

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN KARAKTER MENGGUNAKAN METODE *SHAPE*
LANGUAGE FILM ANIMASI “*GEARS OF POLARITY*”
SEBAGAI PERWUJUDAN KARAKTER EKSTROVERT
INTROVERT**

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

Sarjana Terapan



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun oleh:

MUHAMMAD FAIZ ABDURRAHIM

NIM : 21230092

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : DESAIN KARAKTER MENGGUNAKAN METODE *SHAPE*
LAGUAGE FILM ANIMASI "*GEARS OF POLARITY*"
SEBAGAI PERWUJUDAN KARAKTER EKSTROVERT
INTROVERT

Penulis : Muhammad Faiz Abdurrahim

NIM : 21230092

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir Ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Pada Rabu Tanggal 1 Oktober 2025

Disahkan Oleh:

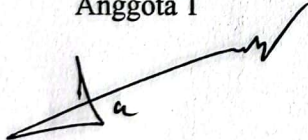
Ketua Penguji,



Muhammad Suhaili, S.kom., M.kom.

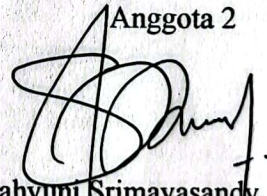
NIP. 198408272019031009

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A

NIP. 199006302019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain

Tri Fajar Yurinama S., S.Kom., M.T

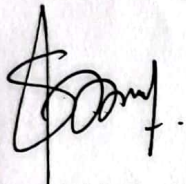
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Karakter Menggunakan Metode *Shape Language* Film Animasi "*Gears Of Polarity*" Sebagai Perwujudan Karakter Ekstrovert Introvert
Penulis : Muhammad Faiz Abdurrahim
NIM : 21230092
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain Grafis

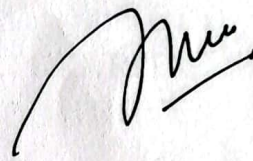
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 16 September 2025

Pembimbing 1



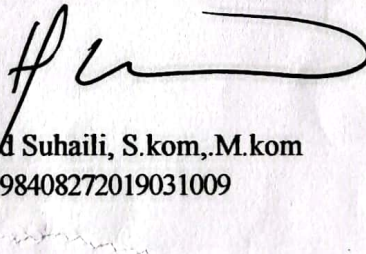
Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A.
NIP. 199006302019032012

Pembimbing 2



Friansyah Gemawang, S.ST

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 : Muhammad Faiz Abdurrahim
NIM : 21230092
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**DESAIN KARAKTER MENGGUNAKAN METODE SHAPE
LANGUAGE FILM ANIMASI "GEARS OF POLARITY" SEBAGAI
PERWUJUDAN KARAKTER EKSTROVERT INTROVERT**

**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, 17 September 2025

Yang menyatakan,



Nama: Muhammad Faiz Abdurrahim

NIM: 21230092

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Faiz Abdurrahim
NIM : 21230092
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
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:

DESAIN KARAKTER MENGGUNAKAN METODE SHAPE LANGUAGE FILM ANIMASI "GEARS OF POLARITY" SEBAGAI PERWUJUDAN KARAKTER EKSTROVERT INTROVERT

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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Jakarta, 17 September 2025

Yang menyatakan,



Nama: Muhammad Faiz Abdurrahim
NIM: 21230092

ABSTRAK

Penelitian ini merancang desain karakter animasi 3D "Gears of Polarity" menggunakan metode shape language untuk memvisualisasikan kepribadian ekstrovert dan introvert. Karakter ekstrovert didesain dengan bentuk dinamis dan melengkung, mencerminkan sifat energik dan terbuka, sementara karakter introvert menggunakan bentuk angular dan tertutup untuk menggambarkan ketenangan dan refleksi. Penelitian ini juga menekankan aspek kerjasama antara kedua karakter, menciptakan harmoni visual meskipun memiliki perbedaan kepribadian. Hasilnya diharapkan memberikan kontribusi dalam desain karakter yang efektif menyampaikan kompleksitas kepribadian dan nilai kerjasama.

Kata kunci: **kepribadian, kerjasama, shape language.**

ABSTRACT

This research designs 3D animated characters for "Gears of Polarity" using the shape language method to visualize extroverted and introverted personalities. The extroverted character is designed with dynamic and curved shapes, reflecting energetic and open traits, while the introverted character uses angular and closed forms to convey calmness and introspection. The study also emphasizes the aspect of collaboration between the two characters, creating visual harmony despite their contrasting personalities. The results are expected to contribute to character design that effectively communicates the complexity of personalities and the value of cooperation.

