

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D
BERJUDUL “EKSPEKTASI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV
POLTEK HARBER**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama: Muhammad Azhar Arriqoh

NIM : 22120045

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Azhar Arriqoh

NIM : 22120045

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul,

“PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL ‘EKSPEKTASI’ SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV POLTEK HARBER”

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada Laporan Tugas Akhir ini juga bukan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persyaratan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya

Tegal, 27 November 2025

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Azhar Arriqoh

NIM 22120045

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Azhar Arriqoh
NIM : 22120045
Jurusan/Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul:

“PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL ‘EKSPEKTASI’ SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV POLTEK HARBER”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tegal, 27 September 2026

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Azhar Arriqoh

NIM 22120045

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Muhammad Azhar Arriqoh

NIM : 22120045

Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : **“PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL ‘EKSPEKTASI’ SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV POLTEK HARBER”**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2024/2025.

Tegal, 17 Juni 2025

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.416



Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum

NIPY. 12.020.481

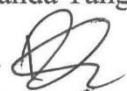
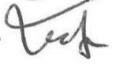
HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Muhammad Azhar Arriqoh
NIM : 22120045
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **"PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL 'EKSPEKTASI' SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV POLTEK HARBER"**

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapat gelar Amd.Ds.

Tegal, 17 November 2020

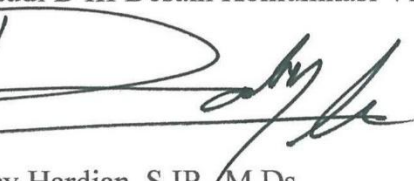
Dewan Penguji:

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Ahmad Randhani, S.Kom., M.Ds	1. 
2. Anggota I	: Nadia Safina Faradisa, S.Ds., M.I., Kom	2. 
3. Anggota II	: Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual




Robby Hardian, S.IP., M.Ds..

NIPY. 07.019.41

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Everybody is a genius. But if you judge a fish by its ability to climb a tree, it will live its whole life believing that it is stupid”

(Albert Einstein)

“Look, if you had one shot, or one opportunity. To seize everything you ever wanted in one moment. Would you capture it or just let it slip?”

(Eminem – Rapper dan penulis lagu ternama dari Amerika)

Tugas Akhir ini bukan sekadar syarat akademik, melainkan rangkaian proses bertumbuh. Di balik lembar demi lembar, tersimpan doa, perjuangan, dan ketulusan banyak hati yang tak tergantikan. Dengan kerendahan hati, dan segala bentuk rasa syukur kehadiran Allah SWT Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak Mohamad Mahfudz dan Ibu Tashlikha selaku orang tua penulis, yang senantiasa membantu meringankan beban selama perancangan berlangsung.
2. Teman-teman DKV, sahabat seperjuangan, dan khususnya orang yang terlibat dalam perancangan Tugas Akhir penulis.
3. Almamater penulis, Politeknik Harapan Bersama Tegal, khususnya Dosen Prodi DKV yang selalu memberikan semangat serta nasihat kepada penulis.
4. Teman-teman Discord dan Vtuber sekalian, yang obrolannya selalu mengisi telinga penulis selama perancangan di malam hari.

“PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL ‘EKSPEKTASI’ SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV POLTEK HARBER”

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D
BERJUDUL “EKSPEKTASI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV
POLTEK HARBER**

ABSTRAK

Promosi merupakan aspek penting dalam meningkatkan pamor dan daya tarik dari sebuah institusi pendidikan di tengah persaingan yang kompetitif. Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan bersama Kota Tegal dinilai masih memiliki keterbatasan dalam strategi promosinya, yang berdampak pada kurangnya minat dari calon mahasiswa baru. Untuk menjawab persoalan tersebut, dilakukan perancangan desain karakter untuk animasi 2D berjudul “Ekspektasi”, dengan menggunakan pendekatan visual bergaya anime yang populer di kalangan generasi Z dan Y. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, serta penyebaran kuesioner. Analisis dilakukan dengan metode analisis tematik demi mengidentifikasi pola dan kebutuhan target audiens. Perancangan mengacu pada tahapan pembuatan desain karakter untuk membantu proses produksi animasi 2D ini menjadi lebih Kreatif, Komunikatif, Efisien & Efektif, serta Estetis, dan juga hasil animasi 2D berjudul “Ekspektasi” ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas promosi Program Studi Desain Komunikasi Visual Poltek Harber, serta menjadi media komunikasi visual yang menarik dan relevan bagi calon mahasiswa baru. Selain itu, karya ini juga menjadi sarana penulis dalam menerapkan keahlian sebagai character designer dan memperkaya portofolio kreatif pribadi

