

LAPORAN TUGAS AKHIR

**STRATEGI PERANCANGAN DESAIN KOSTUM KARAKTER
UNTUK MEREPRESENTASIKAN IDENTITAS VISUAL
DALAM *CONCEPT ART* FILM ANIMASI ‘LANGKAH
LINTANG’**

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



Disusun Oleh:

Ashley Maryam Mighty Antomi

NIM: 2290345018

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

**STRATEGI PERANCANGAN DESAIN KOSTUM KARAKTER
UNTUK MEREPRESENTASIKAN IDENTITAS VISUAL
DALAM *CONCEPT ART* FILM ANIMASI ‘LANGKAH
LINTANG’**

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



Disusun Oleh:

Ashley Maryam Mighty Antomi

NIM: 2290345018

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

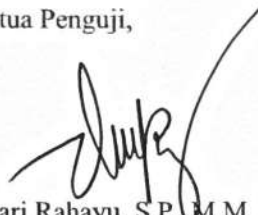
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : STRATEGI PERANCANGAN DESAIN KOSTUM KARAKTER
UNTUK MEREPRESENTASIKAN IDENTITAS VISUAL DALAM
CONCEPT ART FILM ANIMASI 'LANGKAH LINTANG'

Penulis : Ashley Maryam Mighty Antomi
NIM : 2290345018
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,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP: 198801052019032012

Anggota 1



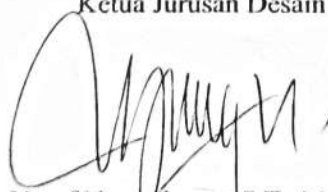
Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn
NIP: 199212132025061002

Anggota 2



Dr. H. Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP.198005072023211013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



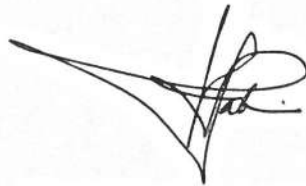
Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : STRATEGI PERANCANGAN DESAIN
KOSTUM KARAKTER UNTUK
MEREPRESENTASIKAN IDENTITAS
VISUAL DALAM *CONCEPT ART* FILM
ANIMASI 'LANGKAH LINTANG'
Penulis : Ashley Maryam Mighty Antomi
NIM : 2290345018
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 26 Juni 2026

Pembimbing 1



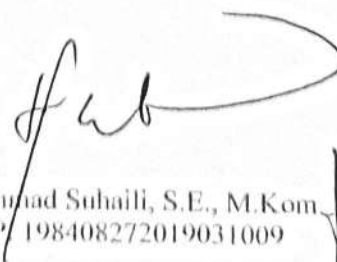
Dr. H. Zainul Hakim, S. Ag., M.Pd.I
NIDN. 0007058008

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIDN. 0903450012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ashley Maryam Mighty Antomi
NIM : 2290345018
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**STRATEGI PERANCANGAN DESAIN KOSTUM KARAKTER
UNTUK MEREPRESENTASIKAN IDENTITAS VISUAL DALAM
CONCEPT ART FILM ANIMASI 'LANGKAH LINTANG'**

**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, 9 Juni 2026



Ashley Maryam Mighty Antomi

2290345018

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ashley Maryam Mighty Antomi
NIM : 2290345018
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:

STRATEGI PERANCANGAN DESAIN KOSTUM KARAKTER UNTUK MEREPRESENTASIKAN IDENTITAS VISUAL DALAM CONCEPT ART FILM ANIMASI 'LANGKAH LINTANG'.

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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 9 Juni 2026



