

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *PERSONALIZED CHARACTER* PADA MEDIA
VISUAL SEBAGAI PENYAMPAIAN PESAN SELF
ACCEPTANCE DALAM ANIMASI 'THE TROOTH'**

PROYEK AKHIR

Diajukan Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

SAFITRI AYUNINGTYAS

NIM: 21230123

PROGRAM STUDI ANIMASI (KONSENTRASI D4)

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

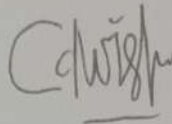
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN *PERSONALIZED CHARACTER* PADA
MEDIA VISUAL SEBAGAI PENYAMPAIAN PESAN
SELF ACCEPTANCE DALAM ANIMASI 'THE TROOTH'
Penulis : Safitri Ayuningtyas
NIM : 21230123
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 25 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



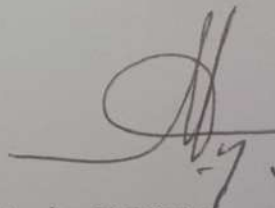
Carissa Dwilanisusantya, M.Si.
NIP 199003062020122013

Anggota I



Ahmad Ariefiantoro K

Anggota II



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.kom
NIDN 0413067003

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP: 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : " PENERAPAN PERSONALIZED CHARAKTER VISUALISASI
SELF ACCEPTANCE DALAM ANIMASI 'THE TROOTH' "

Penulis : Safitri Ayuningtyas

NIM : 21230123

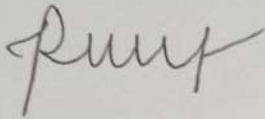
Program Studi : Desain (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

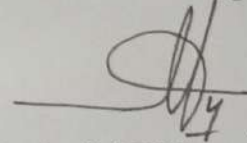
Pembimbing 1



Pingki Indrianti, S.Ds., M.Ds

NIP. 198603232015042003

Pembimbing 2

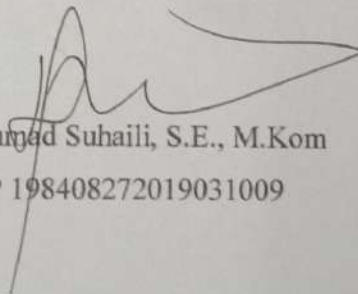


Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.kom

NIDN. 0413067003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Muhammed Suhaili, S.E., M.Kom

NIP 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safitri Ayuningtyas
NIM : 21230123
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENERAPAN PERSONALIZED KARAKTER VISUALISASI SELF
ACCEPTANCE DALAM ANIMASI 'THE TROOTH'**

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.

Jakarta, 19 Juni 2025 (20 Juni 2025)

Yang menyatakan,



Safitri Ayuningtyas

NIM: 21230123

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Safitri Ayuningtyas
NIM : 21230123
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian 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: **PENERAPAN PERSONALIZED KARAKTER VISUALISASI SELF ACCEPTANCE DALAM ANIMASI 'THE TROUTH'** 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

Kota, 19 Juni 2025 (20 Juni 2025)

Yang menandatangani,



Safitri Ayuningtyas
NIM: 21230123

ABSTRAK

This study aims to describe the implementation of the Final Project on conveying the message of Self-Acceptance through the application of Personalized Character in the visualization of the animated short film The Trooth. This research employs a qualitative descriptive approach. The data sources include of animation industry experts and audiences. Data collection methods consist of observation, interviews, and documentation. Data validity is tested using technique triangulation and source triangulation. The data analysis technique involves data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate the impact of character development in animation through the animated short film The Trooth on audiences of all ages. This is achieved through (1) the design and development of characters in The Trooth animation, (2) the application of character design styles in animation, and (3) engaging children to understand moral messages through character development in The Trooth animated film.

Keywords: *2D Animation, Implementation of Personalized Character, Visual, Self Acceptance, The Trooth*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan Tugas Akhir tentang penyampaian pesan Self Acceptance melalui Penerapan Personalized Character dalam visualisasi Film pendek Animasi ‘The Trooth’. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian adalah Pakar Ahli industri Animasi, dan audience Metode pengumpulan data menggunakan observasi, Wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan dampak pengembangan karakter dalam film animasi melaui film pendek Animasi The Trooth pada target audience di semua kalangan usia dilakukan melalui; (1) Perancangan dan Development karakter pada animasi The Trooth ; (2) Penerapan gaya desain karakter dalam animasi; (3) Menarik minat Auduence untuk memahami pesan moral melalui pengembangan karakter animasi dalam film animasi The Trooth.

Kata Kunci: *Animasi 2D, Penerapan Personalized Character, Visual, Self Acceptance, The Trooth*

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan, ridho serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga Penyusunan Poposal Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Poposal Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat pengerjaan Tugas Akhir dan sebagai tolak ukur keberhasilan kompetensi tiap individu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Poposal Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu baik dalam proses persiapan, pembekalan, pelaksanaan Proses Pengerjaan Proyek Akhir. Adapun pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sangat besar kepada pihak-pihak yang telah membantu, khususnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M .Si., selaku Wakil Direktur bidang Akademik.
3. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi.
4. Pingki Indrianti, M.Ds. selaku Pembimbing I Penulisan Proposal Tugas Akhir yang sudah memberikan pendapat, saran serta arahan dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini.
5. RAE.Widiargo,M.Ikom, selaku Pembimbing II Karya Tugas Akhir yang memberikan arahan serta Saran, Pendapat, Serta Nasihat kepada Penulis mengenai perancangan Tugas Akhir.
6. Lani siti Noor Aisyah, M. Ds., selaku Sekretaris Jurusan.
7. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berda di lingkungan Politeknik Negri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh Pendidikan disini.

