

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KARAKTER “SORA” DALAM FILM ANIMASI PENDEK “DESTINATION” DENGAN METODE DESIGN THINKING

Character, Development, 3D Animator

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



DISUSUN OLEH :

RESI GATI

NIM : 2290345094

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATI JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KARAKTER 3D "SORA" DALAM
FILM ANIMASI PENDEK "DESTINATION"
DENGAN METODE DESIGN THINKING

Penulis : Resi Gati

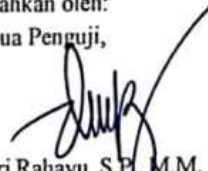
NIM : 2290345094

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 Senin, tanggal
13 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1

Anggota 2



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



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Mengetahui.

Mengetahui,
Ketua Jurusan



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

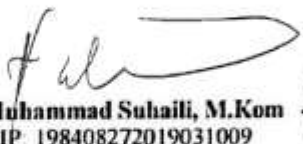
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KARAKTER 3D "SORA" DALAM
FILM ANIMASI PENDEK "DESTINATION"
DENGAN METODE DESIGN THINKING

Penulis : Resi Gati
NIM : 2290345094
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1


Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 198408272019031009

Pembimbing 2


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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Resi Gati Vukti

NIM : 2290345094

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN KARAKTER 3D “SORA” DALAM FILM ANIMASI
PENDEK “DESTINATION” DENGAN METODE DESIGN THINKING**

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,



(Resi Gati Vukti)

NIM: 2290345094

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Resi Gati Vukti

NIM : 2290345094

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2025/2026

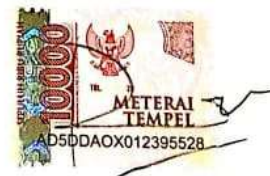
demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:
Desination beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



(Resi Gati Vukti)

NIM: 2290345094

ABSTRAK

Character development is the process of forming a character emotionally, mentally, and attitudinally as a result of conflicts and experiences in the story. This study discusses how the character of Sora is formed and plays a key role in the storyline of the short animated film "Destination." Sora is depicted as someone with big dreams, strong curiosity, and a strong desire for independence. Sora's personality and inner conflict are important factors that drive various events in the story. Through his journey, Sora's character is not only the center of the story but also conveys messages about courage, determination, and the process of self-maturation. The creators used Blender, Procreate, and Adobe After Effects software. This film is expected to convey to the audience an understanding of character development and formation.

Keyword : Animation, Character Development, Education

ABSTRACT

Pengembangan karakter adalah proses pembentukan karakter secara emosional, mental, dan sikap sebagai hasil dari konflik dan pengalaman dalam cerita. Studi ini membahas bagaimana karakter Sora terbentuk dan memainkan peran kunci dalam alur cerita film animasi pendek "Destination." Sora digambarkan sebagai seseorang dengan mimpi besar, rasa ingin tahu yang kuat, dan keinginan yang kuat untuk mandiri. Kepribadian dan konflik batin Sora merupakan faktor penting yang mendorong berbagai peristiwa dalam cerita. Melalui perjalanannya, karakter Sora tidak hanya menjadi pusat cerita tetapi juga menyampaikan pesan tentang keberanian, tekad, dan proses pematangan diri. Pembuatnya menggunakan perangkat lunak Blender, Procreate, dan Adobe After Effects. Film ini diharapkan dapat menyampaikan kepada penonton pemahaman tentang pengembangan dan pembentukan karakter.

Kata kunci: Animasi, Pengembangan Karakter, Pendidikan

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah laporan tugas akhir ini dengan baik. Karya animasi berjudul “Destination” ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari dosen, teman dan orang tua.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dwi Riyono, Ph.D., selalu Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha , Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Kom, selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi dan selaku Dosen pembimbing I.
6. Niken Oktaviani., M.Pd selaku Sekretaris Koordinator Program Studi Animasi.
7. Moses Raissa Graceivan, S.D.s, M.MT selaku dosen pembimbing II.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang sudah memberikan banyak ilmu selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
9. Keluarga tercinta, yang sudah memberi support melalui doa serta semangat dan kasih sayang terkait penulisan Proposal Tugas Akhir.
10. Teman-teman Program studi animasi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang selalu memberi dukungan semangat satu sama lain.

Penullis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun tugas akhir ini.

Depok, 13 Juli 2026

Penulis.

Resi Gati

NIM. 2290345094

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	v
PRAKATA	6
DAFTAR ISI	8
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penulisan.....	4
1.6 Manfaat Penulisan	5
BAB II.....	6
KAJIAN TEORI.....	6
2.1 Perancangan Karakter.....	6
2.2 Unsur Visual Dalam Perancangan Karakter.....	7
2.3 Peran Karakter Dalam Alur Cerita.....	8
2.4 Teori Narasi Dan Alur Cerita	8
<i>1. Penciptaan Karya Visual Dalam Film Animasi</i>	<i>9</i>
<i>2. Teori Desain Karakter Dalam Film Animasi.....</i>	<i>10</i>
<i>3. Karakter Utama Sebagai Penggerak Alur Cerita</i>	<i>10</i>
2.5 Kerangka Pemikiran	11
BAB III	12
METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Metode Penelitian	12
3.3 Indikator Psikologis.....	16
3.3.1 Quarter-Life Crisis, Enclothed Cognition, dan Asosiasi Warna-Emosi	16
<i>a) Transisi Psikologis dan Quarter-Life Crisis</i>	<i>16</i>
<i>b) Konstruksi Identitas melalui Enclothed Cognition</i>	<i>16</i>

