

PROPOSAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI 3D ‘*OUT OF TIME*’ BERBASIS *SHAPE LANGUAGE* SEBAGAI VISUALISASI KEHIDUPAN PEKERJA GENERASI Z

KARYA SENI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Terapan*



Disusun oleh :

Rial Azfa Dila

NIM : 2290345096

**PROGRAM STUDI D4 ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI
3D 'OUT OF TIME' BERBASIS SHAPE LANGUAGE
SEBAGAI VISUALISASI KEHIDUPAN PEKERJA
GENERASI Z
Penulis : Rial Azfa Dila
NIM : 2290345096
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,


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

Anggota 1


Dessy Wahyuni, S.Sn.
NIDN. 0903450012

Anggota 2


Tri Fajar Yurman, S. S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN
KARAKTER FILM ANIMASI 3D "OUT OF TIME"
BERBASIS SHAPE LANGUAGE SEBAGAI
VISUALISASI KEHIDUPAN PEKERJA GENERASI Z

Penulis : Rial Azfa Dila
NIM : 2290345096
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 30 Juni 2026

Pembimbing 1



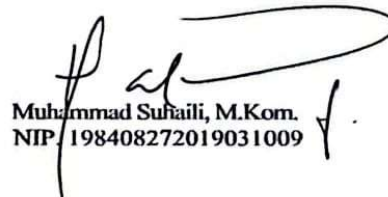
Trifajar Yurmama S, M.T
NIP. 198011122010122003

Pembimbing 2



Afdal Anas, S.Ds, M.Sn
NIP. 199506042025061003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rial Azfa Dila
NIM : 2290345096
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI 3D "OUT OF
TIME" BERBASIS SHAPE LANGUAGE SEBAGAI VISUALISASI
KEHIDUPAN PEKERJA GENERASI Z**
**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, 12 juni 2026

Yang menyatakan,



Rial Azfa Dila
NIM: 2290345096

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rial Azfa Dila
NIM : 2290345096
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 DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI 3D "OUT OF TIME" BERBASIS SHAPE LANGUAGE SEBAGAI VISUALISASI KEHIDUPAN PEKERJA GENERASI Z"

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 12 juni 2026

Yang menyatakan,



Rial Azfa Dila
NIM: 2290345096

ABSTRAK

Generasi Z yang mulai mendominasi dunia kerja menghadapi tantangan dalam menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi *work-life balance*. Penelitian ini bertujuan merancang desain karakter pada film animasi 3D *Out of Time* dengan menerapkan *shape language* sebagai pendekatan visual untuk merepresentasikan kehidupan pekerja Generasi Z. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan karya Gustami yang meliputi tahap eksplorasi, improvisasi, dan perwujudan. Eksplorasi dilakukan melalui observasi, studi pustaka, dan pengumpulan referensi visual, sedangkan improvisasi berfokus pada pengembangan alternatif desain karakter. Tahap perwujudan menghasilkan desain karakter final berupa model sheet dan *turnaround*. Hasil perancangan dievaluasi melalui studi literatur dan kuesioner deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *shape language* mampu membangun identitas visual yang sesuai dengan karakter dan perannya dalam cerita. Selain itu, desain karakter dinilai mampu merepresentasikan kehidupan pekerja Generasi Z serta memiliki *character readability* yang baik sehingga mudah dikenali dan dipahami oleh penonton.

Kata kunci: desain karakter, film animasi 3D, *shape language*, Generasi Z, *character readability*.

ABSTRACT

Generation Z, which is beginning to dominate the workforce, faces challenges in maintaining a balance between work and personal life (work-life balance). This study aims to design the characters for the 3D animated film Out of Time by applying shape language as a visual approach to represent the lives of Generation Z workers. The study employs Gustami's creative method, which consists of three stages: exploration, improvisation, and realization. The exploration stage involves observation, literature review, and the collection of visual references, while the improvisation stage focuses on developing alternative character designs. The realization stage produces the final character designs in the form of model sheets and turnarounds. The design results are evaluated through a literature review and descriptive questionnaires. The findings indicate that the application of shape language effectively establishes a distinct visual identity for each character according to their personality and role in the story. Furthermore, the character designs successfully represent the lives of Generation Z workers and demonstrate good character readability, making the characters easily recognizable and understandable to the audience.