8. Yusuf Zamzam Selaku pembimbing selama KKN sekaligus narasumber dalam penulisan.
9. Aline Saphira Putri & Aida Fatmah, Selaku Sahabat sekaligus Rekan Tim penulis dalam Pembuatan Tugas Akhir.
10. Heryani, dan Jafar Alam selaku Orang tua penulis yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam Menyusun Penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
11. Zahra Tika Nurlaila, selaku sahabat penulis yang selalu memberikan Sudut pandang sekaligus dukungan selama ini.
12. Teman-teman Kelas C dan angkatan 2021 yang membantu penulis dalam memberikan saran.

Jakarta, 20 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Safitri Ayuningtyas' with a stylized flourish and a small circled 'S' at the end.

Penulis,

Safitri Ayuningtyas

NIM 21230123

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	V
LEMBAR PERSETUJUAN	V
LEMBAR PERNYATAAN	VI
LEMBAR ORIGINALITAS	V
ABSTRAK	V
PRAKATA	VII
DAFTAR GAMBAR	VIXI
DAFTAR LAMPIRAN	VIXXX
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
B. Animasi	7
C. Karakter Animasi	16
D. Pengembangan Karakter Animasi 2D	17
E. Animasi Relevansi	18
BAB III	21
METODE PENELITIAN DAN PENCIPTAAN	21
A. Metode Penelitian	21
1. Jenis atau Desain Penelitian	21
2. Tempat dan Waktu Penelitian	22
3. Populasi dan Sampel Penelitian	23
4. Definisi Operasional Variabel	23
5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	25
6. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	27

7. Teknik Analisis Data.....	27
B. Penjelasan Karya	28
C. Deskripsi Pekerjaan.....	29
D. Tahapan Penciptaan Karya.....	33
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Teknik Animasi 2D dalam Personalized CharacterError! Bookmark not defined.	
B. Perancangan Karakter Animasi	43
C. Penerapan Visual	51
D. Wawancara dan Evaluasi Hasil karya	51
BAB V	52
PENUTUP.....	52
A. Simpulan	52
B. Saran	52
1. Untuk Politeknik Negeri Kreatif Jakarta	53
2. Untuk Animator	54
3. Untuk Mahasiswa.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	12 Prinsip Animasi Squash and Stretch.....	10
Gambar 2	12 Prinsip Animasi Anticipation	11
Gambar 3	12 Prinsip Animasi Staggering	11
Gambar 4	12 Prinsip Animasi Straight Ahead Action and Pose to pose.....	12
Gambar 5	12 Prinsip Animasi Straight Ahead Action and Pose to pose.....	12
Gambar 6	12 Prinsip Animasi Straight Ahead Action and Pose to pose.....	12
Gambar 7	12 Prinsip Animasi Straight Ahead Action and Pose to pose.....	12
Gambar 8	12 Prinsip Animasi Slow In and Slow Out.....	13
Gambar 9	12 Prinsip Animasi Anticipation	16
Gambar 10	12 Prinsip Animasi Exaggeration.....	12
Gambar 11	12 Prinsip Animasi Solid Drawing.....	12
Gambar 12	12 Prinsip Animasi Appeal.....	12
Gambar 13	Diva The Series	18
Gambar 14	Diagram Metode Penelitian.....	21
Gambar 15	Wawancara Online Doc.....	23
Gambar 16	Poster Film Animasi The Trooth	28
Gambar 17	Pipeline Produksi Animasi The Trooth	33
Gambar 18	Clip Studio Paint Logo	36
Gambar 19	Premier Pro Logo	36
Gambar 20	painTool SAI Logo.....	37
Gambar 21	After Effect.....	37
Gambar 22	Asus ROG Strix G15	38
Gambar 23	Huion Kamvas 13 Display Pen Tablet.....	39
Gambar 24	Mouse Fantech X 15.....	40
Gambar 25	Head Phone Baseus Bowie H1i	40
Gambar 26	Karakter Fani	44
Gambar 27	Karakter Konsep Fani Sekolah	45
Gambar 28	Karakter Konsep Fani Rumah	45
Gambar 29	Karakter Konsep Kiran.....	46
Gambar 30	Karakter Konsep Kiran Sekolah	46
Gambar 31	Karakter Konsep Kiki.....	47
Gambar 32	Karakter Konsep Kiki side	47
Gambar 33	Prosess Linning 01.....	49
Gambar 34	Proses Linning 02	50
Gambar 35	Proses Compositing editing Premier Pro.....	50
Gambar 36	Proses Compositing editing After Effect.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA	
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	
Lampiran 5 Lembar Cek Hasil Plagiarisme	
Lampiran 6 Lembar Tanda Terima PI.....	
Lampiran 7 Dokumen HAKI	
Lampiran 8 Sertifikat TOEFL.....	