

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI SHAPE LANGUAGE PADA DESAIN
KARAKTER SEBAGAI REPRESENTASI SIMBOLIK POLA
ASUH PERMISIF DALAM FILM *THE WORLD BEHIND*
CLOSED DOOR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:
MIFTAHUL HAKIM
NIM: 2290345067

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI SHAPE LANGUAGE PADA DESAIN
KARAKTER SEBAGAI REPRESENTASI SIMBOLIK POLA
ASUH PERMISIF DALAM FILM *THE WORLD BEHIND*
CLOSED DOOR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:
MIFTAHUL HAKIM
NIM: 2290345067

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBARAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTSI SHAPE LANGUAGE PADA DESAIN
KARAKTER SEBAGAI REPRESENTASI SIMBOLIK POLA ASUH PERMISIF
DALAM FILM THE WORLD BEHIND CLOSED DOOR

Penulis : Miftahul Hakim
NIM : 2290345067
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 02 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Trifajar Yundama S.Kom, M.T
NIP 198011122010122003

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIDN:0903450012

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


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

LEMBARAN PENSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "IMPLEMENTASI LANGUAGE PADA DESAIN
KARAKTER SEBAGAI REPRESENTASI SIMBOLIK POLA
ASUH PERMISIF DALAM FILM THE WORLD BEHIND
CLOSED DOOR".

Penulis : Miftahul Hakim

NIM : 2290345067

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

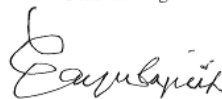
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 25 Juni 2026.

Pembimbing 1



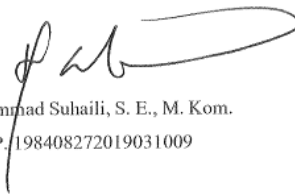
Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S.Sn.
NIDN. 0903450011

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S. E., 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 : Miftahul Hakim
NIM : 2290345067
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: LAPORAN TUGAS AKHIR IMPLEMENTASI SHAPE LANGUAGE PADA DESAIN KARAKTER SEBAGAI REPRESENTASI SIMBOLIK POLA ASUH PERMISIF DALAM FILM THE WORLD BEHIND CLOSED DOOR 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,



Miftahul Hakim
NIM: 2290345067

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Miftahul Hakim
NIM : 2290345067
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: LAPORAN TUGAS AKHIR IMPLEMENTASI SHAPE LANGUAGE PADA DESAIN KARAKTER SEBAGAI REPRESENTASI SIMBOLIK POLA ASUH PERMISIF DALAM FILM THE WORLD BEHIND CLOSED DOOR beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a green and yellow 10000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and '7AACEAOX007054946'.

Miftahul Hakim
NIM: 2290345067

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang desain karakter dalam film animasi pendek *The World Behind Closed Door* dengan menerapkan *shape language* sebagai representasi simbolik pola asuh permisif. Metode yang digunakan adalah penciptaan karya dengan pendekatan kualitatif melalui studi literatur, observasi, dokumentasi proses, dan validasi ahli. Hasil perancangan menunjukkan bahwa bentuk lingkaran dan oval pada karakter Ranimm merepresentasikan sifat lembut dan pasif, bentuk membulat dengan aksentuasi diagonal pada Azka menunjukkan kepolosan dan impulsivitas, bentuk persegi pada Adrian merepresentasikan stabilitas, sedangkan Jin menggunakan bentuk membulat, kurva organik, dan aksentuasi segitiga sebagai simbol konsekuensi. Validasi ahli memperoleh rata-rata 4,29 atau 85,7% dan termasuk kategori sangat sesuai. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *shape language* dapat membantu membangun persepsi visual karakter dan memperkuat representasi pola asuh permisif dalam animasi.

Kata Kunci: desain karakter, *shape language*, pola asuh permisif, animasi, representasi simbolik

ABSTRACT

This study designs characters for the short animated film The World Behind Closed Door by applying shape language as a symbolic representation of permissive parenting. The method uses creative practice with a qualitative approach through literature study, observation, process documentation, and expert validation. The results show that rounded forms in Ranimm represent softness and passivity, Azka's rounded forms with diagonal accents represent innocence and impulsiveness, Adrian's square form represents stability, and Jin combines rounded forms, organic curves, and triangular accents to symbolize consequences. Expert validation reached an average score of 4.29 or 85.7%, categorized as highly appropriate.

Keywords: character design, *shape language*, permissive parenting, animation, symbolic representation

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.

