

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM ANIMASI HYBRID 2D & 3D ON ICE DALAM EDUKASI KESADARAN AKAN BAHAYA PERFEKSIONISME BERLEBIHAN PADA *FIGURE SKATER*

(Script Writer, Environment Modeller)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Disusun sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



DISUSUN OLEH :

DEVINA LOVELY CHANDRA

2290345028

PROGRAM STUDI ANIMASI

FAKULTAS DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas : PERANCANGAN FILM ANIMASI HYBRID
2D & 3D ON ICE DALAM EDUKASI KESADARAN AKAN BAHAYA
PERFEKSIONISME BERLEBIHAN PADA FIGURE SKATER

Penulis : Devina Lovely Chandra

NIM : 2290345028

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu,
tanggal 1 Juli 2026

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,


Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Sn
NIP. 0903450011

Anggota 2



Safynatul Fawziyyah, M.Pd.
NIP. 199201102025062003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM ANIMASI
HYBRID 2D & 3D ON ICE DALAM
EDUKASI KESADARAN AKAN
BAHAYA PERFEKSIONISME
BERLEBIHAN PADA *FIGURE SKATER*

Penulis : Devina Lovely Chandra
NIM : 2290345028
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

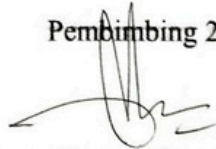
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 2 Juni 2026

Pembimbing 1



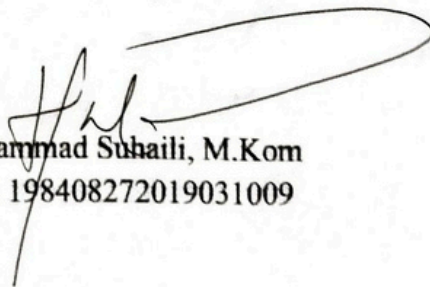
Trifajar Yurmama S, M.T
NIP. 198011133010122003

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NIDN: 0904420012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devina Lovely Chandra
NIM : 2290345028
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PERANCANGAN FILM ANIMASI HYBRID 2D & 3D ON ICE
DALAM EDUKASI KESADARAN AKAN BAHAYA
PERFEKSIONISME BERLEBIHAN PADA *FIGURE SKATER*
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, 2 Juni 2026

Yang menyatakan,



Devina Lovely Chandra

NIM: 2290345028

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Devina Lovely Chandra
NIM : 2290345028
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 FILM ANIMASI HYBRID 2D & 3D ON ICE DALAM EDUKASI KESADARAN AKAN BAHAYA PERFEKSIONISME BERLEBIHAN PADA *FIGURE SKATER*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 2 Juni 2026

Yang menyatakan,



Devina Lovely Chandra

NIM: 2290345028

Abstract

This study aims to educate children about the dangers of excessive perfectionism through 2D animation media, the research method used by the author in this Final Project is qualitative with a large focus on data collection through literature reviews and interviews, where the author takes inspiration and mental and physical data of animated characters with excessive perfectionism and includes it in the author's work, along with interviews where the author interviews ice skater coaches and asks whether or not there is perfectionism in the ice skating environment, the results of the study show that the animation 'On Ice' with a duration of 6 minutes 10 seconds, resolution 2560 x 1440, 24 FPS, successfully educates and makes children ice skaters aware that excessive perfectionism is unhealthy for the body, and that when the body needs rest, they must stop so that their body is not damaged, there are also ice skaters who have gone through things experienced by the main character of "On Ice" and feel that the main character of On Ice is very similar to themselves.

