

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANATOMI DESAIN
KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI “*LITTLE MOMENTS*”
(Design Character, 3D Modeller, Editor)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

VANYA TRUSTI ELLENA BASKARA PUTRI

NIM : 21230137

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

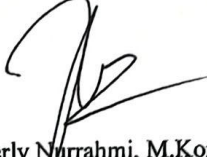
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Pembuatan *Anotomi* Desain Karakter untuk Film Animasi "*Little Moments*"
Penulis : Vanya Trusti Ellena Baskara Putri
NIM : 21230037
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
Selasa, tanggal 9 Oktober 2025.

Disahkan oleh:

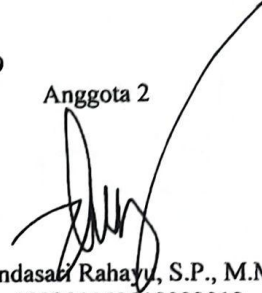
Ketua Penguji,


Herly Nurrahmi, M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Anggota 1


Handini Rahmawati, M.A.
NIP : 199102162024062001

Anggota 2


Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP : 198801052019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANATOMI
DESAIN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI "LITTLE
MOMENTS"

Penulis : Vanya Trusti Ellena Baskara Putri

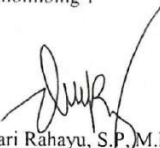
NIM : 21230137

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Jakarta , 13 September 2025

Pembimbing 1



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP 198801052019032012

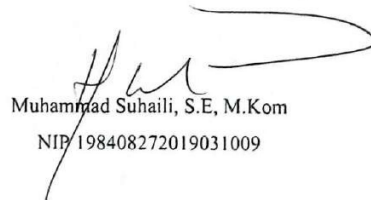
Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan S.Ds., M.MT
NIDN 0903450002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vanya Trusti Ellena Baskara Putri
NIM : 21230137
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANATOMI DESAIN
KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI “LITTLE MOMENTS”**

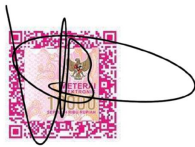
**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.**

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, 15 September 2025

Yang menyatakan,



Vanya Trusti Ellena Baskara Putri
NIM: 21230137

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Vanya Trusti Ellena Baskara Putri
NIM : 21230137
Program Studi : Animasi
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:

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANATOMI DESAIN KARAKTER
UNTUK FILM ANIMASI “LITTLE MOMENTS”** 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, 15 September 2025

Yang menyatakan,



Vanya Trusti Ellena Baskara Putri
NIM: 21230137

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan dan pembuatan anatomi desain karakter dalam film animasi 3D berjudul “*Little Moments*” yang mengangkat isu kurangnya kehadiran emosional orang tua terhadap anak di era digital. Cerita berfokus pada seorang ibu tunggal, Liana, dan anaknya, Zaqwan, yang mengalami konflik akibat kecanduan gadget dan minimnya perhatian. Tujuan penelitian ini adalah merancang desain karakter yang menarik dan sesuai dengan target audiens, serta menyampaikan pesan edukatif mengenai pentingnya peran orang tua dalam membangun ikatan emosional dengan anak. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Data dikumpulkan melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film “*Little Moments*” memperoleh apresiasi sangat baik, dengan penilaian di atas 90% pada aspek alur, visual, dan pesan emosional. Kesimpulannya, film ini berhasil menyampaikan pesan tentang keseimbangan antara kesibukan orang tua dan kebutuhan emosional anak, serta diharapkan menjadi media edukasi dan inspirasi dalam pengembangan animasi bertema sosial.

Kata Kunci: Parenting, Kecanduan Gadget, Desain Karakter, Animasi.

ABSTRACT

This research discusses the design and development of character anatomy for the 3D animated film “Little Moments”, which highlights the issue of parents’ lack of emotional presence toward their children in the digital era. The story focuses on a single mother, Liana, and her son, Zaqwan, who experience conflict due to gadget addiction and limited parental attention. The objective of this research is to design appealing and audience-appropriate characters while delivering an educational message about the importance of parental roles in building emotional bonds with children. The study applies a descriptive analysis method through pre-production, production, and post-production stages. Data were collected through literature studies, observations, interviews, and questionnaires using the Likert scale. The results show that “Little Moments” received highly positive responses, with ratings above 90% in storyline, visuals, and emotional impact. In conclusion, the film successfully conveys the message about balancing parents’ busyness with children’s emotional needs and is expected to serve as educational media and inspiration for future social-themed animation projects.

Keywords: Parenting, Gadget Addiction, Character Design, Animation.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas kekuatan, kemampuan, dan kesabaran yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai *3D Modeller* dan telah mengembangkan serta menyunting produk video animasi bertema dampak anak dalam kecanduan bermain game online. Berdasarkan hasil karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANATOMI DESAIN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI “*LITTLE MOMENTS*” ”.

