

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ART STYLE ANIMASI 2D DALAM FILM *Dijupuk Demit*
UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA HOROR

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



Disusun oleh:

ELVANI RAMADHANI

21230045

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir: Perancangan *Artstyle* Animasi 2D Dalam Film
"Dijupuk Demit" untuk Menciptakan Suasana Horor
Penulis : Elvani Ramadhani
NIM : 21230045
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Kamis, tanggal 2 Oktober 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



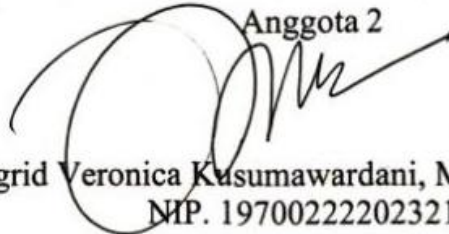
Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP. 198005072023211013

Anggota 1



Muhammad Nur Ramly, S.T.
NIP. 0903450022

Anggota 2



Ingrid Veronica Kusumawardani, M.Pd.
NIP. 197002222023212003

Mengetahui, Ketua
Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

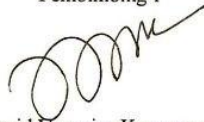
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *ART STYLE* DALAM FILM
ANIMASI 2D “DIJUPUK DEMIT” UNTUK
MEMBANGUN SUASANA HOROR

Penulis : Elvani Ramadhani
NIM : 21230045
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 17 September 2025.

Pembimbing 1



Ingrid Veronica Kusumawardani, M.Pd
NIP/NIDN. 197002222023212003

Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan, S.Ds. M.Mt
NIP/NIDN. 0903450002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elvani Ramadhani
NIM : 21230045
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN *ART STYLE* DALAM FILM ANIMASI 2D “DIJUPUK
DEMIT” UNTUK MEMBANGUN SUASANA HOROR

**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, 16 September 2025

Yang menyatakan,

da tangan

Elvani Ramadhani
NIM: 21230045

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Elvani Ramadhani
NIM	: 21230045
Program Studi	: Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

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: **Dijupuk-Demit** 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, 16 Februari 2025
Yang menyatakan,

The image shows an official stamp of Politeknik Negeri Media Kreatif (PNMK) with the text 'POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF' and 'METERAI TEMPEL'. Next to the stamp is a handwritten signature in black ink.

Elvani Ramadhani
NIM: 21230045

ABSTRAK

Film animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang efektif untuk menyampaikan isu sosial yang kompleks. Film animasi 2D *Dijupuk Demit* mengangkat isu pengabaian anak melalui pendekatan horor yang diadaptasi dari mitos lokal Wewe Gombel. Fokus penelitian terletak pada perancangan *art style* yang sederhana untuk karakter, dikontraskan dengan latar detail sebagai penambah aksen menyeramkan, serta pengembangan *Concept Art* yang menekankan desain karakter dan environment. Eksplorasi visual dilakukan melalui penggunaan arsiran, kontras, serta palet warna hijau dan merah guna membangun suasana suram dan menekan. Hasilnya, karya ini berhasil menciptakan atmosfer Seram yang tidak hanya memperkuat nuansa horor, tetapi juga mendukung penyampaian pesan moral secara reflektif.

Kata Kunci: Animasi 2D, Gaya Visual, Horor

ABSTRACT

*Animated films not only serve as entertainment but also as an effective medium for conveying complex social issues. The 2D animated film *Dijupuk Demit* addresses the issue of child neglect through a horror approach adapted from the local myth of Wewe Gombel. The study focuses on the design of a simple art style for characters, contrasted with detailed backgrounds to enhance eerie accents, as well as the development of Concept Art emphasizing character and environment design. Visual exploration was carried out through the use of hatching, contrast, and a palette of green and red to construct a gloomy and oppressive atmosphere. As a result, the work successfully creates a creepy atmosphere that not only reinforces the horror nuance but also supports the reflective delivery of moral messages.*

Keywords: 2D Animation, Art Style, Horror

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materil sehingga Karya Tulis Proyek Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Proyek Akhir, khususnya bagi:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Bapak Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti S, S.Kom., M.T., Selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Niken Oktaviani, M.Pd., Selaku Sekretaris Program Studi Animasi
6. Ingrid Veronica Kusumawardani, M.Pd sebagai dosen pembimbing I atau pembimbing penulisan, telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir.
7. Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT sebagai dosen pembimbing II atau pembimbing karya, telah banyak membantu penulis dalam penciptaan karya Proyek Akhir.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Proyek Akhir penulis.
9. Keluarga penulis, khususnya orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat kasih sayang, dan support kepada penulis.