c)	<i>Stimulus Respons Penonton melalui Warna-Emosi</i>	17
3.4	Emphatize (Empati) dan Metode Pengumpulan Data.....	17
3.4.1	<i>Pengumpulan Data Primer (Observasi dan Wawancara)</i>	18
3.4.2	<i>Pengumpulan Data Sekunder</i>	19
3.4.3	<i>Sintesis Data dan Transisi ke Tahap Define</i>	23
3.5	Define (Definisi) dan Objek Penelitian	24
3.5.1	<i>Parameter Desain Berdasarkan Landasan Jurnal</i>	24
3.5.2	<i>Objek Penelitian dan Pemetaan Masalah</i>	26
3.6	Ideate (Ideasi)	28
3.6.1	<i>Analisis Referensi Komparatif dan Studi Kreatif</i>	28
3.6.2	<i>Pengembangan Konsep Visual dan Eksplorasi Bentuk</i>	29
3.6.3	<i>Pengembangan Simbolisme Naratif dan Estetika</i>	29
3.7	Prototype (Prototipe)	30
3.7.1	<i>Fase Desain 2D Berbasis Procreate (Pra-produksi)</i>	30
3.7.2	<i>Fase Pemodelan 3D Berbasis Blender (Modelling)</i>	31
3.7.3	<i>Pewarnaan, Material, Texturing dan UV Mapping</i>	32
3.7.4	<i>Sistem Kerangka dan Deformasi (Rigging and Animation)</i>	35
3.7.5	<i>Validasi Hasil Akhir (Lighting, Camera and Rendering)</i>	37
3.7.6	Data Wawancara dan Dokumentasi	38
a)	<i>Eksplorasi Kondisi Psikologis</i>	38
b)	<i>Manifestasi Perilaku dan Bahasa Tubuh</i>	39
c)	<i>Prefensi Visual dan Simbolisme Kostum</i>	39
d)	<i>Harapan dan Resolusi Konflik</i>	40
e)	<i>Dokumentasi</i>	40
BAB IV		41
PEMBAHASAN.....		41
4.1	Implementasi Karakter Sora	41
4.2	Penerapan Metode Design Thinking.....	42
4.2.1	Tahap Emphatize (Empati)	42
4.2.2	<i>Tahap Define (Definisi)</i>	43
4.2.3	<i>Tahap Ideate (Ideasi)</i>	44
a)	<i>Eksplorasi Bentuk Karakter</i>	44
b)	<i>Eksplorasi Siluet</i>	44

c)	<i>Eksplorasi Ekspresi</i>	45
d)	<i>Eksplorasi Warna</i>	45
4.2.4	<i>Tahap Prototype (prototipe)</i>	45
4.3	Implementasi Desain Karakter Sora Ke Model 3D	46
4.3.1	<i>Pembuatan Sketsa Karakter Sora</i>	47
4.3.2	<i>Penyempurnaan Ekspresi</i>	47
4.3.3	<i>Penentuan Warna</i>	48
4.3.4	<i>Final Character Sheet</i>	48
4.3.5	<i>Modelling</i>	49
4.4	Testing Karakter	55
4.5	Validasi Hasil Wawancara dan Penilaian Aset 3D Karakter “Sora”	57
4.5.1	<i>Validasi Temuan Wawancara (Quarter-Life Crisis ke Simbolis Visual)</i>	57
4.5.2	<i>Indikator Penilaian dan Validasi Teknis Model 3D</i>	58
BAB V		61
PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Karakter Sora.....	7
Gambar 3 1Metode Penelitian.....	12
Gambar 3 2 Teori Psikologi Warna.....	20
Gambar 3 3Inside Out 1	21
Gambar 3 4Inside Out 1	22
Gambar 3 5 Inside Out 2	22
Gambar 3 6 Inside Out 2	23
Gambar 3 7 Shape Language Circle.....	25
Gambar 3 8 Shape Language Circle.....	25
Gambar 3 9 Shape Language Circle.....	25
Gambar 3 10 Ekspresi Sora	30
Gambar 3 11 Desain Character Sora	31
Gambar 3 12 3D Model Karkater Sora	32
Gambar 3 13 Tekstur lipatan baju tampak depan.....	33
Gambar 3 14 Tekstur lipatan baju tampak belakang.....	34
Gambar 3 15 Tekstur lipatan baju tampak samping.....	34
Gambar 3 16 Model 3D Karakter Sora	35
Gambar 3 17 3D Model Wajah Sora	36
Gambar 3 18 3D Model Wajah Sora	36
Gambar 3 19 Dokumentasi Wawancara.....	40
Gambar 3 20 Dokumentasi Wawancara.....	40
Gambar 4 1 Polygom 3D Karakter Sora	46
Gambar 4 2 Sketsa Sora	47
Gambar 4 3 Ekspresi Sora.....	47
Gambar 4 4 Final Model Karakter Sora	48
Gambar 4 5 Blocking 3D	49
Gambar 4 6 Wajah Sora 3D	50
Gambar 4 7 Detail 3D Hiung Sora	51
Gambar 4 8 3D Model Bibir	51
Gambar 4 9 3D Model Rambut Sora.....	52
Gambar 4 10 3D Model Baju Sora.....	53
Gambar 4 11 3D Model Celana Sora	54
Gambar 4 12 3D Model Sepatu Sora	54
Gambar 4 13 Sora Ekspresi Sedih.....	55
Gambar 4 14 Sora Ekspresi Marah	56
Gambar 4 15 Uji Coba Ekspresi.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	64
Lampiran 2. Lembar Pembimbing Tugas Akhir	65
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusun TA.....	71
Lampiran 4. Dokumen Kegiatan Sidang	72
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	75
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI.....	76
Lampiran 7. Sertifikasi Kompetensi.....	77