

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN 2D KARAKTER MELALUI PRINSIP *APPEAL* DAN
MAKNA KAIN ULOS UNTUK ANIMASI
“SARADJA RAYA: GUNTUR HAGOGON”
(*Character Design Artist*)**

KARYA SENI

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



Disusun oleh:

Adinda Fillia Zachrie

NIM: 2290345004

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



POLITEKNIK NEGERI

Media Kreatif

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan 2D Karakter Melalui Prinsip *Appeal* Dan
Makna Kain Ulos Untuk Animasi "Saradja Raya: Guntur Hagogon"

Penulis : Adinda Fillia Zachrie

NIM : 2290345004

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 Selasa, tanggal
14 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



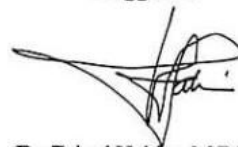
Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT
NIP. 0903450002

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurraehman, ST, M.MSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Adinda Fillia Zachrie
NIM : 2290345004
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

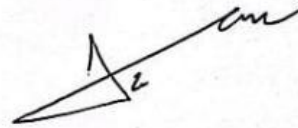
Ditandatangani di Jakarta, 26 Juni 2026

Pembimbing I



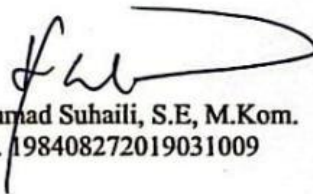
Dr. Zainul Hakim, S.Ag.,
M.Pd.I
NIP. 198005072023211013

Pembimbing II



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIDN.0903450012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Adinda Fillia Zachrie
NIM	: 2290345004
Program Studi	: Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan 2D Karakter Melalui Prinsip Appeal Dan Makna Kain Ulos Untuk Animasi "Saradja Raya: Guntur Hagogon" 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 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan,



10000
METERAI
TEMPEL
06F0CAQX326525887

Adinda Fillia Zachrie
NIM: 2290345004

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Fillia Zachrie
NIM : 2290345004
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan 2D Karakter Melalui Prinsip Appeal Dan Makna Kain Ulos Untuk Animasi "Saradja Raya: Guntur Hagogon" 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 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan.


METERAI
STAMPEL
L6FCCACX026345887

Adinda Fillia Zachrie
NIM: 2290345004

ABSTRAK

Film animasi “Saradja Raya: Guntur Hagogon” mengangkat tema hubungan emosional ayah dan anak yang renggang akibat keterbatasan waktu dan komunikasi karena kesibukan pekerjaan. Penelitian ini membahas perancangan karakter 2D menggunakan prinsip *appeal* dan implementasi kain ulos sebagai elemen visual simbolis untuk mendukung penokohan serta representasi budaya Batak. Fokus penelitian terletak pada penerapan *shape language*, siluet, warna, dan adaptasi motif ulos dalam desain karakter. Metode yang digunakan mengacu pada metode penciptaan Gustami yang terdiri atas tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi literatur, dokumentasi, dan wawancara yang dianalisis menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prinsip *appeal* diterapkan melalui pengolahan elemen visual untuk mendukung karakterisasi tokoh, sementara implementasi kain ulos dilakukan melalui adaptasi motif dan warna pada desain cardigan karakter Hiraya menggunakan Ulos Sibolang Pamontari dan Ulos Bintang Maratur sesuai konteks naratif cerita. Integrasi kedua pendekatan tersebut menunjukkan bahwa elemen visual dan budaya dapat diterapkan dalam perancangan karakter untuk mendukung penokohan dan identitas budaya.

Kata Kunci: Kain Ulos, Desain Karakter 2D, Prinsip *Appeal*, Identitas Budaya Batak, Film Animasi.

ABSTRACT

The animated film “Saradja Raya: Guntur Hagogon” explores the theme of a distant emotional relationship between a father and daughter caused by limited time and communication due to work responsibilities. This study discusses the design of 2D characters using the principle of appeal and the implementation of ulos cloth as a symbolic visual element to support characterization and represent Batak cultural identity. The study focuses on the application of visual elements such as shape language, silhouette, color, and the adaptation of ulos motifs in character design. The method used refers to Gustami’s creation method, which consists of exploration, design, and realization stages. Data were collected through observation, literature review, documentation, and interviews, then analyzed using data triangulation. The results show that the principle of appeal was applied through the development of visual elements to support character portrayal, while the implementation of ulos cloth was carried out through the adaptation of motifs and colors into Hiraya’s cardigan design using Ulos Sibolang Pamontari and Ulos Bintang Maratur according to the narrative context of the story. The integration of the principle of appeal and the implementation of ulos cloth was applied in character design through visual development and cultural adaptation in accordance with the narrative context.