Keywords: personality, collaboration, shape language.

PRAKARTA

Dengan rendah hati, penulis mempersembahkan penelitian ini sebagai bagian dari tugas akademik dalam program studi D4 Animasi, di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penelitian ini merangkum seluruh data yang penulis dapatkan untuk memberikan gambaran mengenai masalah yang muncul, serta solusi yang ditemukan ketika menghadapi masalah tersebut.

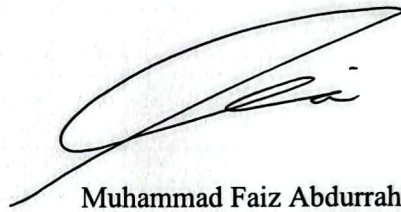
Penelitian ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

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 Supiyanti, S.Kom., MT, selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi.
6. Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing Penulisan.
7. Friansyah Gemawang, S.ST, selaku Dosen Pembimbing Karya.
8. Rayhan Hanif Fadilla, selaku teman seperjuangan.
9. Aksin Maldini, selaku teman seperjuangan.
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Sebagai penutup, penulis berharap Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan juga berkontribusi dalam pengembangan ilmu di bidang Animasi. Penulis memohon maaf jika ada kesalahan yang Penulis buat.

Jakarta, 29 September 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhammad Faiz', with a large, sweeping initial 'M'.

Muhammad Faiz Abdurrahim

NIM: 21230092

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
PRAKARTA	II
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR GAMBAR	VI
DAFTAR TABEL	VII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Bagi Penulis.....	5
2. Manfaat Bagi Polimedia.....	5
3. Manfaat Bagi Masyarakat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Animasi	6
2. Desain Karakter	7
3. <i>Archetypes</i>	8
4. <i>Shape Language</i>	9
5. <i>Color Theory</i>	11
6. Kepribadian.....	12
B. Referensi Karya	13
1. Referensi Desain Karakter Dari “ <i>Steven Universe</i> ”	13
2. Tema Desain Dari Film Animasi “ <i>Robots</i> ”	15
BAB III METODE KAJIAN.....	16
A. Metode Penciptaan.....	16
B. Tahap Penciptaan	16
1. Tahap Konsep (<i>Concept</i>).....	16
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	17
3. Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Data Collecting</i>)	17

4. Tahap Pembuatan (<i>Production</i>).....	17
5. Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	20
6. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	20
C. Teknik Pengumpulan Data	20
D. Subjek Penciptaan.....	21
E. Jobdesk.....	23
F. Perangkat Lunak	24
BAB IV ISI DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Pembahasan	26
B. Perancangan Desain Karakter	28
1. Konsep Karakter	29
2. Konsep Desain Karakter	33
BAB V KESIMPULAN.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. turnaround desain karakter	7
Gambar 2. diagram arkatipe karakter	8
Gambar 3. siluet bentuk dasar karakter.....	9
Gambar 4. bentuk dasar lingkaran	10
Gambar 5. bentuk dasar persegi	10
Gambar 6. bentuk dasar segitiga	10
Gambar 7. diagram color theory	11
Gambar 8. Poster “Steven universe”.....	13
Gambar 9. Karakter Spinel.....	14
Gambar 10. Poster “Robots” 2005.....	15
Gambar 11. Diagram MDLC.	16
Gambar 12. poster Gears of Polarity.....	21
Gambar 13. logo Krita.....	24
Gambar 14. logo Storyboarder	24
Gambar 15. logo Blender	25
Gambar 16. Contoh Shape Language	28
Gambar 17. karakter film animasi "Robots"	29
Gambar 18. solid drawing karakter Ribbon	36
Gambar 19. palet warna karakter Ribbon	37
Gambar 20. siluet bentuk karakter Ribbon	38
Gambar 21. solid drawing karakter Boxter	41
Gambar 22. palet warna karakter Boxter	42
Gambar 23. siluet bentuk karakter Boxter	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Konsep Desain Karakter.....	18
tabel 2. spesifikasi karya	23
tabel 3. jobdesk anggota.....	23
Tabel 4. Ciri-Ciri Kepribadian	26
tabel 5. Shape language.....	27
tabel 6. refrensi karakter Ribbon.....	30
tabel 7. refrensi karakter Boxter.....	32
tabel 8. sketsa karakter Ribbon	34
tabel 9. sketsa karakter Boxter	40