

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BACKGROUND DENGAN SUDUT
PERSPEKTIF KAMERA PADA ANIMASI 2D “REACHING
FOR THE STAR”

Diajukan sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



DISUSUN OLEH
DZAKIRA NAHDA
2290345033

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA 2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Background dengan Sudut
Perspektif Kamera pada Animasi 2D
"Reaching for The Star"
Penulis : Dzakira Nahda
NIM : 2290345033
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 16 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIDN 0019049104

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NRD 904420012

Anggota 2



Zul Fiqhri, M.Sn
NIDN 0313129204

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI
NIP 197711132010121001

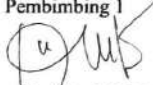
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BACKGROUND
DENGAN SUDUT PERSPEKTIF
KAMERA PADA ANIMASI 2D
"REACHING FOR THE STAR"
Penulis : Dzakira Nahda
NTM : 2290345033
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

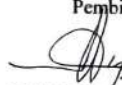
Pembimbing 1



Niken Oktaviani M.Pd.

NIP : 199610212024062001

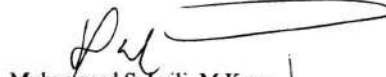
Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo S.T., M.I.Kom.

NIDN: 0413067003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi


Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 198408272019031009

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dzakira Nahda
NIM : 2290345033
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Grafis Tahun Akademik :
2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PERANCANGAN BACKGROUND DENGAN SUDUT PERSPEKTIF
KAMERA PADA ANIMASI 2D "REACHING FOR THE STAR"
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, 1 Juli 2026

Yang menyatakan,



Dzakira Nahda
NIM: 2290345033

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dzakira Nahda
NIM : 2290345033
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 Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: PERANCANGAN BACKGROUND DENGAN SUDUT PERSPEKTIF KAMERA PADA ANIMASI 2D "REACHING FOR THE STAR"

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, 1 Juli 2026

Yang menyatakan,



Dzakira Nahda
NIM: 2290345033

ABSTRAK

The background is a crucial element in animation; visually, it serves not only to define the setting but also plays a role in shaping the narrative experience, influencing emotions, and molding the audience's perception of the story. This study aims to analyze the application of camera perspective and composition in 2D animation background design to create visuals that support the narrative and direct the viewer's attention toward the main character. The research utilizes the theories of perspective and visual composition proposed by Ed Ghertner as a theoretical framework for animation background design. A R&D method with a qualitative approach—incorporating literature reviews, observations, and expert consultations—is employed to analyze how camera perspective and composition are applied to 2D animation backgrounds. The design results demonstrate that applying camera perspective and visual composition to 2D animation backgrounds yields a more communicative visual style, enhances the scene's atmosphere, and strengthens the visual narrative. Consequently, the application of these theories regarding camera perspective and visual composition can serve as a guideline in the 2D animation background design process to produce more effective and communicative visuals.

Keyword : Background, perspective, camera angle, composition.

Background merupakan salah satu elemen terpenting yang ada dalam animasi yang memiliki fungsi yang visual tidak hanya berfungsi untuk mendefinisikan tempat, tetapi juga berperan dalam membangun pengalaman naratif yang mempengaruhi emosi serta membentuk persepsi audiens terhadap cerita yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan perspektif kamera dan komposisi dalam perancangan background animasi 2D guna menciptakan visual yang mampu mendukung narasi dan mengarahkan perhatian penonton terhadap karakter utama. Penelitian ini menggunakan teori perspektif dan komposisi visual yang dikemukakan oleh Ed Ghertner sebagai landasan teori dalam perancangan background animasi. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan pendekatan kualitatif melalui studi literatur, observasi, dan konsultasi dengan ahli untuk menganalisis penerapan perspektif kamera dan komposisi pada background animasi 2D. Hasil perancangan pada Background menunjukkan bahwa penerapan perspektif kamera dan komposisi visual pada background animasi 2D menghasilkan tampilan yang lebih komunikatif, mendukung suasana adegan, dan memperkuat narasi visual. Dengan demikian, penerapan teori perspektif kamera dan komposisi visual dapat dijadikan acuan dalam proses perancangan background animasi 2D untuk menghasilkan visual yang lebih efektif dan komunikatif.

Kata kunci : Background, perspektif, sudut kamera, komposisi.

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 Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang Berdasarkan karya tersebut,penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN BACKGROUND DENGAN SUDUT PERSPEKTIF KAMERA PADA ANIMASI 2D “REACHING FOR A STAR”

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.A.k., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman S.T., M.M.S.I, S.Kom., M.T.,, 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., Koordinator Program Studi Animasi

6. Niken Oktaviani M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi
7. Niken Oktaviani M.Pd., selaku Pembimbing I
8. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom., selaku Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Instansi terkait
11. Keluarga yang terus mendukung.
12. Teman-teman yang selalu ada ketika masa-masa suka dan duka.
13. Teman-teman Discord yang menaikkan suasana.

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

Jakarta, 1 Juli 2026



Dzakira Nahda

2290345033

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	2
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	3
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	4
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	5
ABSTRAK.....	6
PRAKATA.....	8
DAFTAR ISI.....	1
BAB I.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	3
C. BATASAN MASALAH.....	4
D. RUMUSAN MASALAH.....	4
E. TUJUAN PENULISAN.....	5
F. MANFAAT PENELITIAN.....	5
BAB II.....	7
A. KAJIAN TEORI.....	7
B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN.....	28
C. KERANGKA BERPIKIR.....	28
BAB III.....	30
A. JENIS PENELITIAN.....	30
B. MODEL PENGEMBANGAN.....	31
C. SUBJEK PENELITIAN.....	32
D. METODE PENGUMPULAN DATA.....	33
E. PENJELASAN KARYA.....	35
BAB IV.....	43
A. HASIL.....	43
B. PEMBAHASAN.....	69
BAB V.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80

LAMPIRAN.....	83
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Table 1 : Penelitian yang Relevan.....	28
Table 2 : Hasil kepentingan Keberadaan Background menurut responden.....	61
Table 3 : Hasil keperluan Perspektif Kamera menurut Responden.....	62
Table 4 : Hasil diperlukannya Komposisi Menurut Responden.....	62
Table 5 : Hasil Pengaruh perspektif kamera dan komposisi menurut responden	63
Table 6 : Hasil responden mengenai pengaruh background pada cerita.....	64

DAFTAR TABEL

Gambar 1 : Animasi Hand Drawn.....	8
Gambar 2 : Anime.....	9
Gambar 3 : Pixel Art.....	10
Gambar 4 : Foreground, Middleground, Background.....	11
Gambar 5 : Golden Ratio Composition.....	14
Gambar 6 : Negative Space Composition.....	14
Gambar 7 : Golden Triangle Composition.....	15
Gambar 8 : Rule of Odds Composition.....	16
Gambar 9 : Rules of Third Composition.....	17
Gambar 10 : High Level View.....	19
Gambar 11 : Eye Level View.....	19
Gambar 12 : Bird Eye Level.....	20
Gambar 13 : Low Angle View.....	21
Gambar 14 : Dutch Angle View.....	21
Gambar 15 : Hue.....	25
Gambar 16 : Saturated.....	26
Gambar 17 : Tone.....	26
Gambar 18 : Shaded.....	27
Gambar 19 : Tint.....	28
Gambar 20 : Kerangka Berpikir.....	29