

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN TEKNOLOGI LIVE2D

DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI “OXEYE DAISY”

SEBAGAI REPRESENTASI 5 *STAGES OF GRIEF*

(Animator, dan Rigger)

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh: Adinda Salviana Kartika
21230005

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknologi Live2D dalam Pembuatan Film Animasi "Oxeye Daisy" sebagai Representasi 5 Stages of Grief

Penulis : Adinda Salviana Kartika
NIM : 21230005
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,



M. Suhaili, M.Kom
NIP. 198408272019031009

Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.Ikom
NIDN. 0413067003

Anggota 2



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknologi Live2D dalam Pembuatan Film Animasi "Oxeye Daisy" sebagai Representasi 5 Stages of Grief

Penulis : Adinda Salviana Kartika
NIM : 21230005
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



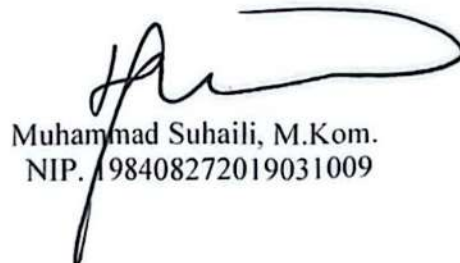
Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP.198011122010122003

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Salviana Kartika
NIM : 21230005
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Penerapan Teknologi Live2D dalam Pembuatan Film Animasi "Oxeye Daisy"
sebagai Representasi 5 Stages of Grief
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,



Adinda Salviana Kartika
NIM: 21230005

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adinda Salviana Kartika
NIM : 21230005
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 Teknologi Live2D dalam Pembuatan Film Animasi "Oxeye Daisy" sebagai Representasi 5 Stages of Grief** 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, 17 September 2025

Yang menyatakan,



Adinda Salviana Kartika
NIM: 21230005

ABSTRAK

"*Oxeye Daisy*" adalah sebuah film animasi pendek yang mengisahkan perjalanan seorang karakter anak perempuan yang kehilangan sosok Ibu, terinspirasi oleh keindahan dan filosofi sederhana bunga *Oxeye Daisy*. Dalam proses pembuatannya, teknologi Live2D Cubism digunakan untuk membuat animasi dua dimensi yang ekspresif dan dinamis. Perangkat lunak ini memungkinkan ilustrasi statis menjadi hidup melalui proses *rigging* dan animasi, tanpa memerlukan model tiga dimensi, sehingga memberikan fleksibilitas tinggi dalam menciptakan gerakan karakter yang halus dan penuh emosi. Produksi dimulai dari perancangan konsep cerita dan desain karakter, yang kemudian diolah menjadi ilustrasi detail untuk diintegrasikan ke dalam Live2D Cubism. Setiap elemen dianimasikan dengan hati-hati agar selaras dengan narasi dan musik, menciptakan pengalaman visual yang menyentuh. Proses ini tidak hanya efisien secara waktu tetapi juga membuka peluang baru untuk mengeksplorasi gaya animasi yang unik dan personal. Melalui "*Oxeye Daisy*," film ini tidak hanya menyampaikan pesan tentang harapan dan kebahagiaan dalam kesederhanaan, tetapi juga menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan karya seni yang menyentuh hati.

Kata kunci : Animasi 2D, Live2d Cubism, Teknologi

"Oxeye Daisy" is a short animated film that tells the emotional journey of a young girl who has lost her mother. Inspired by the beauty and simple philosophy of the Oxeye Daisy flower, the film delivers a touching story about hope, loss, and finding happiness in simplicity. In its production, Live2D Cubism technology was utilized to bring static illustrations to life as expressive and dynamic two-dimensional animations. This software enables the creation of smooth and emotional character movements through rigging and animation processes, without the need for three-dimensional models. The production process began with story concept development and character design, followed by the creation of detailed illustrations integrated into Live2D Cubism. Every element was carefully animated to harmonize with the narrative and music, creating a visually impactful experience. Through "Oxeye Daisy," this film not only offers a heartfelt story but also showcases the tremendous potential of Live2D Cubism technology in producing unique, efficient, and meaningful works of art.