Keywords: Ulos Cloth, 2D Character Design, Appeal Principle, Batak Cultural Identity, Animation Film.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga karya tulis yang berjudul “Pembuatan 2D Karakter Melalui Prinsip *Appeal* dan Makna Kain Ulos untuk Animasi “Saradja Raya: Guntur Hagogon” ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya ini disusun sebagai bagian dari proses akademik sekaligus pengembangan wawasan dalam bidang desain karakter animasi. Penulis tertarik mengangkat topik ini karena melihat pentingnya perpaduan antara prinsip *appeal* dan nilai budaya dalam membentuk karakter yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga memiliki makna simbolis. Ketertarikan ini juga lahir dari pengalaman penulis sebagai *Character Design Artist* dalam proyek animasi tugas akhir berjudul “Saradja Raya: Guntur Hagogon”, yang menampilkan karakter dengan menyisipkan budaya Batak. Dalam proses penyusunan, penulis memperoleh banyak wawasan dari literatur, pengalaman praktik, serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyanto, S. T., M.Ak.,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., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Dessy Wahyuni, S. Sn, selaku dosen pembimbing II karya tugas akhir yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, serta dukungan.
8. Dr. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I, selaku dosen pembimbing laporan tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga pengajar Animasi yang telah berdedikasi memberikan ilmu dan arahan yang dapat menunjang proses selesainya Karya Tugas Akhir penulis.
10. Kedua Orang tua penulis yaitu Ibu Jubaedah dan Bapak Jahrudin, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.
11. Bibi penulis, Siti Nurmala Sari, S.Kom., yang telah meluangkan waktu, memberikan dukungan, arahan, serta saran kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
12. Rekan-rekan dan sahabat-sahabat saya khususnya Nafisatul Ainiyah dan Cecilya Caroline Sianturi, yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta bantuan dalam berbagai bentuk sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Tim Chill Studio sebagai rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir berjudul “Saradja Raya: Guntur Hagogon”, yang telah berjuang dan bekerja sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan laporan penulis agar lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap laporan tugas akhir ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian, dan khususnya terutama untuk pengembangan ilmu di bidang Animasi.

Jakarta, 01 Juli 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Adinda Fillia Zachrie', written in a cursive style.

Adinda Fillia Zachrie

NIM. 2290345004

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	v
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Animasi	7
2. Pengertian Pra-Produksi	7
3. Pengertian Desain Karakter	7
4. Prinsip <i>Appeal</i>	8
5. Makna Warna dan Kain Ulos	10
6. Pengertian Representasi Budaya dalam Desain Karakter	12
B. Hasil Penelitian yang Relevan	12
C. Referensi Film	16
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	22

A. Metode Penciptaan Karya.....	22
B. Teknik Pengumpulan Data	25
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
D. Peran Penulis	29
E. Penjelasan Karya.....	30
F. Perangkat Keras yang digunakan	32
G. Perangkat Lunak yang digunakan	33
H. Tahapan Pembuatan Karya.....	35
I. Tim Penyusun dan Deskripsi Pekerjaan.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Proses Penciptaan Karya	41
B. Hasil Analisis Desain Karakter	48
C. Hasil penelitian	49
1. Observasi	49
2. Studi Literatur	58
3. Wawancara	59
4. Tringulasi Data	69
5. Hasil Dokumentasi	76
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Implikasi	80
C. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Makna <i>Shape Language</i>	9
Gambar 2.2 Ulos Sibolang Pamontari.....	11
Gambar 2.3 Ulos Bintang Maratur.....	11
Gambar 2.4 Film <i>Onward</i>	17
Gambar 2.5 Film <i>Caroline</i>	18
Gambar 2.6 Film <i>Inside Out</i>	18
Gambar 2.7 Film <i>Lilo & Stitch</i>	19
Gambar 2.8 Film <i>Cloudy With A Chance Of Meatballs 2</i>	19
Gambar 2.9 Film <i>Luca</i>	20
Gambar 2.10 Film <i>Jumbo</i>	21
Gambar 2.11 Film <i>Harry Potter and the Prisoner of Azkaban</i>	21
Gambar 3.1 Metode Gustami	22
Gambar 3.2 Timeline Penelitian	29
Gambar 3.3 Lenovo GEFORCE GTX	32
Gambar 3.4 Logo Clip Studio Paint.....	33
Gambar 3.5 Logo Procreate	34
Gambar 3.6 Logo Blender.....	34
Gambar 3.7 Logo After Effect	35
Gambar 4.1 Eksplorasi Hiraya	42
Gambar 4.2 Eksplorasi Pak Batara.....	43
Gambar 4.3 Eksplorasi Kain Ulos.....	44
Gambar 4.4 Tahap Perancangan	45
Gambar 4.5 Tahap <i>Lineart</i>	46
Gambar 4.6 Tahap <i>Coloring</i>	47
Gambar 4.7 Tahap <i>Rendering</i>	48
Gambar 4.8 Pakaian Tahun 2000-an.....	54
Gambar 4.9 Baju dengan Kain Ulos	54
Gambar 4.10 Dokumentasi Observasi dan Perancangan	77
Gambar 4. 11 Dokumentasi Wawancara Ahli Desain Karakter	77

Gambar 4.12 Wawancara Narasumber Berlatar Belakang suku Batak.....	78
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan	13
Tabel 3.1 Tim Penyusun dan Deskripsi Pekerjaan.....	39
Tabel 4.1 Observasi Karakter Film Animasi.....	49
Tabel 4.2 Observasi Tokoh Publik Indonesia	53
Tabel 4.3 Observasi Scene Film Animasi	55
Tabel 4.4 Pertanyaan Wawancara Ahli Desain Karakter.....	60
Tabel 4.5 Wawancara Narasumber dengan latar belakang suku Batak	65
Tabel 4.7 Hasil Tringulasi 1	69
Tabel 4.8 Hasil Tringulasi 2.....	72
Tabel 4.9 Hasil Tringulasi 3.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	70
Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan Terkait dengan TA	85
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	86
Lampiran 4 Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	87
Lampiran 5 <i>Artbook</i> Film Saradja Raya: Guntur Hagogon	88
Lampiran 6 Lembar Wawancara.....	89
Lampiran 7 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	94
Lampiran 8 Lembar Sertifikat Magang.....	95
Lampiran 9 Tanda Terima Laporan Praktik Industri	96
Lampiran 10 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	97