

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VISUAL KARAKTER 2D UNTUK

MENGGAMBARKAN PERILAKU KONSUMTIF DALAM

FILM ANIMASI “KERANJANG TANPA AKHIR”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Disusun oleh:

ILMA ALIFYA ZHAFIRA

NIM: 2290345049

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN VISUAL KARAKTER 2D UNTUK
MENGGAMBARKAN PERILAKU KONSUMTIF DALAM
FILM ANIMASI “KERANJANG TANPA AKHIR”

Penulis : Ilma Alifya Zhafira
NIM : 2290345049
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 Rabu tanggal 1 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



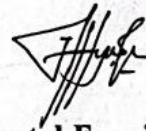
Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0030098605

Penguji 1



Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NIDN. 0904420012

Penguji 2



Safynatul Fawziyyah, M.Pd.
NIP. 199201102025062003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, ST., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN VISUAL KARAKTER
2D UNTUK MENGGAMBARAKAN PERILAKU KONSUMTIF
DALAM FILM ANIMASI “KERANJANG TANPA AKHIR”

Penulis : Ilma Alifya Zhafira

NIM : 2290345049

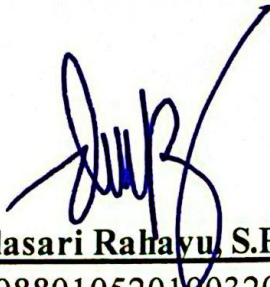
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

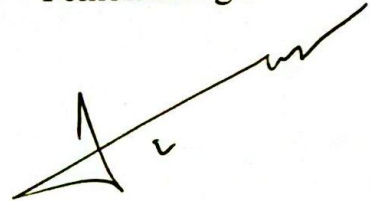
Pembimbing 1



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

NIP. 198801052019032012

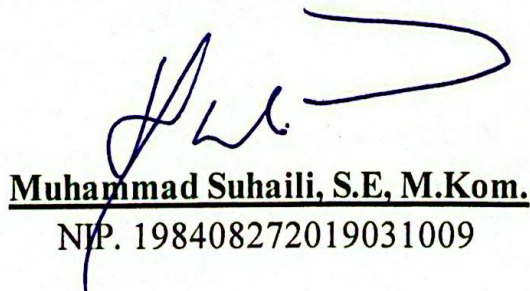
Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn

NIDN. 0903450012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.

NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilma Alifya Zhafira
NIM : 2290345049
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PEMBUATAN VISUAL KARAKTER 2D UNTUK
MENGGAMBARKAN PERILAKU KONSUMTIF DALAM
FILM ANIMASI “KERANJANG TANPA AKHIR**

**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, 11 Juni 2026


Ilma Alifya Zhafira
NIM: 2290345049

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ilma Alifya Zhafira
NIM : 2290345049
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: **PEMBUATAN VISUAL KARAKTER 2D UNTUK MENGGAMBARAKAN PERILAKU KONSUMTIF DALAM FILM ANIMASI “KERANJANG TANPA AKHIR**

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, 11 Juni 2026



Ilma Alifya Zhafira
NIM: 2290345049

ABSTRAK

The increasing intensity of online shopping via e-commerce platforms has driven the emergence of consumptive behavior among housewives; however, visual information media specifically depicting this phenomenon remain limited. This study aims to create character designs for the animated short film Keranjang Tanpa Akhir that effectively represent the characteristics of housewives' consumptive behavior caused by online shopping. A descriptive qualitative method was applied using Gustami's art creation model, which encompasses three stages: exploration, design, and execution. Data were collected through literature reviews, questionnaires distributed to housewives using e-commerce platforms, and post-screening in-depth interviews with three informants. The results indicate that indicators of consumptive behavior, such as promotional drives, trend-following tendencies, and spontaneous purchases can be translated into visual elements using the principles of appeal, shape language, and color psychology. The visual representation of the main character, Ibu Lilis, undergoes a transformation from a rounded silhouette with warm, muted pink tones into a sharply defined silhouette featuring a vibrant purple/pink color palette, striking patterns, and an accumulation of accessories. Post-screening interview evaluations confirm that the visual design of Ibu Lilis and her supporting narrative attributes effectively communicate an educational message regarding the dangers of household financial imbalance

