

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN ANIMASI 2D DAN DESAIN KARAKTER
STYLIZED TERHADAP PENYAMPAIAN *FACIAL
EXPRESSION* PADA ANIMASI “MANISNYA BERBAGI”**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun Oleh:

MUHAMMAD RAFIE ATSILAH

NIM : 2290345075

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN *ANIMASI 2D* DAN DESAIN KARAKTER *STYLIZED* TERHADAP PENYAMPAIAN *FACIAL* *EXPRESSION* PADA ANIMASI “MANISNYA BERBAGI”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Disusun Oleh:

MUHAMMAD RAFIE ATSILAH

NIM : 2290345075

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN *KEY POSE* DAN DESAIN
KARAKTER *STYLIZED* TERHADAP
PENYAMPAIAN *FACIAL EXPRESSION* PADA
ANIMASI “MANISNYA BERBAGI”

Penulis : Muhammad Rafie Atsilah

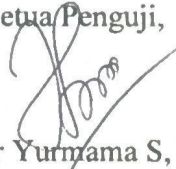
NIM : 2290345075

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 di Jakarta.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



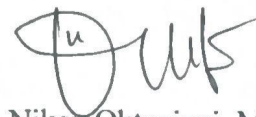
Trifajar Yurmama S, M.T
NIP: 198011122010122003

Penguji 1



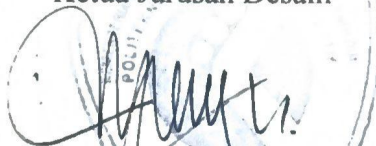
Moses Raisa Graceivan, M.Sn.
NIP. 0903450002

Penguji 2



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN ANIMASI 2D DAN
DESAIN KARAKTER *STYLIZED*
TERHADAP PENYAMPAIAN *FACIAL*
EXPRESSION PADA ANIMASI
“MANISNYA BERBAGI”

Penulis : Muhammad Rafie Atsilah
NIM : 2290345075
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



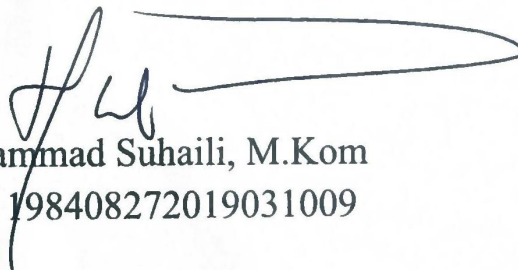
Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, ST
NIDN: 0904420012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rafie Atsilah
NIM : 2290345075
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PENERAPAN ANIMASI 2D DAN DESAIN KARAKTER
STYLIZED TERHADAP PENYAMPAIAN *FACIAL EXPRESSION*
PADA ANIMASI “MANISNYA BERBAGI”
**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
sebenarnya.

Jakarta, 2 Juni 2026

Yang menyatakan,



10000
METERAI
TEMPEL
493C7A0X006752501

Muhammad Rafie Atsilah

NIM: 2290345075

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Rafie Atsilah
NIM : 2290345075
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: PENERAPAN ANIMASI 2D DAN DESAIN KARAKTER *STYLIZED* TERHADAP PENYAMPAIAN *FACIAL EXPRESSION* PADA ANIMASI “MANISNYA BERBAGI”

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,



Muhammad Rafie Atsilah

NIM: 2290345075

ABSTRAK

This study analyzes the application of 2D animation using the key pose animation method and stylized character design to support the delivery of facial expressions and gestures in the short film “The Sweetness of Sharing” The study is grounded in the persistent stiffness of movement and sub optimal delivery of character expressions in Indonesian 2D animation, which limits child audiences' emotional connection to the story. The method used was Research and Development (R&D) with a descriptive qualitative approach and the ADDIE model. Data were collected through interviews with two animation experts and questionnaires distributed to 30 child respondents aged 7–10 years (18 offline, 12 online). The results show that key pose animation clarified poses and emphasized character expressions, while stylized character design, with larger head proportions and simplified shapes, helped children understand the characters' emotions and the story's message. The questionnaire further showed that 80% of respondents found it very easy to understand character emotions through facial expressions, confirming facial expression as the element most helpful in understanding the story. The integration of both approaches contributed significantly to the effectiveness of visual communication in “The Sweetness of Sharing”.

