LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI "DI DALAM GALERI" DALAM MEMBANGUN APRESIASI SENI DI GALERI SENI DALAM BENTUK FILM ANIMASI 2 DIMENSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan

Disusun oleh:

AISY ANINDYA WIMALA

NIM: 2290345006

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI "DI DALAM GALERI" DALAM MEMBANGUN APRESIASI SENI DI GALERI SENI DALAM BENTUK FILM ANIMASI 2 DIMENSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya/Sarjana Terapan

Disusun oleh:

AISY ANINDYA WIMALA

NIM: 2290345006

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI "DI DALAM GALERI" DALAM MEMBANGUN APRESIASI SENI DI GALERI SENI DALAM BENTUK FILM ANIMASI 2 DIMENSI

Penulis : Aisy Anindya Wimala
NIM : 2290345006
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 Kamis, 21 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji.

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

Penguji 1

Dessy Wahyuni, S.Sn
NIDN: 0903450012

Penguji 2

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain

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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Desain Karakter Film Animasi "Di Dalam Galeri" Dalam Membangun Apresiasi Seni Di Galeri Seni
Penulis	: Aisy Anindya Wimala
NIM	: 2290345006
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain

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

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Carissa Dwilanisusantya, M.Si.	Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIP.199003062020122013	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	: Aisy Anindya Wimala
NIM	: 2290345006
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI "DI DALAM GALERI" DALAM MEMBANGUN APRESIASI SENI DI GALERI SENI

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, 10 Juni 2026

Aisy Anindya Wimala

2290345006

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	:	Aisy Anindya Wimala
NIM	:	2290345006
Program Studi	:	Animasi (Konsentrasi 1)
Jurusan	:	Desain
Tahun Akademik	:	2025/2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI "DI DALAM GALERI" DALAM MEMBANGUN APRESIASI SENI DI GALERI SENI
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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, 10 Juni 2026
Yang menyatakan,

Aisy Anindya Wimala

2290345006

ABSTRAK

Fenomena interaksi pengunjung galeri seni yang lebih mementingkan untuk mengambil potret dan tidak mematuhi aturan dalam galeri seni. Akibatnya, pengunjung kurang mengapresiasi pada sebuah karya seni yang juga dilatarbelakangi kesenjangan terhadap pengunjung ketika memahami sebuah karya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah desain karakter pada suatu film animasi yang mampu mengedukasi tentang pentingnya sebuah apresiasi terhadap suatu karya seni.

Kata kunci: Apresiasi seni, Galeri seni, Desain Karakter

ABSTRACT

The phenomenon of art gallery visitors who prioritize taking photos and fail to follow gallery rules. As a result, visitors have a limited appreciation for works of art, a situation further compounded by gaps in their understanding of the artworks. This study aims to design a character for an animated film capable of educating viewers on the importance of appreciating a work of art.

Keywords: Art appreciation, Art gallery, Character design

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah senantiasa saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Desain Karakter Film Animasi "Di Dalam Galeri" dalam Membangun Apresiasi Seni di Galeri Seni" ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana terapan.

Terima kasih kepada Allah SWT. atas nikmat kesehatan yang diberikan sehingga saya dapat mengerjakan proposal ini dalam keadaan sehat walafiat. Proposal tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari orang-orang di sekitar . Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dwi Riyono, 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.Pd., 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. 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 Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Dosen Pembimbing I, Ibu Carissa Dwilanisusantya, M.Si. yang sudah membantu untuk penulisan proposal tugas akhir
8. Dosen Pembimbing II, Bapak Antonius Edi Widiargo, M.Ikom. yang sudah membantu dalam diskusi pembuatan karya animasi
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Kedua orangtua dari penulis, Prof. Dr. Nurmala Ahmar., S.E., M.Si., Ak., CA., CSRS., CIIQA dan Iwan Tri Tjahjono, S.E., Ak., M.M., CA, CACP. yang sudah menjadi pendukung dan memberikan motivasi selama pengerjaan proposal tugas akhir
11. Teman-teman saya, Fayza Yukika Untoro, Eisha Shabrina, dan teman-teman lainnya yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu yang sudah menjadi *support system* saya selama 9 tahun hingga saat ini yang terus mendukung dan membantu saya dalam semua hal, termasuk dalam pengerjaan tugas akhir ini.
12. Nijisanji ID, Nezha 2, Godzilla, grup Kpop ATEEZ, Transformers One, Transformers series, dan series Saint Seiya The Lost Canvas, Saint Seiya Knights of Zodiac, Saint Seiya Soul of Gold, yang sudah memberikan inspirasi dan penyemangat saya selama ini dalam menjalankan perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif

Saya juga menyadari sepenuhnya bahwa ini jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan saya. Maka dari itu, saya mengharapkan segala bentuk saran dan masukan serta kritik dari berbagai pihak. Saya berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan animasi.

