

LAPORAN TUGAS AKHIR

EKSPLORASI DESAIN KARAKTER ANIMASI PENDEK "SECOND HAND" UNTUK MENCIPTAKAN CERMINAN KEPRIBADIAN KARAKTER (*Character Designer, Storyboard Artist, Animator*)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar sarjana terapan**



Disusun Oleh:

Amara Fahnayya Wahyudi

NIM: 21230026

**JURUSAN DESAIN
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Eksplorasi Desain Karakter Animasi Pendek "*Second Hand*" Untuk
Menciptakan Cerminan Kepribadian Karakter

Penulis : Amara Fahnayya Wahyudi

NIM : 21230026

Program Studi : Animasi

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



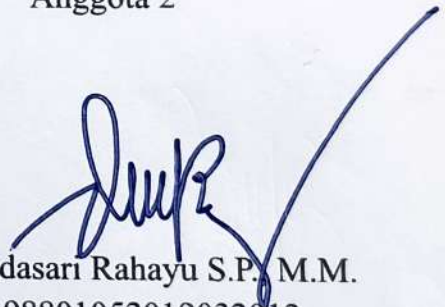
Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom
NIP 198602052019032009

Anggota 1



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

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



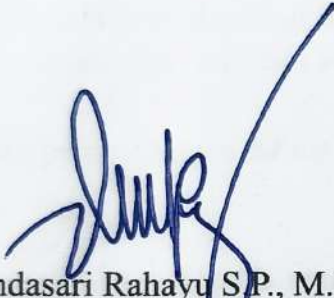
Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Proposal : Eksplorasi Desain Karakter Animasi Pendek "*Second Hand*" Untuk
Menciptakan Cerminan Kepribadian Karakter
Penulis : Amara Fahnayya Wahyudi
NIM : 21230026
Prodi : Animasi
Jurusan : Desain

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 04 Juli 2025

Pembimbing 1



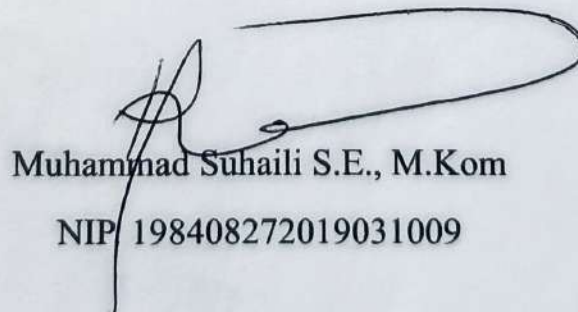
Dwi Mandasari Rahayu S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT
NIDN 0903450002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amara Fahnayya Wahyudi
NIM : 21230026
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024 - 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Eksplorasi Desain Karakter Animasi Pendek "*Second Hand*" Untuk Menciptakan Cerminan Kepribadian Karakter 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, 20 Juni 2025

Yang Menyatakan



Amara Fahnayya Wahyudi
21230026

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Amara Fahnayya Wahyudi
NIM : 21230026
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024 - 2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Second Hand" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan



Amara Fahnayya Wahyudi
NIM 21230026

ABSTRACT

In a society with many differences, not everyone is able to accept those differences. On one hand, the unhealthy culture of consumerism still runs rampant in society, especially among teenagers. This inspired the writer to create the film “Second Hand”, which raises both of these themes through a simple narrative and without dialogue. This writing discusses character design that reflects personality and role within the story, making the storyline easier for the audience to understand. The writer uses a qualitative research method by collecting data through literature reviews, observations, interviews, and questionnaire distribution.

Character design is the visualization of a character's traits, personality, attitude, and overall appearance. It can be a crucial stage, as it may be the first thing the audience notices. In conclusion, the character design is made to support the narrative flow and provide an illustration of each character's role.

