

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA ANIMASI
“LITTLE FIREFLY” DALAM MENYAMPAIKAN PESAN
MORAL JANGAN MENILAI DARI PENAMPILAN
(Character Design, 2D Clean Up, Coloring Animation)

Proyek Akhir

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

DEA OKTAPIA

NIM: 21230039

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA
ANIMASI "LITTLE FIREFLY" DALAM
MENYAMPAIKAN PESAN MORAL JANGAN
MENILAI DARI PENAMPILAN
Penulis : Dea Oktapia
NIM : 21230039
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,

Pingki Indrianti, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198603232015042003

Anggota 1

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

Anggota 2

Zainul Hakim M.Pd.I
NIP 198005072023211013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain

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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA
ANIMASI "LITTLE FIREFLY" DALAM
MENYAMPAIKAN PESAN MORAL JANGAN MENILAI
DARI PENAMPILAN

Penulis : Dea Oktapia

NIM : 21230039

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Proposal ini telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan.

Ditandatangani di Jakarta, tanggal 20 Juni 2025

Pembimbing 1



Zainul Hakim M.Pd.I
NIP 198005072023211013

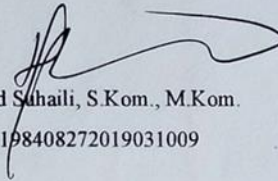
Pembimbing 2



Ahmad Ariefiantoro K

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dea Oktapia
NIM : 21230039
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA ANIMASI "LITTLE FIREFLY"
DALAM MENYAMPAIKAN PESAN MORAL JANGAN MENILAI DARI
PENAMPILAN

**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 menyetujui,

Dea Oktapia

NIM: 21230039

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dea Oktapia
NIM : 21230039
Program Studi : Animasi
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:

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA ANIMASI "LITTLE FIREFLY"
DALAM MENYAMPAIKAN PESAN MORAL JANGAN MENILAI DARI
PENAMPILAN

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, 20 Juni 2025

Yang menandatangani,



Tanda tangan

Dea Oktapia

NIM: 21230039

ABSTRAK

This final project discusses the character design process in the 2D animated film Little Firefly, which aims to convey the moral message “do not judge based on appearance.” The object of this project is the creation of four main characters—Sparkle, Ray, Olly, and Edy—designed using visual strategies that emphasize character traits and narrative roles. The research applies the method of Alma M. Hawkins, which consists of three stages: exploration, improvisation, and realization. Supporting theories include shape language and color psychology. Rounded forms are used for friendly characters such as Sparkle, while angular shapes are applied to firmer characters such as Ray. Bright color schemes and a lineless visual style are used to create a soft and approachable appearance, especially for the target audience of children aged 7–14. Through appropriate use of form, color, and style, each character helps reinforce the moral message visually. This animation is expected to support educational and moral values through an effective visual medium.

Keywords: *Character Design, 2D Animation, Moral Message, Shape Language, Color Psychology*

Tugas akhir ini membahas proses perancangan desain karakter dalam film animasi 2D “*Little Firefly*” yang bertujuan menyampaikan pesan moral “jangan menilai dari penampilan.” Objek dari tugas akhir ini adalah pembuatan empat karakter utama, yaitu Sparkle, Ray, Olly, dan Edy, yang dirancang menggunakan strategi visual untuk menekankan sifat karakter dan peran naratif dalam cerita. Penelitian ini menggunakan metode Alma M. Hawkins yang terdiri dari tiga tahap, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan perwujudan. Teori pendukung yang digunakan meliputi *shape language* dan psikologi warna. Bentuk lingkaran digunakan untuk karakter yang ramah seperti Sparkle, sementara bentuk bersudut diterapkan pada karakter seperti Ray yang lebih kaku dan tegas. Pemilihan warna cerah dan gaya visual lineless diterapkan untuk menciptakan kesan lembut dan mudah diterima oleh anak-anak usia 7–14 tahun sebagai target penonton. Melalui penerapan bentuk, warna, dan gaya yang tepat, tiap karakter memperkuat penyampaian pesan moral secara visual. Dengan adanya animasi ini, diharapkan desain karakter dalam “*Little Firefly*” dapat mendukung nilai edukatif dan komunikasi moral secara efektif melalui media visual.

Kata Kunci: *Desain Karakter, Animasi 2D, Pesan Moral, Shape Language, Psikologi Warna*

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 Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Character Design, 2D Clean Up, Coloring Animation*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA ANIMASI “*LITTLE FIREFLY*” DALAM MENYAMPAIKAN PESAN MORAL JANGAN MENILAI DARI PENAMPILAN”. 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. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi
6. Niken Oktaviani., M.Pd, Sekretaris Program Studi Animasi
7. Zainul Hakim, M.Pd.I, sebagai Dosen Pembimbing penulisan tugas akhir
8. Ahmad Ariefiantoro K, sebagai Dosen Pembimbing karya tugas akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Shafira Alifa Rahmadini dan Waode Maulidewangi Putri Salim, selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
11. Keluarga yang memberikan dukungan dan do’a selama penulis menyelesaikan laporan.

