

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PENGUNAAN TEKNIK *TOONSHADER* PADA FILM**  
**ANIMASI “GEARS OF POLARITY” DALAM**  
**MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh Sarjana  
Terapan



**disusun oleh :**

**RAYHAN HANIF FADILLA**

**NIM : 21230112**

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

### LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN TEKNIK TOONSHADER PADA FILM  
ANIMASI "GEARS OF POLARITY" DALAM  
MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL

Penulis : Rayhan Hanif Fadilla

NIM : 21230112

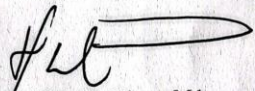
Program Studi : Animasi

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

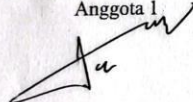
Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,

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

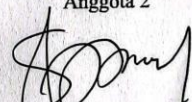
NIP. 198408272019031009

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 | : Penggunaan Teknik Toonshader Pada Film Animasi "Gears Of Polarity" Dalam Meningkatkan Daya Tarik Visual |
| Penulis           | : Rayhan Hanif Fadilla                                                                                    |
| NIM               | : 21230112                                                                                                |
| Program Studi     | : Animasi                                                                                                 |
| Jurusan           | : Desain                                                                                                  |

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

Pembimbing 1



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A

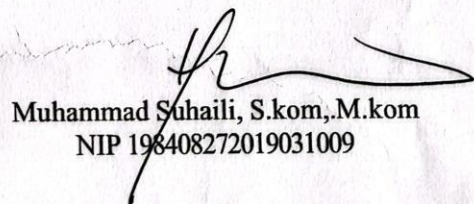
NIP.199006302019032012

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 : Rayhan Hanif Fadilla  
NIM : 21230112  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENGUNAAN TEKNIK TOONSHADER PADA FILM ANIMASI  
“GEARS OF POLARITY” DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK  
VISUAL”**

**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,



Rayhan Hanif Fadilla  
NIM :21230112

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rayhan Hanif Fadilla  
NIM : 21230112  
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:

PENGUNAAN TEKNIK TOONSHADER PADA FILM ANIMASI  
“GEARS OF POLARITY” DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL

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 September 2025

Yang menandatangani,



Rayhan Hanif Fadilla  
NIM : 21230112

## **ABSTRACT**

*Individualism in school environment can affect social interaction and group dynamics, both in academic and social aspects. This research aims to design a 3D character that can represent the impact of individualism in a school environment through a visual texture “toonshader” approach. This research focuses on how visual elements such as shape, color, expression, and posture can represent the characteristics of individualism in the story. The results show that 3D character modeling can be an effective element in conveying social messages related to individualism in schools. This research is expected to contribute to the development of animated character designs that are not only aesthetically appealing but also have strong social values.*

*Keywords: 3D Animation, 3D Character Design, Individualism, Toonshader, Short Film*

## **ABSTRAK**

Individualisme dalam lingkungan sekolah dapat mempengaruhi interaksi sosial dan dinamika kelompok, baik dalam aspek akademis maupun sosial.. Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter 3D yang dapat merepresentasikan dampak individualisme di lingkungan sekolah melalui pendekatan visual tekstur “toonshader”. Penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana elemen visual seperti bentuk, warna, ekspresi, dan postur tubuh dapat merepresentasikan karakteristik individualisme dalam cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modeling karakter 3D dapat menjadi salah satu unsur efektif dalam menyampaikan pesan sosial terkait individualisme di sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan desain karakter animasi yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga memiliki nilai sosial yang kuat.

Kata Kunci: Animasi 3D, Perancangan Karakter 3D, Individualisme, *Toonshader*, Film Pendek

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa penulis panjatkan atas rahmat Nya sehingga laporan dan kegiatan tugas akhir ini dapat diselesaikan oleh penuli. Tujuan dari penulisan yaitu untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Selama pembuatan tugas akhir ini, penulis berperan sebagai animator dan desainer karakter dalam karya animasi tentang daya juang generasi sekarang yang menurun. Berdasarkan karya tersebut, penulis Menyusun laporan TA berjudul “Penerapan Kekhasan Fisik Warga Indonesia dalam Design Karakter Animasi “Gears of Polarity”

Selama pembuatan laporan TA ini, penulis mengalami beberapa hambatan serta kekurangan. Dengan bantuan, bimbingan dan dukungan dari orang - orang di sekitar penulis, penulisan laporan ini akhirnya dapat diselesaikan tepat waktu dan baik. Karena itu, penulis ucapkan terima kasih banyak kepada :

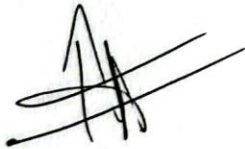
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT, sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Lani siti Noor Aisyah.,M.Ds., sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom. sebagai Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing Penulisan.
8. Friansyah Gemawang, S.ST selaku 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. Citra wanny , sebagai kakak yang sangat supportif dan rela membantu dalam kondisi apapun

11. Edric ivanda , sebagai kakak ipar yang senantiasa memberikan semangat kepada penulis
12. Aksin Maldini, rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
13. Muhammad Faiz Abdurahim, rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
14. Teman- teman Abedian , yang sudah senantiasa sudah memberikan dukungan moral.
15. Alma Safitri yang sudah selalu sabar membantu dan memberikan moral *support* kepada penulis.

Adanya ketidaksempurnaan dalam pelaksanaan ataupun laporan yang penulis buat, maka dari itu penulis meminta maaf atas segala kekurangannya. Penulis mengharapkan adanya masukan berupa kritik atau saran yang berguna demi kemajuan penulis.

