

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DAN CERITA PERSAHABATAN
DENGAN PENDEKATAN INKLUSIF PADA FILM ANIMASI
"SILENT BOND"

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



Disusun oleh
ZIDANE QAIS RESPATI
NIM: 21230145

PROGRAM STUDI ANIMASI (Konsentrasi D4)

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

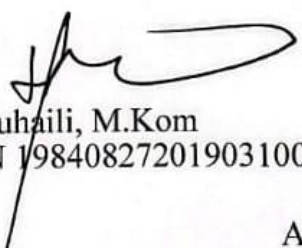
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir: Pembuatan Desain Karakter Dan Cerita Persahabatan
Dengan Pendekatan Inklusif Pada Film Animasi
"Silent Bond"

Penulis : Zidane Qais Respati
NIM : 21230145
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

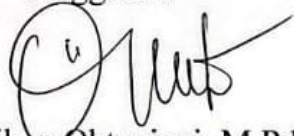
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


M. Suhaili, M.Kom
NIP/NIDN 198408272019031009

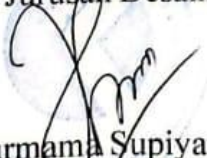
Anggota 1


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

Anggota 2


Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP 199610212024062001


Mengetahui, Ketua
Jurusan Desain


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

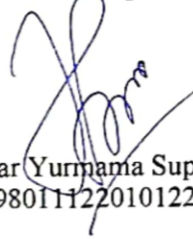
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : MENGGUNAKAN PENDEKATAN INKLUSIF
SEBAGAI DASAR PEMBUATAN DESAIN
KARAKTER & CERITA PERSAHABATAN PADA
FILM ANIMASI "SILENT BOND"

Penulis : Zidane Qais Respati
NIM : 21230145
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



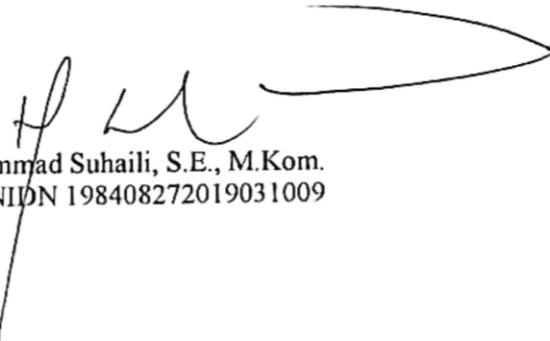
Tri Fajar Yurnama Supiyanti, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zidane Qais Respati
NIM : 21230145
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**MENGUNAKAN PENDEKATAN INKLUSIF SEBAGAI DASAR PEMBUATAN
DESAIN KARAKTER & CERITA PERSAHABATAN PADA FILM ANIMASI
"SILENT BOND"**

**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,



Zidane Qais Respati
NIM: 21230145

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zidane Qais Respati
NIM : 21230145
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 :

Silent Bond

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,



Zidane Qais Respati
NIM: 21230145

ABSTRAK

Representation in entertainment media, especially animation, plays a crucial role in reflecting the diversity of society. However, people with special needs often lack authentic and inclusive representation in character design for animation. Many of them are portrayed with shallow stereotypes or even overlooked. Therefore, this study aims to explore an inclusive character design approach and the creation of a friendship story in the short animated film Silent Bond, focusing on avoiding negative stereotypes and ensuring authentic representation.

The research methodology includes literature review, reference analysis, and direct application in the animation development process. The findings indicate that implementing inclusive character design enhances representation quality in animation, positively impacting audiences, especially those with disabilities. By adopting a more empathetic and accurate approach, animation can serve as a more inclusive medium and contribute to raising social awareness of diversity.

Keywords: *Character Design, Inclusive Representation, Animation, Friendship Story, 12 Principles of Animation*

Representasi dalam media hiburan, khususnya animasi, memiliki peran penting dalam mencerminkan keberagaman masyarakat. Namun, orang berkebutuhan khusus sering kali kurang mendapatkan representasi yang autentik dan inklusif dalam desain karakter animasi. Banyak dari mereka digambarkan dengan stereotip yang kurang mendalam atau bahkan diabaikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pendekatan desain karakter inklusif dan pembuatan cerita persahabatan dalam film animasi pendek *Silent Bond*, dengan fokus pada menghindari stereotip negatif dan representasi yang autentik.