Depok, 02 Februari 2026

Penulis,

Aisy Anindya Wimala

NIM 2290345006

DAFTAR ISI

ABSTRAK iii
ABSTRACT vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR 1
DAFTAR TABEL xii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 4
B. Identifikasi Masalah 8
C. Pembatasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA 10
A. Kajian Teori 10
B. Hasil Penelitian yang Relevan 20
C. Kerangka Berpikir 21
BAB III METODE PENGKAJIAN 22
A. Metode Penelitian 22
B. Ruang Lingkup 24
C. Langkah Kerja 31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 35
A. Hasil Pengumpulan data 37
BAB V KESIMPULAN 69
A. Simpulan 69
B. Implikasi 70
C. Saran 71
DAFTAR PUSTAKA 73

LAMPIRAN 1

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Perancangan Film Animasi “Di Dalam Galeri” 35
Tabel 2 Hasil Observasi Museum Macan dan Galeri Nasional..... 48
Tabel 3 Penerapan prinsip animasi dalam film "Di Dalam Galeri" 52
Tabel 4 Referensi Penelitian yang Relevan..... 17
Tabel 5 Transkrip Wawancara 1 20
Tabel 6 Transkrip Wawancara 2 25
Tabel 7 Transkrip Wawancara 3 29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Anticipation 10
Gambar 2 Squash and Stretch 11
Gambar 3 Shape Languange Character Design 15
Gambar 4 Bagan Skema Apresiasi Seni Sumber: Modul Apresiasi Seni (Fauzi, 2013) 19
Gambar 5 Kerangka Berpikir 21
Gambar 6 Diagram ADDIE 22
Gambar 7 Dear Girl dari Chungkang Animation School Dokumentasi screenshot Youtube 25
Gambar 8 Pengamatan di dalam Galeri Nasional 27
Gambar 9 Pengamatan di dalam Museum MACAN 28
Gambar 10 Pengamatan di dalam Museum MACAN 28
Gambar 11 Potret Diri Vincent Van Gogh 29
Gambar 12 A Space for the Unbound 31
Gambar 13 Bagan Pipeline Kerja 32
Gambar 14 Pipeline Kerja Desain Karakter 33
Gambar 15 Gantt Chart Timeline Produksi 36
Gambar 16 Screenshot scene Atma dan Raya menonton di bioskop 38
Gambar 17 Screenshot game Raya menggunakan kekuatannya untuk memanggil meteor jatuh 40
Gambar 18 Screenshot game Atma bertemu dengan Nirmala 41
Gambar 19 Screenshot game Buku merah dengan buket bunga 42
Gambar 20 Screenshot game Raya dewasa 43
Gambar 21 Scene Dear Girl Kurator melihat perempuan di lukisan hidup 43
Gambar 22 Scene Dear Girl dengan Visual Lukisan yang terinspirasi dari lukisan The school of Athens 44
Gambar 23 Scene Dear Girl dengan Visual Lukisan yang terinspirasi dari jenis lukisan abstrak 44
Gambar 24 Scene Dear Girl Karakter utama masuk ke dalam Lukisan terinspirasi dari lukisan The Last Supper 45
Gambar 25 Perbandingan shape languange karakter film animasi pendek Dear Girl 45
Gambar 26 Observasi Galeri Nasional 46
Gambar 27 Observasi Museum MACAN 46
Gambar 28 Pencarian visual pakaian untuk desain karakter 49
Gambar 29 Contoh inspirasi visual dari foto pribadi 50
Gambar 30 Desain Karakter Film Di Dalam Galeri 53
Gambar 31 Desain karakter utama film animasi Di Dalam Galeri 53
Gambar 32 Dokumentasi Wawancara dan Screening 54

Gambar 33 Dokumentasi Wawancara dan Screening 55
Gambar 34 Diagram Kuesioner Rentang Usia..... 56
Gambar 35 Diagram Sumber Informasi yang responden dapatkan mengenai Galeri Seni..... 57
Gambar 36 Diagram Kegiatan yang dilakukan di dalam galeri..... 57
Gambar 37 Diagram perilaku yang dilakukan yang di dalam galeri 58
Gambar 38 Diagram penyebab seseorang belum berlaku apresiatif dalam sebuah karya seni 59
Gambar 39 Diagram seseorang sudah menerapkan apresiasi seni..... 60
Gambar 40 Diagram penerapan apresiasi seni pada responden..... 60
Gambar 41 Diagram unsur penting dalam film animasi 61
Gambar 42 Diagram Karakteristik desain animasi 62
Gambar 43 Diagram Gaya Visual Karakter 62
Gambar 44 Diagram Pesan Utama yang paling penting disampaikan dalam film animasi 63
Gambar 45 Diagram Pemahaman unsur desain karakter..... 63
Gambar 46 Diagram pendapat responden mengenai visual..... 64
Gambar 47 Diagram Responden mengenai penyampaian pesan dan emosional dalam film animasi "Di Dalam Galeri"..... 65
Gambar 48 Diagram Responden mengenai desain karakter utama 66
Gambar 49 Diagram responden mengenai siluet desain karakter utama..... 66
Gambar 50 Diagram responden karakteristik desain karakter keseluruhan..... 67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa 1
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir 3
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir 5
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir 6
Lampiran 5 Lembar Tanda Terima PI 10
Lampiran 6 Sertifikat TOEFL/TOEIC 11