Keywords: character design, 3D animation, *shape language*, Generation Z, *character readability*.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan desain karakter film animasi 3D "Out of Time" berbasis shape language sebagai visualisasi kehidupan pekerja Generasi Z.” dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Animasi, Jurusan Desain, di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penelitian ini berfokus pada perancangan desain karakter film animasi 3D *Out of Time* berbasis *shape language* sebagai visualisasi kehidupan pekerja Generasi Z. Penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi.
6. Trifajar Yurmama S, M.T., Pembimbing I Tugas Akhir.
7. Afdal Anas ,S. Ds. M. Sn.,Pembimbing II Tugas Akhir.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Staf dan karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Orang Tua dan saudara yang selalu mengusahakan, mendukung, dan mendoakan selama proses perkuliahan.

11. Keluarga yang senantiasa memberikan doa dan semangat.
12. Muhammad Ilham Kurniawan dan Dayven Althaafah Opentri selaku rekan satu kelompok Karya Tugas Akhir (Wondercape Team).
13. Paguyuban yang telah menjadi tempat berbagi cerita, pengalaman, serta memberikan semangat dan kebersamaan selama menjalani masa perkuliahan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
14. Alfindra Rahman dan Arka Adisti yang telah menjadi sahabat sekaligus rekan seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, bantuan, serta menemani dalam berbagai proses selama masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini.

Karya ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Depok, 1 Juli 2026
Penulis,



Rial Azfa Dila
NIM : 2290345096

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Film Animasi sebagai Media Naratif Visual	7
1. Animasi 3D	7
B. Desain Karakter sebagai Media Representasi Sosial	9
C. Shape language dalam desain karakter	9
D. Shape Language sebagai Pendukung Keterbacaan Karakter	10
E. Visualisasi Kehidupan Pekerja Generasi Z melalui Desain Karakter	12
F. Hasil penelitian terdahulu yang relevan.....	13
G. Studi referensi visual	15

1. Paperman (2012)	16
2. Up (2009)	17
3. Jumbo (2025)	18
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	21
A. Metode Penciptaan.....	21
1. Tahap Eksplorasi	22
2. Tahap Improvisasi	23
3. Tahap Perwujudan.....	23
B. Metode Pengumpulan Data	24
1. Observasi.....	24
2. Studi Pustaka.....	25
3. Kuesioner	25
C. Timeline Pengerjaan.....	26
D. Alur Kerja Penulis.....	27
E. Perangkat Penunjang Penciptaan Karya.....	27
1. Pinterest.....	28
2. <i>Pure Ref</i>	29
3. <i>Procreate</i>	30
4. Google Drive.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Gambaran Umum Karya	32
B. Proses Perancangan karakter.....	33
1. Hasil Eksplorasi	33

2. Tahap Improvisasi	34
3. Hasil Perwujudan	38
C. Hasil kuesioner.....	42
1. Kuesioner	42
2. Studi Pustaka.....	48
BAB V PENUTUPAN	50
A. Simpulan	50
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Table 4.1 Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Gustami	21
Gambar 3.2 Timeline Pengerjaan.....	26
Gambar 3.3 Alur Kerja.....	27
<i>Gambar 3.4 Pinterest</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 3.5 Pure Ref</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 3.6 Procreate.....</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 3.7 Google Drive.....</i>	<i>31</i>
Gambar 4.1 Poster Out Of Time	32
Gambar 4.2 Hasil Eksplorasi.....	33
Gambar 4.3 Refy Sketch	35
Gambar 4.4 Ratih Sketch	36
Gambar 4.5 Ayah Sketch.....	37
Gambar 4.6 Refy Turnaround	39
Gambar 4.7 Ratih Turnaround	40
Gambar 4.8 Ayah Turnaround	41