Metode penelitian yang digunakan mencakup studi literatur, analisis referensi, dan penerapan langsung dalam proses pengembangan animasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan desain karakter yang inklusif dapat meningkatkan kualitas representasi dalam animasi, memberikan dampak positif bagi penonton, terutama mereka yang berkebutuhan khusus. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih empatik dan akurat, animasi dapat menjadi medium yang lebih inklusif serta berperan dalam meningkatkan kesadaran sosial terhadap keberagaman.

Kata Kunci: *Desain Karakter, Representasi Inklusif, Animasi, Cerita Persahabatan, 12 Prinsip Animasi*

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 dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *2D Animator*, *Storyboard Artist*, dan *Character Designer* telah membuat film pendek animasi *Hybrid 2D & 3D* yang berjudul "*Silent Bond*". Berdasarkan karya yang sudah dibuat, penulis menyusun laporan Tugas akhir yang berjudul "*Pembuatan Desain Karakter Dan Cerita Persahabatan Dengan Pendekatan Inklusif Pada Film Animasi Silent Bond*" yang bertujuan untuk memberikan contoh baik tentang empati, inklusiv, dan pentingnya menerima anak berkebutuhan khusus di lingkungan sosial. Namun, 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. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Tri fajar Yurmama Supiyanti S, Skom, MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif dan Pembimbing Penulisan TA.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Selaku Sekretaris jurusan Desain
5. Bapak Muhammad Suhaili, S.Kom, M. Kom., Selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Ibu Dwi Mandasari Rahayu, M.M, Selaku Sekretaris Prodi Animasi.
7. Ibu Dessy Wahyuni, selaku Pembimbing Karya TA.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu selama penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
10. Rahman Fauzi dan David Gabriel Iskandar selaku rekan satu tim dalam perjuangan menyelesaikan Tugas Akhir.
11. Bahar Mattaliuk, Reyghina Zalfa Tsalisa, Nurul Mawaddah Panggabean, Elvani Ramadhani, Dimas Fajar Nugroho, Lintang Kawisworo Atmojo, Ichsan Kumoro Wibowo, Fikri Ali Rofik, Kenisha Deandra Putri Sirait, Selaku orang terdekat dari penulis yang sudah membantu, menemani dan memberikan dukungan dan berjuang bersama dalam keadaan susah dan senang selama berkuliah
12. Teman-teman Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif yang bersedia membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

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

Jakarta, 30 September 2025



Zidane Qais Respati

NIM 21230145

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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
1. Manfaat untuk Politeknik Media Kreatif	3
2. Manfaat Sosial	3
3. Manfaat untuk Mahasiswa	3
BAB II KAJIAN SUMBER	4
A. Referensi Cerita.....	4
a. Pendekatan Inklusif.....	4
b. Film Animasi	4
B. Referensi Karakter.....	6
C. Referensi Latar Cerita	6
D. Pembuatan Cerita yang Baik.....	7
E. Stereotip Negatif.....	7
F. Desain Karakter yang Sesuai	8
a. Target Audience	8
G. 12 Prinsip Animasi dalam pembuatan cerita Inklusif	9
H. Deskripsi Pekerjaan Pre-Production Penulis.....	11
a. Scriptwriter.....	11