10. Dea Maulida Faradilah, Reyghina Zalfa Tsalisa, dan Nurul Mawaddah, selaku sahabat dari penulis, yang selalu membantu, memberikan support dan menemani dikala susah dan senang selama 4 tahun kuliah.
11. Dzihan, Hilda, Hernissa, Ara, Bahar, dkk yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, serta kontribusi pemikiran selama proses penyusunan tugas akhir ini.
12. Teman-Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu. Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Proyek Akhir ini. Demikian laporan yang penulis buat, penulis berharap semoga karya tulis yang penulis susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya. Terima kasih.

Jakarta, 29 September 2025



Elvani Ramadhani

NIM: 21230045

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	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	5
A. Animasi.....	5
B. Pipeline Animasi.....	6
C. Horor.....	7
D. <i>Art style</i>	8
E. Juxtaposition dalam Art style.....	8
F. Desain Karakter	9
G. Environment	9
H. Concept Art.....	10
I. Suasana	10
J. Pengabaian Anak	11
K. Mitos Wewe Gombel	11

G. Perangkat yang digunakan.....	12
1. Perangkat Lunak	12
2. Perangkat Keras	14
BAB III METODE PENCIPTAAN	16
A. Metode Penciptaan.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data.....	18
C. Deskripsi Karya Film.....	19
D. Alur Pengerjaan	24
1. Pra-Produksi	24
2. Produksi	25
3. Pasca Produksi	26
E. Timeline Pengerjaan	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Implementasi Penciptaan	27
1. Preparation	27
2. Incubation	29
3. Illumination	32
4. Verification	40
B. Analisis Hasil Karya	42
BAB V PENUTUP	44
A. Simpulan.....	44
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pipeline Animasi	6
Tabel 3. 1 Timeline Produksi	26
Tabel 4. 1 Tabel Analisis Referensi Visual.....	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Google Docs	13
Gambar 2.2 Logo Krita	13
Gambar 2.3 Logo Clip Studio Paint.....	14
Gambar 2.4 Logo Adobe After Effect	14
Gambar 2.5 Laptop HP14-dk0xxx	15
Gambar 2.6 Wacom CTL-4100	15
Gambar 3. 1 Poster Film Dijupuk Demit	19
Gambar 3. 2 Desain Karakter Adit.....	20
Gambar 3. 3 Desain Karakter Mama.....	21
Gambar 3. 4 Desain Karakter Papa	21
Gambar 3. 5 Desain Karakter Dukun.....	22
Gambar 3. 6 Desain Karakter Nenek Misterius	23
Gambar 3. 7 Desain Karakter Wewe Gombel	23
Gambar 3. 8 Desain Karakter Figuran	24
Gambar 4.1 Kumpulan Referensi.....	31
Gambar 4.2 Eksplorasi Desain Karakter.....	33
Gambar 4.3 Desain Karakter Final Adit (Sumber: Pribadi).....	33
Gambar 4.4 Desain Karakter Final Wewe Gombel.....	34
Gambar 4.5 Eksplorasi Environment Design 1	35
Gambar 4.6 Eksplorasi Environment Design 2.....	36
Gambar 4. 7 Desain Final Ruang Tamu	36
Gambar 4. 8 Desain Environment Final Sekitar Rumah.....	37
Gambar 4.9 Eksplorasi Warna Concept Art 1-Kuning.....	38
Gambar 4.10 Eksplorasi Warna Concept Art 1-Hijau	38
Gambar 4.11 Eksplorasi Warna Concept Art 1-Biru.....	38
Gambar 4.12 Eksplorasi Warna Concept Art 2-Ungu	39
Gambar 4.13 Eksplorasi Warna Concept Art 2- Merah	39
Gambar 4.14 Eksplorasi Warna Concept Art 2-Hijau	39
Gambar 4.15 Concept Art Final Dunia Manusia.....	40
Gambar 4. 16 Concept Art Final Dunia Hantu	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	50
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	51
Lampiran 3 Dokumen Pendukung TA	53
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	124
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	125
Lampiran 6 Lembar Tanda Terima Praktik Industri	127
Lampiran 7 Dokumen HAKI	128
Lampiran 8 Sertifikat Kompetensi	129