Keywords: *Abstract, Perfectionism, Creative*

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi anak-anak mengenai bahayanya perfeksionisme yang berlebihan melalui media animasi 2D, metode perancangan yang dipakai penulis dalam Tugas Akhir ini adalah kualitatif dengan fokus besar dalam pengambilan data melalui kajian literatur dan wawancara, di mana penulis mengambil inspirasi dan data mental dan fisik karakter animasi dengan perfeksionisme yang berlebihan dan memasukkannya ke dalam karya Penulis, beserta wawancara dimana penulis mewawancarai coach ice skater dan bertanya ada atau tidaknya perfeksionisme dalam lingkungan ice skating, hasil perancangan menunjukkan bahwa animasi 'On Ice' dengan durasi 6 menit 10 detik, resolusi 2560 x 1440, 24 FPS, berhasil mengedukasi dan menyadarkan anak-anak ice skater bahwa perfeksionisme yang berlebihan melalui tidak sehat untuk tubuh, dan bahwa saat tubuh butuh istirahat, maka mereka harus berhenti agar tubuhnya tidak rusak, ada juga ice skater yang sudah melewati hal-hal yang dialami pemeran utama "On Ice" dan merasa pemeran utama On Ice sangatlah mirip dengan dirinya.

Kata kunci: *Abstrak, Perfeksionisme, Kreatif*

KATA PENGANTAR

Denganmemanfaatkan puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha esa atas segala karuniadanberkatnya sehingga penulisan jurnal ini bernama “Penerapan animasi 2D dalamfilm“*ON ICE*” terhadap karakter perfeksionis” dapat terselesaikan dengan baik dan benar

Laporaninidisusun guna melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan di PoliteknikMedia Kreatif dan mendapatkan gelar Sarjana Animasi, penulis telah memperolehbanyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungan, untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, ST., M.Ak., Ph.D. sebagai Kepala Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si. Selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif dalam bidang akademik.
3. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Muhammad Suhaili, S.E. M. Kom Selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
6. Ibu Trifajar Yurmama, S.Kom., selaku Dosen Pembimbing I Penulisan Laporan Tugas Akhir dalam membimbing dalam penulisan laporan penulis
7. Bapak Ilham Khalid Setiawan, S.Sn, selaku Dosen Pembimbing II karya film animasi Tugas Akhir dalam memberikan saran, kritik, dan sugesti yang penulis dapat gunakan agar karya animasi dapat terlihat lebih bagus
8. Ibu Harisah Fitri, selaku dosen “Metode Penelitian” pada semester 6 dalam membimbing penulis untuk penulisan jurnal ini.
9. Anindya Jasmine dan Raisa Genovia Felicity Lintang, selaku anggota kelompok penulis dalam pembuatan tugas animasi akhir yang senantiasa memberikan masukan untuk naskah dan animasi.
10. Kedua orang tua dan saudara penulis dalam mendukung dan menyemangati penulis dalam penulisan Jurnal ini

11. Trihanna Nursofita Putri dan Ishika Hasna Ramadhani dalam memberikan masukan dan memperluas pandangan penulis
12. Teman-teman penulis lainnya di kelas D angkatan 2022 yang sangat berbakat hingga memotivasi penulis untuk terus maju agar tidak tertinggal
13. Semua teman-teman penulis di media sosial yang terus mencerahkan hari penulis hingga dapat menjadi hiburan untuk penulis di saat jenuh.
14. Semua teman-teman penulis dalam grup “Hama Lokal” karena telah memotivasi penulis untuk melakukan yang sebaiknya
15. Karakter “*Sakuma Sakuya*” dari permainan ponsel “*A3!*” yang sudah menjadi motivasi penulis dengan kata-kata “*The Show Must Go On*”, mengingatkan penulis bahwa apa pun yang terjadi, penulis harus terus maju.

Penulis menyadari bahwa di dalam jurnal ini terdapat banyak kesalahan. Karena itu, penulis mengharapkan adanya saran maupun kritik demi perbaikan karya yang akan datang. Penulis mohon maaf apabila ada kesalahan yang kurang berkenan.