b. <i>Character Designer</i>	12
c. Storyboard Artist.....	13
BAB III METODE PENCIPTAAN	14
A. Metode Penelitian	14
a. Metode Pengkajian Karya Practice-Based Research (Post-Factum).....	14
b. Metode Skala Likert 4 Poin	15
c. Metode Diagram Lingkaran	15
d. Tahapan Pembuatan Karya	15
B. Metode Pengumpulan Data	16
1. Studi Literatur	16
2. Mempelajari Video pembedahan film dan Animasi	17
3. Observasi dan Referensi Visual	17
4. Diskusi Kelompok dan Kuesioner	17
5. Paradigma Penelitian Seni	17
6. Metodologi Penelitian praktik <i>Post-factum</i>	18
C. Subjek Kajian	19
D. Tim Penyusun	20
E. Metode Penciptaan Karya Animasi	20
1. Pra-produksi.....	20
2. Produksi	21
3. Post-Produksi	21
F. Tabel Waktu Pengerjaan.....	22
G. Perangkat Lunak yang digunakan	24
1. Paint Tool SAI:	24
2. Clip Studio Paint:	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
A. Deskripsi Film Animasi " <i>Silent Bond</i> "	25
a. Ringkasan Cerita	25
b. Pesan Moral Film.....	25
c. Teknik Animasi dan Visual.....	25
d. Tujuan utama film.....	26
B. Pengerjaan Desain Karakter	26
1. Tahap Persiapan	27
2. Tahap Mengimajinasikan	27
3. Tahap Pengembangan Imajinasi	27

4. Tahap Perwujudan	27
C. Penerapan Inklusif dalam Desain Karakter	28
1. Karakter Silent Bond <i>Rai</i>	28
2. Karakter Silent Bond <i>Taka</i>	30
3. Karakter Silent Bond <i>Riksa</i>	31
D. Respons Audiens atau Uji Coba Penayangan	32
a. Pelaksanaan Pengumpulan Data Survei	32
b. Analisis Pernyataan Survei	33
c. Analisis Perhitungan Respons Audiens.....	35
BAB V PENUTUP	40
E. Saran.....	41
1. Bagi Mahasiswa	41
2. Untuk Masyarakat.....	41
3. Untuk Politeknik Media Kreatif.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Ciri-ciri Post Factum	18
Tabel 2 Tim Penyusun	20
Tabel 3 Waktu Pengerjaan	22
Tabel 4 Pembagian tugas	23
Tabel 5 Skala Likert Positif	33
Tabel 6 Data Responden memakai Skala likert.....	34
Tabel 7 Persentase Kelayakan.....	35
Tabel 8 Skala Likert Negatif.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Poster film <i>A Silent Voice</i>	5
Gambar 2 Daerah referensi cerita	6
Gambar 3 Desain Karakter film <i>Silent Bond</i>	9
Gambar 4 Desain karakter Studio Ghibli	12
Gambar 5 Storyboard <i>Silent bond</i>	13
Gambar 6 <i>Mind mapping Practice-based research</i>	14
Gambar 7 Poster Film Animasi <i>Silent Bond</i>	19
Gambar 8 Logo Software Paint tool Sai	24
Gambar 9 Logo Software Clip Studio Paint	24
Gambar 10 Prinsip Animasi Appeal	26
Gambar 11 Karakter Rai <i>Silent Bond</i>	28
Gambar 12 Cochlear Implant	29
Gambar 13 Karakter Taka <i>Silent Bond</i>	30
Gambar 14 Sandal Taka	30
Gambar 15 Karakter Riksa <i>Silent Bond</i>	31
Gambar 16 Foto Screening Film	32
Gambar 17 Adegan Bahasa Isyarat di film <i>Silent Bond</i>	35
Gambar 18 Karakter Film <i>Silent Bond</i>	37
Gambar 19 Diagram Pertanyaan 3	38
Gambar 20 <i>Close-up Cochlear Implant</i> milik Rai	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	45
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Dosen 1 (Penulisan)	46
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Dosen 2 (Karya)	47
Lampiran 4 Dokumentasi Uji Seminar Proposal	48
Lampiran 5 Dokumentasi Pendukung Penyusunan TA	49
Lampiran 6 Art Book Silent Bond	49
Lampiran 7 Surat Izin Pengambilan Data	51
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Survey	52
Lampiran 8 Perhitungan Data Survei	53
Lampiran 9 Contoh lembar kuesioner.....	54
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	55
Lampiran 11 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	56
Lampiran 12 Lembar Tanda Terima Praktik Industri	60
Lampiran 13 Dokumen HAKI	61
Lampiran 14 Sertifikat TOEFL.....	63
Lampiran 15 Sertifikat Kompetensi	63