Jakarta, 2025

Penulis,



Rayhan Hanif Fadilla

NIM 21230112

## Daftar Isi

|                                           |             |
|-------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                      | <b>V</b>    |
| <b>PRAKATA.....</b>                       | <b>II</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                 | <b>VI</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                 | <b>VII</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>              | <b>VIII</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>             | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang .....                   | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....              | 4           |
| C. Batasan Masalah.....                   | 5           |
| D. Rumusan Masalah .....                  | 5           |
| E. Tujuan Penelitian .....                | 5           |
| F. Manfaat Penelitian.....                | 5           |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>         | <b>7</b>    |
| A. Kajian Teori .....                     | 7           |
| B. Referensi .....                        | 13          |
| <b>BAB III METODE KAJIAN.....</b>         | <b>16</b>   |
| A. Jenis Metode Penciptaan.....           | 16          |
| B. Subjek Kajian.....                     | 17          |
| C. Timeline Pengerjaan.....               | 20          |
| D. Teknik Pengumpulan Data .....          | 21          |
| E. Jobdesk Umum.....                      | 27          |
| F. Jobdesk Utama .....                    | 27          |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>  | <b>33</b>   |
| A. Hasil Analisis .....                   | 33          |
| B. Hasil Penerapan Metode Gustami .....   | 35          |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP .....</b> | <b>47</b>   |
| A. Kesimpulan .....                       | 47          |
| B. Saran .....                            | 48          |
| <b>Daftar Pustaka.....</b>                | <b>49</b>   |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Contoh Visual character dari penggayaan “Cartoon” .....                    | 9  |
| Gambar 2. Contoh dari visual character menggunakan penggayaan “Stylized” .....       | 9  |
| Gambar 3. Contoh hasil visual karaakter dengan penggayaan “Realistic” .....          | 10 |
| Gambar 4. Hasil visual teknik toonshader pada object 3 dimensi.....                  | 11 |
| Gambar 5. Hasil Objek 3D menggunakan Tekstur Metal .....                             | 11 |
| Gambar 6. Amazing World Of Gumball .....                                             | 12 |
| Gambar 7. Kanal Youtube “Dillongoo” .....                                            | 13 |
| Gambar 8. Visual karakter dari animasi “Dillongoo” .....                             | 14 |
| Gambar 9. Poster Film Big Hero 6.....                                                | 14 |
| Gambar 10. baymax .....                                                              | 15 |
| Gambar 11. Hiro Hamada .....                                                         | 15 |
| Gambar 12. Bagan dari metode penciptaan Gustami .....                                | 16 |
| Gambar 13. x-bannerr film animasi “Gears of Polarity” .....                          | 17 |
| Gambar 14. Poster Film Animasi “Gears of Polarity” .....                             | 18 |
| Gambar 15. Tampilan penerapan toonshader dari film animasi “Gears of Polarity” ..... | 26 |
| Gambar 16. Tampilan salah satu shot film animasi “Gears Of Polarity” .....           | 27 |
| Gambar 17. Logo Software Blender.....                                                | 28 |
| Gambar 18. Modeling boxter Sumber :Pribadi .....                                     | 29 |
| Gambar 19 Modeling Ribbon.....                                                       | 29 |
| Gambar 20. A-pose dan T-pose.....                                                    | 30 |
| Gambar 21. Texture ToonShader .....                                                  | 32 |
| Gambar 22. Wawancara dengan 3D Generalist.....                                       | 33 |
| Gambar 23. Cuplikan animasi dari kanal youtube”Dillongoo” .....                      | 37 |
| Gambar 24. . Cuplikan animasi dari kanal youtube “Dillongoo”.2.....                  | 38 |
| Gambar 25. Cuplikan animasi dari kanal youtube “Dillongoo”.3.....                    | 38 |
| Gambar 26. Cuplikan darim serial animasi “What IF” .....                             | 39 |
| Gambar 27. contoh referensi visual untuk latar tempat.....                           | 39 |
| Gambar 28. Kotak dialog shader editor pada viewport software Blender .....           | 40 |
| Gambar 29. Tampilan “node editor” .....                                              | 41 |
| Gambar 30 kotak dialog dari modifier “Solidify” .....                                | 41 |
| Gambar 31. Contoh visual outline atau garis tepi .....                               | 42 |
| Gambar 32. Tabel SunLight pada Blender .....                                         | 43 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                    |           |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| Table 1. spesifikasi karya .....                                   | 20        |
| Table 2. Timeline Pengerjaan.....                                  | 20        |
| Table 3. Skala Likert .....                                        | 22        |
| Table 4. Perbedaan penggunaan toonshader dengan tekstur biasa..... | 26        |
| Table 5. Jobdesk Umum.....                                         | 27        |
| Table 6. Tabel Mindmap .....                                       | 36        |
| <i>Table 7. Desain karakter 2D.....</i>                            | <i>36</i> |
| Table 8. Referensi Visual Karakter .....                           | 37        |
| Table 9. Tabel referensi untuk visul envirointment.....            | 39        |
| Table 10. tabel hasil penerepan teknik “toonshader” .....          | 45        |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Biodata mahasiswa.....                       | 51 |
| Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir .....           | 52 |
| Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Sidang TA.....  | 54 |
| Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA .....         | 62 |
| Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin)..... | 63 |
| Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI.....                  | 64 |
| Lampiran 7. Dokumen HKI.....                             | 65 |
| Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi .....                  | 67 |