

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI *ON ICE* MENGGUNAKAN PRINSIP *SHAPE* *LANGUAGE*

KARYA SENI

(Character Designer, Storyboard, Animatic, Animation)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:

Raisa Genovia Felicity Lintang

2290345088

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas : PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
UNTUK FILM ANIMASI ON ICE MENGGUNAKAN PRINSIP SHAPE
LANGUAGE

Penulis : Raisa Genovia Felicity Lintang

NIM : 2290345088

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

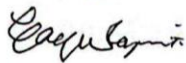
Disahkan oleh:

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 Nurrahman, ST., M.MSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

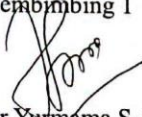
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN
KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI
ON ICE MENGGUNAKAN PRINSIP
SHAPE LANGUAGE

Penulis : Raisa Genovia Felicity Lintang
NIM : 2290345088
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

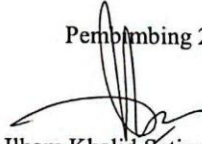
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 2 Juni 2026

Pembimbing 1



Trifajar Yurnama 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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raisa Genovia Felicity Lintang
NIM : 2290345088
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK FILM
ANIMASI *ON ICE* MENGGUNAKAN PRINSIP *SHAPE*
LANGUAGE

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,



Raisa Genovia Felicity Lintang

NIM: 2290345088

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Raisa Genovia Felicity Lintang
NIM : 2290345088
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
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: PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI *ON ICE* MENGGUNAKAN PRINSIP *SHAPE LANGUAGE*

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,



Raisa Genovia Felicity Lintang
NIM: 2290345088

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 penulisan tugas akhir adalah 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 menyusun laporan TA berjudul “Perancangan desain karakter untuk film animasi “*On Ice*” menggunakan prinsip *shape language*”

Laporan TA 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. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T.,M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili S.E., M.Kom, Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekertaris Progam Studi Animasi.
7. Tri Fajar Yurmama Supiyanti S.Kom, Dosen Pembimbing I penulisan laporan tugas akhir.
8. Ilham Khalid Setiawan, S.Sn, Dosen Pembimbing II karya film animasi tugas akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Anindya Jasmine dan Devina Lovely Chandra, selaku anggota kelompok penulis dalam pembuatan tugas akhir

11. Keluarga Penulis yang telah mendukung, doa, serta motivasi kepada penulis selama pembuatan tugas akhir
12. Seluruh teman yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah memberikan dukungan, semangat dan hiburan kepada penulis selama pembuatan tugas akhir

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

Jakarta, 21 Januari 2026

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'R' and 'G' followed by a horizontal line and a small heart symbol.

Raisa Genovia Felicity Lintang

2290345088

ABSTRAK

Ice skating is a sport that combines artistry, focusing on beautiful dance performances and difficult techniques. The film On Ice tells the story of an athlete who trains excessively. Through character design, the audience can identify characters at a glance, which aids in conveying the film's story and makes each character unique. The research method used is qualitative, focusing on capturing the visual impressions of athletes and coaches and applying effective visual language techniques through observation of existing designs, gathering information on character design via literature reviews, and conducting interviews. The final result of this research is a 6 minute 10 second animated film with a resolution of 2560 x 2560 and 30 fps, which was shown to a target audience aged 10–17. After interviewing the audience, it was proven that well-designed characters help create unique characters and allow viewers to identify character types simply by looking at them.

Keywords: *Shape Language, Character Design, Animation.*

Ice skating adalah olahraga yang dipadu oleh seni yang berfokus pada penampilan tarian yang indah dengan teknik yang sulit. Film *On Ice* menceritakan tentang seorang atlet yang berlatih berlebihan. Dengan menggunakan desain karakter, penonton dapat mengidentifikasi karakter hanya dengan melihatnya, yang akan membantu dengan penyampaian cerita film dan membuat setiap karakter unik. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang berfokus pada memberikan impresi atlet dan pelatih yang baik dan pengaplikasian teknik bahasa bentuk yang baik melalui observasi desain yang sudah ada, pengumpulan informasi terkait desain karakter dengan kajian literatur dan wawancara. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah sebuah film animasi berdurasi 6 menit 10 detik, resolusi 2560 x 1440 dan 30 fps, dan film tersebut ditunjukkan kepada target audience berumur 10-17, setelah mewawancarai penonton, terbukti bahwa karakter desain yang baik membantu dalam membuat karakter yang unik dan dapat mengidentifikasi tipe karakter hanya dengan melihatnya.

Kata Kunci: *Bahasa Bentuk, Desain Karakter, Animasi.*

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian Terdahulu	13
C. Landasan Perkembangan Produk	13
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	15
A. Pengumpulan Data	15
B. Detail Film Pendek Animasi “ON ICE”	16
C. Pipeline Produksi	21
D. Proses Penciptaan.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Pengumpulan data Pra-Produksi	28
B. Produksi	38

C. Hasil	47
BAB V KESIMPULAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Table 1 Jobdesk Kelompok.....	23
Table 2 Observasi Karakter dari Film Luca.....	33
Table 3 Observasi Karakter dari Film ROTTMNT:The Movie.....	35
Table 4 Wawancara Coaches	36
Table 5 Implementasi dalam karakter desain.....	40
Table 6 Wawancara Target Audience	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Shape Language Circle.....	11
Gambar 2 Shape Language Square	12
Gambar 3 Shape Language Triangles	12
Gambar 4 Referensi Karakter Sekar	18
Gambar 5 Referensi Karakter Coach Jura.....	18
Gambar 6 Referensi Karakter Ibu	19
Gambar 7 Logo Clip Studio Paint.....	19
Gambar 8 Logo Storyboard Pro	20
Gambar 9 Logo ToonBoom Harmony	20
Gambar 10 Pipeline Desain Karakter.....	24
Gambar 11 Pipeline Storyboard	25
Gambar 12 Pipeline Animatic.....	26
Gambar 13 Pipeline Animasi 2D	27
Gambar 14 Contoh siluet	29
Gambar 15 Arti warna.....	31
Gambar 16 Contoh Eksagerasi tubuh karakter.....	31
Gambar 17 Contoh Shape Language	32
Gambar 18 Script On Ice.....	38
Gambar 19 Konsep Karakter On Ice	39
Gambar 20 Sketsa Karakter Sekar	39
Gambar 21 Hasil Akhir Karakter Sekar	40
Gambar 22 Dalam Aplikasi Storyboard Pro mode storyboard	42
Gambar 23 Hasil Akhir Storyboard	42
Gambar 24 Dalam Aplikasi Storyboard Pro mode animatic.....	43
Gambar 25 Dalam Aplikasi Toon Boom Harmony dan kumpulan file animasi...	43
Gambar 26 Hasil 3D Enviroment.....	44
Gambar 27 Sketsa animasi dalam Toon Boom	44
Gambar 28 Clean Up Animasi dalam Toon Boom	45
Gambar 29 Nodes dalam Toon Boom.....	45
Gambar 30 Lineless animation dan lipsync dalam Toon Boom	46
Gambar 31 Hasil akhir animasi.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	54
Lampiran 2. Lembar Bimbingan TA.....	55
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	61
Lampiran 4. Dokumentasi Sidang Proposal.....	72
Lampiran 5. Dokumentasi Sidang TA	73
Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	76
Lampiran 7. Tanda Terima Laporan PI.....	77
Lampiran 8. Sertifikat Kopetensi	78
Lampiran 9. HAKI	79