

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BACKGROUND* UNTUK MEMPERKUAT
EMOSIONAL DAN AKSI KARAKTER DALAM FILM
ANIMASI 2D “ISWARAMU”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:

ADJENG SEKAR GAYATRI

NIM: 2290345005

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Background* untuk Mendukung Emosional dan Aksi Karakter dalam Film Animasi 2D “Iswaramu”
Penulis : Adjeng Sekar Gayatri
NIM : 2290345005
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 1 Juni 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Sn
NIDN. 0903450011

Anggota 2



Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIP 198609302024211016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



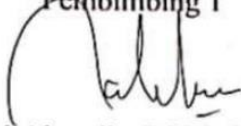
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP.197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Background Untuk Memperkuat Emosional dan Aksi Karakter dalam Film Animasi 2D “Iswaramu”
Penulis	: Adjeng Sekar Gayatri
NIM	: 2290345005
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain

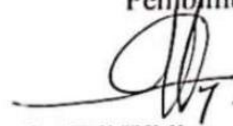
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Senin, 29 Juni 2026

Pembimbing 1



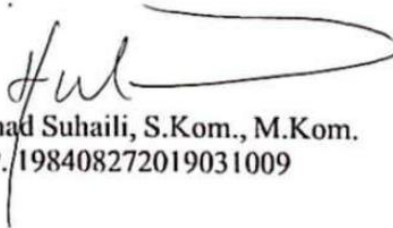
Nurul Akmalia, M.Med.Kom,
NIP. 199102282019032015

Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
NIDN. 0413067003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adjeng Sekar Gayatri
NIM : 2290345005
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Background untuk Memperkuat Emosional dan Aksi Karakter
dalam Film Animasi 2D “Iswaramu”
**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.

Depok, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Adjeng Sekar Gayatri
NIM: 2290345005

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adjeng Sekar Gayatri
NIM : 2290345005
Program Studi : D4 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: **Perancangan Background untuk Memperkuat Emosional dan Aksi Karakter dalam Film Animasi 2D “Iswaramu”** 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Depok, 12 Juni 2026

Yang



METERAI TEMPEL
BED74AOX040454950

Adjeng Sekar Gayatri
NIM: 2290345005

ABSTRACT

The background design in the 2D animated film "Iswaramu" aims to reinforce emotional elements and character actions in conveying a moral message about the importance of family communication. Utilizing the ADDIE method, this design integrates 3D modeling in Blender to ensure layout perspective consistency and digital painting techniques via Ibispaintx. Visual dramatization is achieved by applying Goethe's Color Theory as a color script reference for the characters' psychological transitions, along with high-contrast lighting techniques (Chiaroscuro) for spatial depth. Evaluation using the Reception Analyst method through Focus Group Discussions (FGD) indicates that the majority of the audience occupies a dominant hegemonic position, finding the visual background elements highly effective in environmental storytelling. On the other hand, the evaluation noted shortcomings, including color saturation inconsistencies in several scenes and technical audio-visual alignment that still requires refinement

Keywords: *2D Animation, 2D Background, Goethe's Color Theory, Chiaroscuro Lighting, Reception Analyst.*

ABSTRAK

Perancangan latar belakang (*background*) dalam film animasi 2D "Iswaramu" bertujuan untuk memperkuat elemen emosional dan aksi karakter dalam menyampaikan pesan moral mengenai pentingnya komunikasi keluarga. Menggunakan metode ADDIE, perancangan ini menggabungkan pemodelan 3D Blender untuk konsistensi perspektif *layout* dan teknik *digital painting* pada Ibispaintx. Aspek dramatisasi visual diterapkan melalui Teori Warna Goethe sebagai acuan *color script* untuk transisi psikologis karakter, serta teknik pencahayaan kontras tinggi (*Chiaroscuro*) untuk kedalaman ruang. Evaluasi menggunakan metode *Reception Analyst* melalui *Focus Group Discussion* (FGD) menunjukkan bahwa mayoritas audiens berada pada posisi dominan (*dominant hegemonic*), di mana elemen visual latar belakang dinilai sangat efektif dalam menyampaikan atmosfer cerita (*environmental storytelling*). Di sisi lain, hasil evaluasi mencatat adanya kekurangan berupa inkonsistensi saturasi warna di beberapa adegan serta penyelarasan teknis audio-visual yang masih memerlukan perbaikan.

Kata Kunci: *Animasi 2D, 2D Background, Teori Warna Goethe, Pencahayaan Chiaroscuro, Reception Analyst.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat, karunia, dan bimbingannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir film animasi pendek 2D berjudul “Iswaramu” dengan proses yang berjalan lancar dan selesai tepat waktu.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Topik dari film animasi ini mengangkat tentang hubungan keluarga dan pentingnya kesadaran serta komunikasi kepada anggota keluarga dalam memecahkan masalah. Dalam proses penyusunan dan pembuatan karya film animasi ini, penulis banyak memperoleh bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Wawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., selaku ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E,M.Kom., selaku Kepala Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Nurul Akmalia, M.Med.Kom., selaku Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Antonius Edi Widiargo, S.T.,M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir.
9. Seluruh dosen dan tenaga pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
10. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang tercinta atas dukungan doa, kasih sayang, dan moral yang tiada henti untuk penulis agar terus maju.