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, Ph.D, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta .
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI., 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. M.Suhaili, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Selaku Sekertaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
7. Bayu Saputra, S.Sn, selaku Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir
8. Nur Rahmansyah, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
9. Serta seluruh dosen dan tenaga pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis
10. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moril maupun materiil serta doa yang tidak terputus selama masa perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir.
11. Bayu dwi handoyo selaku rekan satu tim yang sudah bekerja sama dengan baik dalam proses produksi Tugas Akhir.

12. Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Animasi angkatan 2022 serta pihak-pihak lain yang telah berkontribusi langsung memberikan bantuan selama proses produksi karya.

Saya menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Masih terdapat keterbatasan dalam teori maupun implementasi yang dilakukan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat Saya harapkan demi penyempurnaan karya ini.

Jakarta, 30 Juni 2026,
Penulis,

Miftahul Hakim
Nim.2290345067

DAFTAR ISI

LEMBARAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBARAN PENSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	7
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian Terdahulu	16
C. Kerangka Teoritis	18
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	22
A. Jenis dan Model Penelitian	22
B. Subjek dan Objek Penelitian	25
C. Tahapan Penelitian.....	26
D. Teknik Pengumpulan data	28
E. Teknik Analisis Data.....	29
F. Alur Penelitian.....	31

G. Penjelasan Karya	32
H. Tim Penyusun.....	33
I. Perangkat Lunak.....	33
J. <i>Timeline</i> Produksi.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Karya	40
B. Hasil Pengumpulan Data	67
BAB V KESIMPULAN.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.5 Tabel deskripsi pekerjaan	33
Tabel 3.6 Timeline Produksi animasi	38
Tabel 3.7 Timeline Produksi Individu	39
Tabel 4.8 Kebutuhan Visual Berdasarkan Kajian Teori	42
Tabel 4.9 Adegan Storyboard Implementasi Pola Asuh Permisif	58
Tabel 4.10 Indikator Visual Pada Animasi	60
Tabel 4.11 Analisis Shape Language pada Karakter	66
Tabel 4.12 Rubrik Skala Penilaian	68
Tabel 4.13 Kategori Kelayakan Hasil Evaluasi.....	69
Tabel 4.14 Rubrik Penilaian per Bidang	69
Tabel 4.15 Struktur Bobot Penilaian Evaluasi Ahli.....	71
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Ahli Berdasarkan Aspek	72
Tabel 4.17 Rekapitulasi Nilai Akhir Setiap Responden	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Mind mapping</i> penulisan artikel untuk <i>Practice-led Research</i>	24
Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian	31
Gambar 3.3 Poster Film Animasi <i>The World Behind Closed Door</i>	32
Gambar 3.4 Logo <i>Procreate</i>	33
Gambar 3.5 Logo <i>Adobe Photoshop</i>	34
Gambar 3.6 Logo <i>Adobe After Effect</i>	35
Gambar 3.7 Logo <i>Blender</i>	36
Gambar 3.8 Logo <i>Capcut</i>	37
Gambar 4.9 Referensi Visual Karakter Azka	43
Gambar 4.10 Referensi Visual Karakter Rani	44
Gambar 4.11 Referensi Visual Karakter Adrian	45
Gambar 4.12 Referensi Visual Karakter Rangda	45
Gambar 4.13 Eksplorasi Awal Karakter Azka	48
Gambar 4.14 <i>Character Sheet</i> Azka	48
Gambar 4.15 Eksplorasi Awal Karakter Azka	50
Gambar 4.16 <i>Character Sheet</i> Rani	51
Gambar 4.17 Eksplorasi Awal Karakter Adrian	53
Gambar 4.18 <i>Character Sheet</i> Adrian	53
Gambar 4.19 Eksplorasi Awal Karakter Rangda	55
Gambar 4.20 <i>Character Sheet</i> Rangda	56
Gambar 4.21 <i>Scene</i> rani saat berada di dapur	61
Gambar 4.22 <i>Scene</i> Azka berlarian di ruang makan	62
Gambar 4.23 <i>Scene</i> Azka menabrakkan mainannya ke vas bunga	62
Gambar 4.24 <i>Scene</i> Adrian saat di ruang keluarga	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	81
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	82
Lampiran 3. Artbook	91
Lampiran 4. Lembar Data Kuisisioner.....	92
Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Sidang	101
Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	104
Lampiran 7. Tanda Terima Laporan Praktik Industri	105
Lampiran 8. Surat Penerimaan PI	106
Lampiran 9. Sertifikat TOEFL	107