Keywords: *2D animation, key pose animation, stylized character design, facial expression.*

Penelitian ini menganalisis penerapan animasi 2D dengan metode *key pose animation* dan desain karakter *stylized* dalam mendukung penyampaian ekspresi wajah dan gestur pada animasi “Manisnya Berbagi”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih ditemukannya kekakuan gerak dan kurang optimalnya penyampaian ekspresi karakter dalam animasi 2D Indonesia, sehingga keterhubungan emosional penonton anak terhadap cerita belum tersampaikan secara efektif. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan dua ahli animasi serta kuesioner kepada 30 responden anak berusia 7–10 tahun (18 luring, 12 daring). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *key pose animation* memperjelas pose dan mempertegas ekspresi karakter, sementara desain karakter *stylized* dengan proporsi kepala lebih besar dan bentuk sederhana membantu anak-anak memahami emosi dan pesan cerita. Hasil kuesioner menunjukkan 80% responden sangat mudah memahami emosi karakter melalui ekspresi wajah, menjadikan ekspresi wajah elemen yang paling membantu pemahaman cerita. Integrasi kedua pendekatan memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas komunikasi visual dalam animasi “Manisnya Berbagi”.

Kata kunci: *animasi 2D, key pose animation, desain karakter stylized, ekspresi wajah.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Penerapan Animasi 2D dan Desain Karakter *Stylized* terhadap Penyampaian *Facial Expression* pada Animasi ‘Manisnya Berbagi’” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerjasama.
3. Bapak Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Bapak Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Bapak Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Ibu Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Ibu Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan karya ini.
8. Bapak Ilham Khalid Setiawan, ST., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah memberikan saran serta dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

9. Seluruh dosen dan staf Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu animasi, khususnya dalam bidang desain karakter dan teknik animasi 2D.

Bekasi, 26 Juni 2026

Penulis,



Muhammad Rafie Atsilah

NIM : 2290345075

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Animasi.....	7
a. Peran Animasi 2D.....	8
b. Klasifikasi Metode Animasi 2D.....	9

2. <i>Key Pose Animation</i>	10
3. Desain Karakter.....	11
4. Desain Karakter <i>Stylized</i>	16
5. <i>Facial Expression</i> (Ekspresi Wajah).....	18
6. Ekspresi Wajah sebagai Media Komunikasi.....	19
B. Kerangka Berpikir.....	20
C. Referensi Karya.....	21
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Teknik Pengumpulan Data.....	27
C. Teknik Analisis Data.....	29
D. Penjelasan Karya.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penciptaan Karya.....	36
B. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	71
DAFTAR LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembagian Tugas Tim.....	32
Tabel 2. Jadwal Pengerjaan Tugas Kelompok.....	33
Tabel 3. Jadwal Pengerjaan Tugas Individu.....	33
Tabel 4. Daftar Properti.....	34
Tabel 5. Tabel Wawancara dan Jawaban Ahli 1.....	56
Tabel 6. Tabel Wawancara dan Jawaban Ahli 2.....	58
Tabel 7. Hasil Kuesioner Responden.....	61
Tabel 8. Hasil Kuesioner Terhadap Pemahaman Responden.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Karakter Animasi Madani.....	13
Gambar 2. Desain Karakter Steven Universe.....	16
Gambar 3. Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 4. Referensi Artstyle.....	22
Gambar 5. Referensi Gerakan <i>Key Pose Animation</i>	23
Gambar 6. Poster Animasi “Manisnya Berbagi”.....	30
Gambar 7. Referensi Konsep Visual Animasi.....	39
Gambar 8. Konsep Visual Animasi.....	40
Gambar 9. Desain Karakter Doni.....	41
Gambar 10. Desain Karakter Bagas.....	42
Gambar 11. Desain Karakter Romli.....	44
Gambar 12. Pembuatan <i>Key Pose Animasi Scene 15 Shot 1</i>	45
Gambar 13. Pembuatan <i>Key Pose Animasi Scene 19 Shot 2</i>	46
Gambar 14. Pembuatan <i>Key Pose Animasi Scene 9 Shot 3</i>	47
Gambar 15. Pembuatan <i>Key Pose Animasi Scene 6 Shot 3</i>	48
Gambar 16. Pembuatan <i>Inbetween Animasi Scene 15 Shot 1</i>	50
Gambar 17. Pembuatan <i>Inbetween Animasi Scene 19 Shot 2</i>	51
Gambar 18. Pembuatan <i>Inbetween Animasi Scene 9 Shot 3</i>	52
Gambar 19. Pembuatan <i>Inbetween Animasi Scene 6 Shot 3</i>	53
Gambar 20. Dokumentasi Bersama Responden.....	55
Gambar 21. Proses Penayangan Animasi kepada Responden.....	55
Gambar 22. Proses Pengisian Kuesioner oleh Responden.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	75
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan TA.....	76
Lampiran 3. Hasil Wawancara Ahli 1.....	78
Lampiran 4. Hasil Wawancara Ahli 2.....	79
Lampiran 5. Artbook “Manisnya Berbagi”.....	80
Lampiran 6. Dokumentasi Sidang Proposal.....	81
Lampiran 7. Dokumentasi Sidang TA.....	82
Lampiran 8. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	83
Lampiran 9. Tanda Terima Laporan Praktik Industri.....	84
Lampiran 10. Dokumen HAKI.....	85
Lampiran 1. Sertifikat Toefl.....	88