11. Teman-teman seperjuangan di Prodi Animasi, terutama untuk kelas c yang telah menemani penulis selama 4 tahun di bangku kuliah yang saling memberi dukungan dan apresiasi.
12. Kelompok yang telah membantu dan turut ikut serta dalam pembuatan tugas akhir ini, Puti Devriana Agna dan Anggi Tia Rahman.
13. Teman-teman server Discord “GABUT”. Arya Yudhistira, Kysya Assyifa Rahmawan, Khansa Selma, Nisrina Salsabila, dan Aura Putri.
14. *My emotional support*, “Broke Cultist” *gang* yang selalu hadir secara *online* dalam mendukung penulis.
15. Muhammad Faiz Ramadhan, selaku partner dan pendamping saya yang telah menemani dan membantu penulis untuk terus maju hingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir tepat waktu.
16. IdentityV yang telah menemani penulis di sela-sela waktu luang dalam mengerjakan penulisan, terutama Ganji Gupta dan Norton Campbell.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan dalam segi penulisan, ataupun kata. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya di masa mendatang.

Depok, 29 Juni 2026
Penulis,



Adjeng Sekar Gayatri
NIM 2290345005

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Animasi	7
2. Animasi 2D.....	7
3. 2D <i>Background</i>	8
4. Konflik Keluarga	13
5. <i>Reception Analyst</i>	14
6. Metode ADDIE	15
B. Hasil Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Berpikir.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Metode Penelitian.....	19
1. <i>Analysis</i>	19
2. <i>Design</i>	20
3. <i>Development</i>	20
4. <i>Implement</i>	21

5. <i>Evaluation</i>	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Metode Pengumpulan Data	22
1. Studi Literatur.....	22
2. Observasi	23
3. Wawancara	23
4. <i>Focus Group Discussion</i>	23
D. Alur Pengerjaan.....	24
1. Produksi Animasi	24
2. Produksi <i>Background</i>	25
E. Timeline Pembuatan Karya.....	28
F. Tim Penyusun	29
G. Spesifikasi Perangkat Lunak	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Proses Penciptaan.....	33
1. <i>Analysis</i> referensi pembuatan <i>background</i>	33
2. <i>Design</i>	42
3. <i>Development</i>	54
4. <i>Implement</i>	60
5. <i>Evaluation</i>	61
BAB V PENUTUP	70
A. Simpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Poster Film Animasi Under This Luminous Sky	20
Gambar 2 Contoh <i>Moodboard</i> menggunakan Ibispaintx	25
Gambar 3 Pengambilan Referensi <i>Angle</i> menggunakan Blender	26
Gambar 4 <i>Base Coloring</i> menggunakan Ibispaintx	26
Gambar 5 <i>Shading</i> (<i>Shadow</i> dan <i>Highlight</i>) menggunakan Ibispaintx	27
Gambar 6 <i>Finishing/Detailing</i> menggunakan Ibispaintx	28
Gambar 7 <i>Screenshot</i> Blender	30
Gambar 8 <i>Screenshot</i> Ibispaintx	31
Gambar 9 Poster Film Animasi <i>Under This Luminous Sky</i>	33
Gambar 10 Dokumentasi dengan Ibu Carissa Dwilanisusantya	36
Gambar 11 Dokumentasi dengan Khansa Selma	37
Gambar 12 Dokumentasi dengan Mumtazah Haura	38
Gambar 13 <i>Moodboard</i> Kamar Dhatu menggunakan Ibispaintx	42
Gambar 14 <i>Concept Art</i> Kamar Dhatu menggunakan Ibispaintx	43
Gambar 15 Referensi <i>Angle Layout</i> menggunakan Blender	44
Gambar 16 <i>Moodboard</i> Ruang Tamu menggunakan Ibispaintx	45
Gambar 17 <i>Concept Art</i> Ruang Tamu menggunakan Ibispaintx	46
Gambar 18 Referensi Perspektif menggunakan Blender	47
Gambar 19 <i>Moodboard</i> Dapur menggunakan Ibispaintx	48
Gambar 20 <i>Concept Art</i> Dapur menggunakan Ibispaintx	49
Gambar 21 Referensi Perspektif menggunakan Blender	50
Gambar 22 <i>moodboard</i> Panggung menggunakan Ibispaintx	51
Gambar 23 <i>Concept Art</i> Panggung menggunakan Ibispaintx	52
Gambar 24 Referensi Perspektif menggunakan Blender	53
Gambar 25 Tahapan pengambilan <i>angle</i> menggunakan Blender	55
Gambar 26 Tahapan <i>Base Coloring</i> menggunakan Ibispaintx	56
Gambar 27 Tahapan <i>Lighting & Shading</i> menggunakan Ibispaintx	57
Gambar 28 Tahapan <i>Finishing</i> menggunakan Ibispaintx	58
Gambar 29 Tahapan menggabungkan karakter dengan <i>Background</i> menggunakan After effects	60
Gambar 30 <i>Screening</i> melalui Google Meet	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Timeline Pra-produksi 2025	28
Tabel 2 Timeline Produksi 2026	29
Tabel 3 Timeline Pasca-Produksi 2026	29
Tabel 4 Tim Penyusun	29
Tabel 5 <i>Color Script</i> Kamar	44
Tabel 6 <i>Color Script</i> Ruang Tamu	47
Tabel 7 <i>Color Script</i> Dapur	50
Tabel 8 <i>Color Script</i> Panggung	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	76
Lampiran 2. Lembar Pembimbing TA.....	77
Lampiran 3. Lembar Pembimbing TA.....	78
Lampiran 4. Transkrip Wawancara.....	79
Lampiran 5. Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	87
Lampiran 6. Art Book.....	94
Lampiran 7. Surat Berita Acara Sidang.....	95
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	97
Lampiran 9. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	98
Lampiran 10. Tanda Terima PI.....	99
Lampiran 11. Sertifikat Kompetensi	100
Lampiran 12. HAKI	101