Keywords: *Animation, Character design*

ABSTRAK

Dalam masyarakat yang memiliki banyak perbedaan tidak semua orang mampu menerima perbedaan tersebut. Di satu sisi, budaya konsumerisme yang tidak sehat juga masih merajalela di masyarakat terutama pada remaja. Hal ini menginspirasi penulis membuat film “Second Hand” yang mengangkat kedua tema tersebut dengan narasi cerita yang sederhana dan tanpa dialog. Penulisan ini membahas desain karakter yang mencerminkan kepribadian serta perannya di dalam cerita agar memudahkan alur cerita dicerna penonton. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data melalui tinjauan pustaka, observasi, wawancara serta penyebaran kuesioner. Desain karakter adalah visualisasi dari karakteristik, kepribadian, sikap dan keseluruhan penampilan karakter. Desain karakter bisa menjadi tahap yang krusial karena bisa menjadi hal pertama yang diperhatikan oleh penonton. Kesimpulannya desain karakter dibuat mampu mendukung alur dan memberikan gambaran tentang peran masing-masing karakter.

Kata kunci: *Animasi, Desain karakter*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai karakter desainer, storyboard artist, dan animator telah menyelesaikan karya produk film animasi pendek "Second Hand" yang bercerita tentang perjalanan boneka yang dibuang. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Eksplorasi Desain Karakter Animasi Pendek "Second Hand" Untuk Menciptakan Cerminan Kepribadian Karakter"

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom, M.T., Ketua Jurusan Desain
4. Muhammad Suhaili, SE, Koordinator Program Studi Animasi
5. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu S.P, MM. sebagai Pembimbing I
7. Moses Raissa Graceivan S.Ds, M.MT. sebagai Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Instansi terkait
10. Keluarga.
11. Teman-teman.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Depok, 17 Juni 2025



Amara Fahnyaya Wahyudi

NIM 21230026

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	3
C. PEMBATASAN MASALAH.....	4
D. RUMUSAN MASALAH.....	4
E. TUJUAN KAJIAN.....	5
F. MANFAAT KAJIAN.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. DEFINISI ANIMASI.....	7
B. PRINSIP ANIMASI.....	8
C. KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN.....	10
D. DESAIN KARAKTER.....	11
E. REFERENSI FILM.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
A. JENIS KAJIAN.....	14
B. SUBJEK PENELITIAN.....	14
C. METODE PENGUMPULAN DATA.....	14
D. DESKRIPSI PEKERJAAN.....	16
E. TAHAPAN PEMBUATAN KARYA.....	17
F. PERANGKAT LUNAK.....	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
A. HASIL PENGUMPULAN DATA.....	22
B. HASIL PENCIPTAAN.....	23
C. HASIL PENGUJIAN FILM.....	33
D. PEMBAHASAN CIPTAAN.....	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
A. KESIMPULAN.....	42
B. SARAN.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>exaggeration</i>	8
Gambar 2.2 <i>Solid drawing</i>	9
Gambar 2.3 <i>Appeal</i>	9
Gambar 4.1 Karakter boneka Blinky.....	24
Gambar 4.2 Karakter Sarah	25
Gambar 4.3 <i>Side Characters</i>	26
Gambar 4.4 <i>Storyboard “Second Hand”</i>	28
Gambar 4.5 Contoh pertama <i>Animatic storyboard “Second Hand”</i>	29
Gambar 4.6 Contoh kedua <i>Animatic storyboard “Second Hand”</i>	30
Gambar 4.7 Contoh pertama hasil <i>animating</i>	31
Gambar 4.8 Contoh kedua hasil <i>animating</i>	31
Gambar 4.9 <i>film animasi pendek “Second Hand”</i>	32
Gambar 4.10 Opsi desain karakter Blinky.....	34
Gambar 4.11 Penyesuaian warna karakter Blinky.....	35
Gambar 4.12 Konsep awal karakter Sarah.....	36
Gambar 4.13 adegan kilas balik.....	37
Gambar 4.13 adegan kilas balik 2.....	38
Gambar 4.15 Proses animasi aset 2d.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	48
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbing.....	49
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan Laporan TA.....	51
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	68
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	69
Lampiran 6 Tanda Terima Laporan PI.....	70
Lampiran 7 Dokumen HAKI.....	71
Lampiran 8 Sertifikat TOEFL.....	72