Keywords: 2D Animation, Live2d Cubism, technology

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 Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer karakter, *animator*, dan editor telah merancang karya berupa film animasi pendek untuk keluarga, bertajuk “*Oxeye Daisy*”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Penerapan Teknologi Live2D dalam Pembuatan Film Animasi Berjudul ‘*Oxeye Daisy*’ Sebagai Representasi *5 Stages of Grief*”

Laporan Tugas Akhir 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, sekaligus dosen pembimbing penulisan.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga penulis yang telah mendukung dan membiayai penulis.
9. Teman-teman penulis; baik rekan-rekan dari Angkatan 11 (sebelas)

Program Studi Animasi secara keseluruhan, maupun rekan-rekan kelas NJ21A, terutama rekan dari tim Telur Mata Sapi atas kerja sama dan dukungan-nya selama pelaksanaan Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

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

Jakarta, 10 Januari 2025

Penulis



Adinda Salviana Kartika

NIM 21230005

DAFTAR ISI

	Hal
Abstrak	i
Prakata	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	i
Daftar Lampiran	viii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
 BAB II KAJIAN SUMBER	 5
A. Kajian Teori	5
1. Animasi: Pengertian dan Jenis-jenis	5
2. Prinsip Animasi	7
3. <i>Pipeline</i> Animasi	9
4. Aplikasi dan <i>Software</i> Penunjang	11
5. Teknologi Live 2D	11
6. <i>5 Stages of Grief</i>	12
B. Keterkaitan Teknologi Live 2D dengan 5 Stages of Grief	15
 BAB III METODE PENCIPTAAN	 17
A. Tahapan Penciptaan	17
1. Pendekatan Penciptaan	17
2. <i>Job Desk</i> sesuai Pipeline	18
B. Deskripsi Karya Film	21
1. Sinopsis	21
2. Konsep Bentuk	21
3. Latar Tempat dan Waktu	21
4. Karakter	22
5. Lini Masa Penciptaan	23
6. Pembagian Tugas Tim	24
7. Cara Kerja Job Desk Penulis	26
 BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN	 29
A. Analisis Setiap Tahapan Berkabung	29
1. Tahap <i>Denial</i>	29

2. Tahap <i>Anger</i>	32
3. Tahap Bargaining	34
4. Tahap Depression	35
5. Tahap Acceptance	37
B. Hasil Kuisisioner Penonton.....	39
C. Hambatan Penciptaan Karya.....	46
1. Animasi Perubahan Angle Terhadap Kepala	46
2. Animasi Kaki Berjalan	47
BAB V KESIMPULAN dan SARAN	49
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Time Schedule.....	24
Tabel 2 Job Desk	24

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 <i>Pipeline</i>	10
Gambar 2 Diagram 5 Stages of Grief	17
Gambar 3 Storyboard	19
Gambar 4 Desain Konsep	19
Gambar 5 Karakter Aini	22
Gambar 6 Karakter Dihar	23
Gambar 7 Karakter Kadziyah	23
Gambar 8 Tahapan Cara Kerja Live2D	26
Gambar 9 Contoh Layering	26
Gambar 10 Parameter	27
Gambar 11 Ekspresi Denial yang Pertama	29
Gambar 12 Ekspresi Denial yang Kedua.....	30
Gambar 13 Ekspresi Denial yang Ketiga	31
Gambar 14 Ekspresi Denial yang Keempat	31
Gambar 15 Ekspresi Anger Ayah	32
Gambar 16 Ekspresi Anger Aini	33
Gambar 17 Ekspresi Bargaining Pertama	34
Gambar 18 Ekspresi Bargaining Kedua	35
Gambar 19 Ekspresi Depression Pertama	36
Gambar 20 Ekspresi Depression Kedua	37
Gambar 21 Ekspresi Acceptance Ayah	38
Gambar 22 Ekspresi Acceptance Aini	39
Gambar 23 Jawaban Kuisisioner Pertama	40
Gambar 24 Jawaban Kuisisioner Kedua	40
Gambar 25 Jawaban Kuisisioner Ketiga	41
Gambar 26 Jawaban Keempat	42
Gambar 27 Jawaban Kuisisioner Kelima	42
Gambar 28 Jawaban Kuisisioner Keenam	43
Gambar 29 Jawaban Kuisisioner Ketujuh	44
Gambar 30 Jawaban Kuisisioner Kedelapan	44
Gambar 31 Jawaban Kuisisioner Kesembilan	45
Gambar 32 Contoh Transisi Perubahan Angle	46
Gambar 33 Aplikasi Gambar Bantu	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	53
Lampiran 2 Lembar Bimbingan	54
Lampiran 3 Art Book	56
Lampiran 4 Kuisisioner	58
Lampiran 5 Dokumentasi Screening dan Penyebaran Kuisisioner	61
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan Sidang	62
Lampiran 7 Hasil Turnitin	63
Lampiran 8 Tanda Terima PI	64
Lampiran 9 Dokumen Haki.....	65
Lampiran 10 Sertifikat Kompetensi	66