Ashley Maryam Mighty Antomi
2290345018

ABSTRAK

Penelitian tugas akhir ini membahas strategi perancangan desain kostum karakter dalam merepresentasikan identitas visual pada concept art film animasi *hybrid* 2D dan 3D Langkah Lintang. Film ini mengangkat isu resiliensi remaja, khususnya remaja perempuan yang rentan mengalami *self-doubt*, kehilangan, dan tekanan emosional dalam proses pendewasaan. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai kerangka perancangan. Desain kostum dikembangkan sebagai simbol visual yang mendukung narasi cerita secara non-verbal yang merepresentasikan dinamika emosional karakter melalui warna, motif, dan simbol visual. Strategi desain mengintegrasikan tren busana generasi muda saat ini yaitu, tren Berkain. Hasil perancangan menunjukkan bahwa desain kostum yang dirancang berdasarkan observasi visual, wawancara dengan praktisi animasi, serta studi literatur mampu memperkuat identitas visual karakter dan membantu menyampaikan perkembangan emosi serta proses resiliensi karakter tanpa bergantung pada dialog. Penggunaan motif batik memperlihatkan potensi desain kostum sebagai media komunikasi visual sekaligus sarana pelestarian budaya yang lebih relevan dengan generasi muda. Dengan demikian, desain kostum dalam *concept art* film animasi dapat menjadi strategi visual yang efektif untuk mendukung narasi dan pembentukan identitas karakter.

Kata Kunci: Resiliensi Remaja, Desain Kostum, *Concept Art*, Identitas Visual, Animasi *Hybrid*, Adaptasi Budaya, *ADDIE*.

This final project research discusses the costume design strategy in representing visual identity within the concept art of the hybrid 2D and 3D animated film Langkah Lintang. The film explores adolescent resilience, particularly among teenage girls experiencing self-doubt, loss, and emotional challenges during their coming-of-age phase. The study applies a descriptive qualitative method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Costume design functions as a non-verbal visual symbol medium that reflects emotional development through color, pattern, and symbolic motifs. The design integrates contemporary the youth fashion trends Berkain. The results show that costume design developed through visual observation, interviews with animation practitioners, and literature studies was able to strengthen the character's visual identity and communicate emotional development and resilience without relying on dialogue. The use of batik motifs and local cultural adaptation also demonstrates the potential of costume design as a medium of visual communication and cultural preservation that remains relevant to younger generations. Therefore, costume design in animation concept art can become an effective visual strategy to support storytelling and character identity development.

Keywords: Adolescent Resilience, Costume Design, Concept Art, Visual Identity, Hybrid Animation, Cultural Adaptation, *ADDIE*.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat, karunia, dan kesempatannya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul ***“Strategi Perancangan Desain Kostum Karakter untuk Merepresentasikan Identitas Visual dalam Concept Art Film Animasi ‘Langkah Lintang’.*”**

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Proses perancangan karya ini dilaksanakan mulai bulan Juli 2025 hingga Juni 2026.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan penghargaan kepada:

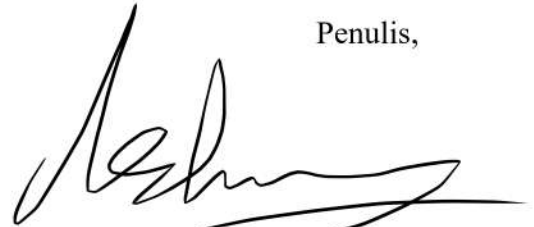
1. Bapak Dwi Riyono, Ph.D, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Bapak Mawan Nugraha, Ph.D., Selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Bapak Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Bapak Dr. Yudha Pradana, S.Pd.,M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Bapak M.Suhaili, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Bapak Dr. H. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I, pembimbing 1 selaku dosen pembimbing penulisan yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan perancangan penulisan laporan tugas akhir ini.
7. Ibu Dessy Wahyuni, S.Sn, pembimbing 2 selaku dosen pembimbing karya tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, serta masukan berharga selama proses penelitian dan perancangan karya film.

8. Ibu penulis, atas doa, dukungan moral, dan semangat yang tiada hentinya.
9. Rizhel dan Sakina, selaku rekan tim LARASWARA yang menemani penulis dari awal pengerjaan tugas akhir sampai selesai.
10. Serta teman-teman seperjuangan di Program Studi Animasi Polimedia, yang selalu memberikan dukungan dan inspirasi selama penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat, terutama sebagai referensi akademis bagi mahasiswa dan pelaku industri animasi yang ingin mengembangkan identitas visual melalui desain kostum karakter sebagai efektivitas simbol visual dalam mendukung narasi non-verbal.