12. Knair yang membantu pengisian suara salah satu karakter pada karya ini.
13. Bang Andri beserta tim dari kanal *Youtube* TNM yang menemani penulis selama pembuatan tugas akhir.
14. Kak Fini, Salma, Angel dan Valen selaku sahabat penulis yang mendukung penulis.
15. Teman-teman yang selalu memberikan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan laporan dengan baik.

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

Jakarta, 26 Juli 2025

Penulis,

Dea Oktapia

NIM 21230039

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN 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	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I LATAR BELAKANG.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Animasi	6
B. Deskripsi Pekerjaan.....	12
C. Desain Karakter.....	14
D. Pesan Moral.....	17
E. Fabel.....	18
BAB III METODE PENCIPTAAN	19
A. Metode Penciptaan	19
B. Kerangka Berpikir.....	20
C. Penjelasan Karya Gambar	20
D. Tim Penyusun.....	21
E. Teknik Pengumpulan Data	22

F. Tahap Pembuatan Karya	24
F. <i>Timeline</i> Pengerjaan Animasi	31
G. Perangkat Lunak.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Proses Penciptaan Karya	34
B. Pembahasan.....	45
C. Hasil Evaluasi.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama anggota dan <i>jobdesk</i>	22
Tabel 3. 2 Karakter	26
Tabel 3. 3 <i>Timeline</i> pengerjaan.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stretch</i>	7
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	8
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	8
Gambar 2. 4 <i>Straigh ahead and pose to pose</i>	9
Gambar 2. 5 <i>Follow through and overlapping action</i>	9
Gambar 2. 6 <i>Timing</i>	9
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	10
Gambar 2. 8 <i>Secondary action</i>	10
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	10
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	11
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	11
Gambar 3. 1 Poster film " <i>Little Firefly</i> ".....	21
Gambar 3. 2 Konsep dan <i>Moodboard</i>	25
Gambar 3. 3 Naskah film	25
Gambar 3. 4 Desain Karakter	28
Gambar 3. 5 <i>Environtment</i>	29
Gambar 3. 6 <i>Storyboard</i>	29
Gambar 3. 7 Proses <i>animatic</i>	30
Gambar 3. 8 Logo <i>Clip Studio Paint</i>	33
Gambar 4. 1 Naskah film animasi.....	35
Gambar 4. 2 <i>Environtment</i> habitat kunang-kunang	37
Gambar 4. 3 <i>Environtment</i> mercusuar.....	37
Gambar 4. 4 Aset karakter Sparkle	38
Gambar 4. 5 Aset <i>background</i>	38
Gambar 4. 6 <i>Storyboard</i> animasi.....	39
Gambar 4. 7 <i>Animatic</i>	40
Gambar 4. 8 Proses <i>rough animation</i>	41
Gambar 4. 9 Proses <i>lineart</i>	42
Gambar 4. 10 Pemberian warna dasar.....	43
Gambar 4. 11 Pemberian tekstur bayangan.....	43
Gambar 4. 12 Proses asset <i>animation</i>	44
Gambar 4. 13 Proses visual <i>effect</i>	44
Gambar 4. 14 Proses <i>compositing</i>	45
Gambar 4. 15 Desain karakter Sparkle	46
Gambar 4. 16 Desain karakter Ray	47
Gambar 4. 17 Desain Karakter Olly.....	47
Gambar 4. 18 Desain karakter Edy	48
Gambar 4. 19 Sketsa Sparkle	49
Gambar 4. 20 Sketsa Ray	49
Gambar 4. 21 Sketsa Olly	50

Gambar 4. 22 Sketsa Edy	50
Gambar 4. 23 Proses <i>lineart</i> Sparkle.....	51
Gambar 4. 24 Proses <i>coloring</i> Sparkle.....	51
Gambar 4. 25 <i>Turn around sheet</i> Sparkle	52
Gambar 4. 26 Karakter Sparkle.....	53
Gambar 4. 27 Karakter Ray	55
Gambar 4. 28 Karakter Olly.....	57
Gambar 4. 29 Karakter Edy	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis

Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA

Lampiran 3. Dokumentasi Pedukung Penyusun TA

Lampiran 4. Dokumentasi Uji Proposal TA

Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme

Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI

Lampiran 7. Sertifikat TOEFL