Keywords: *Character Design, Consumptive Behavior, Animated Short Film, Housewife, E-Commerce.*

Intensitas belanja daring melalui platform e-commerce yang terus meningkat mendorong munculnya perilaku konsumtif pada ibu rumah tangga, namun media informasi visual yang secara khusus menggambarkan fenomena ini masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menghasilkan desain visual karakter pada film animasi pendek Keranjang Tanpa Akhir yang mampu merepresentasikan karakteristik perilaku konsumtif ibu rumah tangga akibat belanja online. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan penciptaan karya seni model Gustami yang meliputi tiga tahapan: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Data dikumpulkan melalui studi literatur, kuesioner kepada ibu rumah tangga pengguna *e-commerce*, serta wawancara mendalam pasca-penayangan bersama tiga orang narasumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator perilaku konsumtif, seperti dorongan promosi, kecenderungan mengikuti tren, dan pembelian spontan dapat diterjemahkan ke dalam elemen visual karakter menggunakan prinsip *appeal*, *shape language*, dan psikologi warna. Karakter Ibu Lilis mengalami transformasi visual dari bentuk siluet membulat dengan warna *pink* kusam yang hangat menjadi siluet bergaris tegas dengan palet warna ungu/pink cerah, motif mencolok, serta akumulasi aksesoris. Evaluasi melalui wawancara membuktikan bahwa desain visual Ibu Lilis beserta atribut pendukungnya berhasil secara komunikatif menyampaikan pesan edukatif mengenai bahaya ketidakseimbangan finansial rumah tangga.

Kata Kunci: *Desain Karakter, Perilaku Konsumtif, Film Animasi Pendek, Ibu Rumah Tangga, E-Commerce.*

PRAKATA

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir ini merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi sebagai bagian dari memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif

Dalam Tugas Akhir ini, penulis telah menghasilkan sebuah film pendek animasi yang bertujuan memberikan informasi mengenai perilaku konsumtif. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Visual Karakter 2D Untuk Menggambarkan Perilaku Konsumtif Dalam Film Animasi “Keranjang Tanpa Akhir””

Keberhasilan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tentunya tidak terlepas dari kontribusi, bimbingan, dan dorongan yang diberikan oleh banyak pihak di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, ST., M.M.S.I., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., selaku Dosen Pembimbing I telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam penulisan laporan Tugas Akhir.
7. Dessy Wahyuni, S.Sn., selaku Dosen Pembimbing II telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan kekuatan dan kemudahan selama proses pembuatan Tugas Akhir beserta laporannya.
10. Orang Tua dan seluruh keluarga besar penulis yang selalu mengusahakan,

mendukung, dan mendoakan selama pengerjaan Tugas Akhir dan penyusunan penulisan laporan.

11. Seluruh teman-teman dan orang yang spesial bagi penulis, terutama untuk grup sakatonik, Ajrin, Awa, dan Wida. Grup nanang ismail, Intan, Nailah, Muti, Dina, dan Opi. Grup abal-abal ambis, Chacha, Bileh, dan Indah yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penulisan laporan.
12. Tim TRICOLOR STUDIO, yaitu Arifa Annasmah dan Dio Putra Pratama, atas kerja sama selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
13. Seluruh anggota THE BOYZ dan SEVENTEEN, terutama Kim Younghoon, Kim Mingyu, Jeon Wonwoo dan Yoon Jeonghan yang secara tidak langsung menjadi sumber motivasi bagi penulis melalui semangat dan karya lagu-lagunya selama penyusunan laporan ini.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 26 Juli 2026

Penulis,

Ilma Alifya Zhafira

NIM. 2290345049

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat bagi Penulis	5
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	5
3. Manfaat bagi masyarakat	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Definisi umum Konsumtif	6
B. Karakteristik Perilaku Konsumtif.....	6
C. Klasifikasi Jenis Barang yang dibeli secara Konsumtif.....	7
D. Pengertian dan Perkembangan Animasi.....	8
E. Animasi 2D dan Animasi 3D	8
F. Desain Karakter dalam Animasi	9
G. Penggunaan Prinsip <i>Appeal</i> dalam Pembuatan Desain Karakter.....	10
H. Pengaruh Warna Dalam Desain Karakter	10
I. Teknik Pembuatan Desain Karakter	11
J. Proses Pembuatan Desain Karakter.....	12
K. Hasil Penelitian Terdahulu	12

