>Character Designer</i>	14
BAB III METODE PENCIPTAAN		16
A.	Metode Penciptaan Karya.....	16
B.	Metode <i>Practice-Based Research</i>	16
C.	Teknik Pengumpulan Data	28
1.	Observasi.....	28
2.	Studi Literatur	29
3.	Kuesioner	29
D.	Alur Pengerjaan.....	33
E.	<i>Timeline</i> Pengerjaan Karya.....	35
F.	Kebutuhan Perangkat.....	37
1.	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	37
2.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
A.	Hasil.....	42
1.	Dampak Media Sosial Terhadap Kepercayaan Diri.....	42
2.	Implementasi <i>Jobdesk</i> dalam Film Animasi	43
a.	Perancangan Desain Karakter.....	43
B.	Pembahasan	57
1.	Analisis Karakter.....	57
a.	Karakter Lala	57
b.	Karakter Loki.....	58
c.	Karakter Jingga.....	60
2.	Hasil <i>Screening</i> Film Animasi	61
a.	Evaluasi Hasil Uji <i>Screening</i> Melalui Kuesioner	61
b.	Interpretasi Hasil Analisis Kuesioner	65
BAB V PENUTUP		71
A.	Kesimpulan.....	71

B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
BIODATA PENULIS	75
SALINAN LEMBAR PEMBIMBINGAN TA.....	78
DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA.....	80
DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA	101
LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	102
LEMBAR TANDA TERIMA PI.....	106
DOKUMEN HAKI.....	107
SERTIFIKAT KOMPETENSI	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tiga Aspek Utama Karakter Lala	20
Tabel 3. 2 Tiga Aspek Utama Karakter Loki	21
Tabel 3. 3 Tiga Aspek Utama Karakter Jingga.....	22
Tabel 3. 4 Penggunaan Warna Awal Desain Karakter.....	25
Tabel 3. 5 <i>Timeline</i> Pra Produksi 2023.....	35
Tabel 3. 6 <i>Timeline</i> Produksi 2025	36
Tabel 3. 7 <i>Timeline</i> Pasca Produksi 2025	36
Tabel 4. 1 Penggunaan Warna Final Desain Karakter	50
Tabel 4. 2 Penggunaan Kostum Final Desain Karakter	52
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Skala Likert.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode <i>Practice-Based Research</i>	17
Gambar 3. 2 Poster Film Animasi <i>Inside Out</i>	18
Gambar 3. 3 Poster Film Animasi <i>Turning Red</i>	19
Gambar 3. 4 Sketsa Awal Desain Karakter Lala	23
Gambar 3. 5 Sketsa Awal Desain Karakter Loki	23
Gambar 3. 6 Sketsa Awal Desain Karakter Jingga	24
Gambar 3. 7 Desain Karakter Awal Lala	26
Gambar 3. 8 Desain Karakter Awal Loki	26
Gambar 3. 9 Desain Karakter Awal Jingga	27
Gambar 3. 10 Rumus Presentase Skala Likert	33
Gambar 3. 11 Alur Pengerjaan	34
Gambar 3. 12 HP Pavilion <i>Gaming</i> Laptop 15-dk2xxx	37
Gambar 3. 13 HP Pavilion <i>Gaming</i> Mouse 300	38
Gambar 3. 14 <i>Pen Tab</i> Huion Inspiroy H640P	38
Gambar 3. 15 Logo Krita	39
Gambar 3. 16 Logo Autodesk Maya	40
Gambar 3. 17 Logo Blender	41
Gambar 4. 1 Bentuk Dasar Desain Karakter Lala	44
Gambar 4. 2 Bentuk Dasar Desain Karakter Loki	45
Gambar 4. 3 Bentuk Dasar Desain Karakter Jingga	46
Gambar 4. 4 Sketsa Awal Desain Karakter Lala	47
Gambar 4. 5 Sketsa Awal Desain Karakter Loki	47
Gambar 4. 6 Sketsa Awal Desain Karakter Jingga	47
Gambar 4. 7 Sketsa Final Desain Karakter Lala	48
Gambar 4. 8 Sketsa Final Desain Karakter Loki	49
Gambar 4. 9 Sketsa Final Desain Karakter Jingga	49
Gambar 4. 10 Kostum Desain Karakter Lala	53
Gambar 4. 11 Kostum Desain Karakter Loki	54
Gambar 4. 12 Kostum Desain Karakter Jingga	55

Gambar 4. 13 Desain Karakter Lala.....	57
Gambar 4. 14 Model 3D karakter Lala	58
Gambar 4. 15 Desain Karakter Loki	58
Gambar 4. 16 Model 3D Karakter Loki.....	59
Gambar 4. 17 Desain Karakter Jingga	60
Gambar 4. 18 Model 3D Karakter Jingga.....	60
Gambar 4. 19 Lembar Kuesioner Pasca Produksi.....	62
Gambar 4. 20 Grafik Kuesioner Jenis Kelamin Responden.....	62
Gambar 4. 21 Grafik Kuesioner Usia Responden.....	63
Gambar 4. 22 <i>Screening</i> Film Animasi “ <i>Lost Soul</i> ”	64
Gambar 4. 23 Grafik Presentase Jawaban Responden Pada Pertanyaan Pertama .	66
Gambar 4. 24 Grafik Presentase Jawaban Responden Pada Pertanyaan Kedua	67
Gambar 4. 25 Grafik Presentase Jawaban Responden Pada Pertanyaan Ketiga....	68

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Biodata Penulis</i>	<i>75</i>
<i>Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA</i>	<i>78</i>
<i>Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....</i>	<i>80</i>
<i>Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA</i>	<i>101</i>
<i>Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme</i>	<i>102</i>
<i>Lampiran 6 Lembar Tanda Terima PI</i>	<i>106</i>
<i>Lampiran 7 Dokumen HAKI</i>	<i>107</i>
<i>Lampiran 8 Sertifikat Kompetensi</i>	<i>108</i>