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 Nurrachman, 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	Pembimbing 2
Trifajar Yurnama S, M.T	Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NIP. 198011133010122003	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

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 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

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 Ic*e 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 befokus 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 litelatur dan 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 ditunjukan kepada target audience berumur 10-17, setelah mewawancarai penonton, terbukti bahwa karakter desain yang baik membantu dalam membuat karakter yang unik dan dapat menidentifikasi 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. Penggumpulan 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