Laporan ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

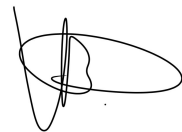
1. Dr. Tipri Rose Kartika., MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M, sebagai Pembimbing I.
6. Moses Raisa Graceivan, M.Sn, Pembimbing II.

7. R.AE Widiargo, S.T., M.I. Kom. Selaku dosen Animasi 3D serta yang memberikan banyak masukan dan arahan ilmu animasi selama perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Seluruh teman-teman yang telah membantu penulis dalam mengerjakan proposal penelitian.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, 14 Oktober 2025

Penulis



Vanya Trusti Ellena Baskara Putri

NIM: 21230137

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Penelitian Yang Relevan	8
B. Landasan Teori	10
1. Pengertian Animasi	10
2. Pengertian <i>Game Online</i>	13
3. Peran Orang Tua	13

4. Langkah Pembuatan Animasi	14
5. Pengertian <i>Design Character</i>	15
6. Pengertian <i>Modelling</i>	16
7. Perangkat Lunak Blender	16
8. Pengertian <i>Editing</i>	16
9. Pengertian Analisis Data Deskriptif	16
10. Referensi Film yang Relevan	18
BAB III	20
METODE PENELITIAN	20
A. Penelitian Yang Relevan	20
B. Subjek Penelitian	21
1. Teknik Pengumpulan Data	21
C. Penjelasan Karya	24
D. Tim Penyusun	24
E. Tahapan Pembuatan Karya	24
BAB IV	29
HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Tahapan Desain Karakter	29
B. Tahapan <i>Modelling</i> Karakter	40
BAB V	52
KESIMPULAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	58
LEMBAR BIMBINGAN TA	59
DOKUMENTASI UJI PROPOSAL TA	60

TRANSKRIP WAWANCARA	61
HASIL KUISIIONER	76
CEK HASIL PLAGIARISME	90
TANDA TERIMA PRAKTIK INDUSTRI	90
SERTIFIKAT KOMPETISI	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah Pembuatan Animasi	14
Gambar 2 <i>Wreck It Ralph</i>	18
Gambar 3 <i>Phineas And Ferb</i>	19
Gambar 4 Rumus Skala Likert	23
Gambar 5 <i>Color Wheel</i>	29
Gambar 6 <i>Lineart Liana</i>	30
Gambar 7 <i>Lineart Zaqwan</i>	31
Gambar 8 <i>Lineart Konselor Anak</i>	31
Gambar 9 <i>Base Color Liana</i>	32
Gambar 10 <i>Base Color Zaqwan</i>	32
Gambar 11 <i>Base Color Konselor</i>	33
Gambar 12 <i>Shading/Lightning Zaqwan</i>	33
Gambar 13 <i>Shading/Lightning Liana</i>	34
Gambar 14 <i>Shading/Lightning Konselor</i>	34
Gambar 15 <i>Character Konselor Anak, Liana, Zaqwan</i>	35
Gambar 16 Deskripsi Liana	36
Gambar 17 Deskripsi Zaqwan	37
Gambar 18 Deskripsi Konselor	39
Gambar 19 <i>Model 3D Zaqwan Sisi Depan & 3/4</i>	42
Gambar 20 <i>Model 3D Liana Sisi Depan & 3/4</i>	43

Gambar 21 <i>Model 3D Konselor Sisi Depan & 3/4</i>	43
Gambar 22 <i>Compossitting</i>	44
Gambar 23 <i>Color Grading</i>	44
Gambar 24 Penambahan SFX & VFX	45
Gambar 25 <i>Rendering</i>	45
Gambar 26 <i>Screening Film Little Moments</i>	46
Gambar 27 Rumus Skala Likert	47
Gambar 28 Wawancara dengan Ahli Animasi	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian yang Relevan	8
Tabel 2 Table Skala Likert	22
Tabel 3 <i>Job Description</i>	24
Tabel 4 Tabel Unsur Rupa Karakter Liana	40
Tabel 5 Unsur Rupa Karakter Zaqwan	41
Tabel 6 Unsur Rupa Karakter Konselor Anak	42
Tabel 7 Skala Likert	47
Tabel 8 Pertanyaan Screening	48
Tabel 9 Hasil Kuesioner Audiens	49
Tabel 10 Hasil Analisis Kuesioner	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	58
Lampiran 2 LEMBAR BIMBINGAN TA.....	59
Lampiran 3 DOKUMENTASI UJI PROPOSAL TA.....	60
Lampiran 4 TRANSKRIP WAWANCARA.....	61
Lampiran 5 HASIL KUISIONER.....	76
Lampiran 6 CEK HASIL PLAGIARISME.....	90
Lampiran 7 TANDA TERIMA PRAKTIK INDUSTRI.....	90
Lampiran 8 SERTIFIKAT KOMPETISI.....	91