Jakarta, 1 Februari 2026

Penulis,



Devina Lovely Chandra
NIM 2290345028

DAFTAR ISI

Abstrak.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4
BAB II KAJIAN SUMBER	6
A. Kajian Teori	6
B. Hasil Penelitian yang Relevan	17
C. Kerangka Teoritis dan Kerangka Berpikir	18
D. Landasan Perkembangan Produk	20
BAB III METODE PENCIPTAAN	22
A. Pengumpulan data	22
B. Detail Film Pendek Animasi “ON ICE”	24
C. PIPELINE PRODUKSI	28
D. Proses Penciptaan.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Pengumpulan data Pra-produksi	36
B. Produksi animasi	45
C. Pengujian animasi	53
D. Pembahasan.....	58
BAB V KESIMPULAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	62

;

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pembagian <i>Jobdesk</i>	32
Tabel 2 Hasil Kajian literatur karakter yang memiliki perfeksionisme	37
Tabel 3 Hasil wawancara dengan Freya	54
Tabel 4 Hasil wawancara dengan Allya	55
Tabel 5 Hasil wawancara dengan Tarisa	55
Tabel 6 Hasil wawancara dengan Kinanti	57
Tabel 7 Hasil wawancara dengan Shanum	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Axel Jump Figure Skating.....	8
Gambar 2 Squash and stretch	9
Gambar 3 Anticipation	10
Gambar 4 <i>Staging</i>	10
Gambar 5 Straight head action and pose to pose	11
Gambar 6 Follow-through and overlapping action	11
Gambar 7 Slow in and Slow out	12
Gambar 8 <i>Arcs</i>	12
Gambar 9 Secondary action	12
Gambar 10 <i>Timing</i>	13
Gambar 11 Exaggeration	13
Gambar 12 Solid drawing	13
Gambar 13 <i>Appeal</i>	14
Gambar 14 Logo Autodesk Maya	26
Gambar 15 Logo Clip Studio Paint	26
Gambar 16 Logo <i>Google Docs</i>	27
Gambar 17 Logo Toon Boom Animation	27
Gambar 18 Contoh <i>Script</i>	28
Gambar 19 Contoh <i>Desain karakter</i>	29
Gambar 20 Contoh <i>storyboard</i>	30
Gambar 21 <i>Environment</i> Modelling	30
Gambar 22 <i>Animatic</i>	30
Gambar 23 2D <i>Animating</i>	31
Gambar 24 Pipeline <i>scriptwriting</i>	33
Gambar 25 Proses pengerjaan <i>storyboard</i>	33
Gambar 26 Proses <i>Environment</i> Modelling	34

Gambar 28 Biodata Coach Jun	41
Gambar 26 Biodata Coach Anna	42
Gambar 27 Biodata Coach David	44
Gambar 28 Ide dan Konsep On Ice	46
Gambar 29 Salah satu cuplikan naskah <i>On Ice</i> pada ACT 2	46
Gambar 30 Salah satu cuplikan naskah <i>On Ice</i> pada ACT 2	47
Gambar 31 Referensi desain karakter	48
Gambar 32 Storyboard untuk scene 23	49
Gambar 33 Bintaro Jaya Xchange Mall	49
Gambar 34 Mall pada <i>scene</i> animasi	50
Gambar 35 <i>Scene</i> 23 animasi sebelum diedit	50
Gambar 36 <i>Scene</i> 23 setelah diedit	50
Gambar 37 Penampilan Sekardi ACT 1.....	51
Gambar 38 Penampilan Sekardi ACT 2.....	52
Gambar 39 Penampilan Sekardi ACT 3.....	52
Gambar 40 <i>Scene</i> 23 setelah digabungkan dengan karakter	52
Gambar 41 <i>Scene</i> 23 setelah diedit	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	63
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	64
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Tugas Akhir	71
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Dengan Narasumber Pra Produksi	78
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber <i>Coach Ice Skating</i>	82
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara Dengan <i>Target Audience</i>	83
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Sidang Proposal	84
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	85
Lampiran 9. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	86
Lampiran 10. Lembar Tanda Terima Laporan Praktik Industri	86
Lampiran 11. Sertifikat Kompetensi	88