Jakarta, 28 Juni 2026

Penulis,



Ashley Maryam Mighty Antomi

NIM. 2290345018

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Penelitian	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Resiliensi	7
B. Resiliensi Remaja	7
C. <i>Coming of Age film</i>	7
D. Film Animasi	8
E. Animasi <i>Hybrid</i> 2D dan 3D	8
F. Pengertian <i>Concept Art</i>	8
G. <i>Concept Art</i>	9
H. <i>Character Costume Design</i> pada <i>Concept Art</i>	9
I. Adaptasi Budaya Tradisional	9
J. Batik.....	10
K. Kebaya	10

L. Tren Berkain pada Generasi Muda	10
M. Model <i>ADDIE</i>	11
BAB III METODE PENCIPTAAN	12
A. Jenis dan Model Penelitian	12
B. Populasi dan Sampel Penelitian	12
C. Subjek dan Objek Penelitian	12
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	13
E. Teknik Analisis Data	14
1. Reduksi Data	14
2. Penyajian Data	14
F. Proses Perancangan Menggunakan Model <i>ADDIE</i>	15
1. <i>Analysis</i> (Analisa)	15
2. <i>Design</i> (Desain)	15
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	20
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	22
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	22
BAB IV HASIL KAJIAN & PEMBAHASAN	24
A. Hasil Pengumpulan Data	24
1. Obeservasi	24
2. Wawancara	24
3. Studi Literatur	28
B. Proses Penciptaan Karya dengan Teori <i>ADDIE</i>	29
1. <i>Analysis</i> (Analisa)	29
2. <i>Design</i> (Desain)	32
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	33
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	38
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	39
BAB V PENUTUP	41
A. Simpulan	41
B. Implikasi	41
C. Saran	42

DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Sesi Wawancara dengan Narasumber	25
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Batik Sidomukti	17
Gambar 2 Batik Tambal	18
Gambar 3 Batik Sekar Jagad	19
Gambar 4 Batik Kontemporer Motif Kupu-Kupu.....	19
Gambar 5 Logo Adobe Photoshop	20
Gambar 6 Logo Ibis Paint X	21
Gambar 7 Logo Clip Studio	21
Gambar 8 Sketchbook & Pensil yang Penulis Gunakan	22
Gambar 9 Tren Berkain di Instagram.....	24
Gambar 10 Dokumentasi Wawancara dengan Narasumber	25
Gambar 11 Desain Karakter Laras	28
Gambar 12 Concept Art ‘Langkah Lintang’	29
Gambar 13 Animasi ‘Langkah Lintang’	30
Gambar 14 Moodboard Desain Kostum	31
Gambar 15 Sketsa konsep kostum	32
Gambar 16 Draft Desain Kostum Laras	33
Gambar 17 Proses Pengerjaan Ilustrasi Batik	33
Gambar 18 Batik Tambal Laras	34
Gambar 19 Batik Sekar Jagad Laras	34
Gambar 20 Batik Kontemporer Motif Kupu-Kupu Laras.....	34
Gambar 21 Proses Pemakaian Motif Batik Terhadap Karakter	35
Gambar 22 Pemakaian Motif Batik Kotemporer Motif Kupu-Kupu Terhadap Karakter.....	35
Gambar 23 Pemakaian Motif Batik Sekar Jagad Terhadap Karakter	36
Gambar 24 Pemakaian Motif Batik Tambal Terhadap Karakter	36
Gambar 25 Proses Pengerjaan Implementasi Desain Kostum pada Animasi	37
Gambar 26 Implementasi Desain Kostum dengan Batik Kontemporer Motif Kupu-Kupu.....	37
Gambar 27 Implementasi Desain Kostum dengan Batik Sekar Jagad	38
Gambar 28 Implementasi Desain Kostum dengan Batik Tambal.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	45
Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA.....	46
Lampiran 3. Pendukung Penyusunan TA	49
Lampiran 4. Transkrip Wawancara.....	50
Lampiran 5. Dokumentasi dan Transkrip <i>Test Screening</i>	54
Lampiran 6. Dokumentasi Sidang TA & Berita Acara	60
Lampiran 7. Hasil Cek Plagiasi.....	63
Lampiran 8. Tanda Terima Laporan PI.....	64
Lampiran 9. Surat Hak Cipta	65
Lampiran 10. Sertifikat Pendukung	67