L. Referensi Film	13
BAB III METODE PENCIPTAAN	16
A. Metode Penciptaan Karya	16
B. Jenis Penelitian.....	17
C. Tahapan Penelitian	17
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
E. Target Audiens Penelitian	20
F. Teknik Pengumpulan Data	20
1. Kuesioner	20
2. Wawancara.....	24
3. Studi Literatur	25
G. Penjelasan Karya.....	26
H. Tahapan Pembuatan Karya.....	27
I. Alur Kerja Penulis Membuat Desain Karakter	29
J. <i>Timeline</i>	32
K. <i>Software</i>	33
L. <i>Hardware</i>	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Proses Penciptaan Karya	35
1. Tahap Eksplorasi.....	35
a. Hasil Studi Literatur.....	35
b. Hasil Kuesioner	36
c. Eksplorasi Referensi	39
2. Tahap Perancangan	43
3. Tahap Perwujudan.....	48
B. Hasil Pengumpulan Data	51
1. Hasil Wawancara	51
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film <i>Save Ralph</i>	13
Gambar 2. Poster Film <i>Let's Pollute</i>	14
Gambar 3. Poster Film <i>WALL-E</i>	14
Gambar 4. Poster Animasi “Keranjang Tanpa Akhir”	26
Gambar 5. Alur Pengerjaan Desain Karakter	30
Gambar 6. Logo <i>Clip Studio Paint</i>	33
Gambar 7. Pakaian Sehari-hari Ibu Rumah Tangga	39
Gambar 8. Karakter Vanessa Dari <i>Win or Lose</i>	39
Gambar 9. Foto <i>Dresscode</i> Ibu-Ibu Sosialita	40
Gambar 10. Foto Seorang Wanita Yang Penuh Dengan Perhiasan.....	40
Gambar 11. Inspirasi Pakaian Ibu-Ibu Sosialita	41
Gambar 12. Foto Grup Ibu-Ibu Arisan	41
Gambar 13. Karakter Badrul Dari Upin & Ipin	42
Gambar 14. Karakter Max Tennyson Dari Ben 10	42
Gambar 15. Seragam Kurir Paket J&T <i>Express</i>	43
Gambar 16. Sketsa Karakter Ibu Lilis Sebelum Konsumtif	44
Gambar 17. Sketsa Perubahan Ibu Lilis Sebelum Dan Setelah Konsumtif.....	45
Gambar 18. Sketsa Karakter Rafi, Pak Edi, Dan Kurir Paket	46
Gambar 19. Desain Final Karakter Ibu Lilis Sebelum Konsumtif	49
Gambar 20. Desain Final Karakter Ibu Lilis Setelah Konsumtif	49
Gambar 21. Desain Final Karakter Rafi	50
Gambar 22. Desain Final Karakter Pak Edi	50
Gambar 23. Desain Final Karakter Kurir Paket	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	12
Tabel 2. Timeline Pengerjaan Film Animasi “Keranjang Tanpa Akhir”	32
Tabel 3. Hasil Kuesioner	36
Tabel 4. Pemberian Warna Desain Karakter	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	61
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	63
1. Kartu Bimbingan Pembimbing 1	63
2. Kartu Bimbingan Pembimbing 2	64
Lampiran 3. <i>Artbook</i>	65
Lampiran 4. Lembar Data	68
1. Transkrip Kuesioner.....	67
2. Transkrip Wawancara.....	71
Lampiran 5. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Screening</i>	75
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Sempro dan Sidang.....	76
Lampiran 7. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	77
Lampiran 8. Tanda Terima Laporan PI	78
Lampiran 9. Sertifikat HAKI Karya TA	79
Lampiran 10. Sertifikat Kompetensi.....	81