Kata kunci: Desain Karakter, Animasi 2D, Iklan, Media Promosi

**CHARACTER VISUAL DEVELOPMENT FOR THE 2D ANIMATION
PROJECT “EKSPEKTASI” AS A PROMOTIONAL TOOL FOR DKV
POLTEK HARBER**

ABSTRACT

Promotion is key to enhancing the reputation and attractiveness of an educational institution in a competitive environment. The Visual Communication Design Study Program at Politeknik Harapan Bersama is perceived to have some limitations in its promotional strategies, which has led to a decrease in interest from potential new students. To resolve this issue, a character design was crafted for a 2D animation titled "Expectations," utilizing a visual style that appeals to Generation Z and Y, inspired by anime. The research method applied was qualitative. Data collection involved interviews, observations, and distributing questionnaires. The analysis was carried out using thematic analysis to pinpoint patterns and the needs of the target audience. The design process followed the character design creation stages to enhance the production of this 2D animation, making it more Creative, Communicative, Efficient & Effective, and Aesthetic. Additionally, the 2D animation "Ekspektasi" aims to boost the effectiveness of promotional efforts for the Visual Communication Design Program at Poltek Harber, while also serving as an engaging and relevant visual communication medium for prospective new students. Moreover, this work allows the author to apply their skills as a character designer and enrich their personal creative portfolio.

Keywords: Character Design, 2D Animation, Advertisement, Promotional Media

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala Rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL ‘EKSPEKTASI’ SEBAGAI MEDIA PROMOSI DKV POLTEK HARBER”**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Ahli Madya Terapan pada program studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum selaku Dosen Pembimbing II.

5. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 27 November 2025

Penulis



Muhammad Azhar Arriqoh

NIM 22120045

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1. Manfaat Bagi Penulis	7
1.6.2. Manfaat Bagi Prodi DIII DKV Poltek Harber	7
1.6.3. Manfaat bagi Masyarakat dan Calon Mahasiswa Baru	8
1.6.4. Hasil Produk Terkait	9
1.7 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Penelitian Sejenis	11
2.1.1 Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Galendo” sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Ciamis	11
2.1.2 Perancangan Konsep dan Inovasi Desain Karakter Animasi “Taste Treasure” 11	
2.1.3 Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D Puyu to the Rescue" Dengan Mengadaptasi Biota Laut	12
2.2 Landasan Teori.....	13

2.2.1 Periklanan.....	13
2.2.2 Promosi	13
2.2.3 Marketing Mix 4C.....	14
2.2.4 Desain Karakter.....	16
2.2.5 Ekspresi Dasar.....	16
2.2.6 Bentuk dan Warna.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	18
3.2 Bahan Penelitian	19
3.2.1 Observasi.....	19
3.2.2 Data Kuesioner.....	19
3.2.3 Studi Literatur dan Referensi.....	19
3.2.4 Wawancara.....	20
3.3 Alat Penelitian	21
3.3.1 Perangkat Keras	21
3.3.2 Perangkat Lunak.....	21
3.4 Prosedur Penelitian	21
3.4.1 Metode Penelitian.....	21
3.4.2 Analisis Data	22
3.4.3 Metode Perancangan	23
3.5 Kerangka Berpikir.....	25
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	27
4.1. Objek Penelitian.....	27
4.2. Konsep Dasar Perancangan.....	28
4.2.1 Konsep Media	29
4.2.2 Hasil Analisis Data.....	29
4.2.3 Hasil Wawancara dan Observasi	33
4.2.4 Kriteria Desain Karakter	35
4.2.5 Sumber Referensi Desain Karakter dan Character Artbook.....	41
4.2.6 Ide Cerita.....	42
4.2.7 Distribusi.....	43
4.2.8 Judul.....	44
4.2.9 Pemilihan Aplikasi	45
4.3. Proses Perancangan.....	46

4.4. Hasil Perancangan.....	51
4.4.1 Character Artbook.....	51
4.4.2 Media Utama.....	53
4.4.3 Media Pendukung.....	56
4.4.4 Promosi	61
BAB V PENUTUP.....	64
5.1. Kesimpulan.....	64
5.2. Saran	65
5.2.1 Saran dari Pengunjung.....	65
5.2.2 Saran dari Penulis.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram frekuensi responden yang mengetahui Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama	34
Gambar 4. 2 Diagram frekuensi responden yang berminat untuk kuliah di Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama	34
Gambar 4. 3 Diagram frekuensi darimana responden mengetahui Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama	35
Gambar 4. 4 Mr. Fredricksen	36
Gambar 4. 5 Contoh mata dalam ilustrasi gaya Anime	37
Gambar 4. 6 Perbandingan bentuk kepala dan wajah kucing dan ilustrasi gaya Anime ...	38
Gambar 4. 7 Contoh gaya dan warna rambut dari anime.....	38
Gambar 4. 8 Karakter animasi Inside-Out yang mewakili emosi dengan warna	39
Gambar 4. 9 Karakter Nicole dari serial The Amazing World of Gumball	40
Gambar 4. 10 Kimi no Na Wa.....	41
Gambar 4. 11 Bocchi the Rock	41
Gambar 4. 12 Salah satu halaman dari Arknights Official Artbook	42
Gambar 4. 13 Aplikasi Clip Studio Paint	45
Gambar 4. 14 Aplikasi Canva	46
Gambar 4. 15 Karakter Mia.....	47
Gambar 4. 16 Karakter Mama	47
Gambar 4. 17 Proses Lineart	47
Gambar 4. 18 Proses Pewarnaan	48
Gambar 4. 19 Proses Shading	49
Gambar 4. 20 Pembuatan karakter dari Angle lain	49
Gambar 4. 21 Visualisasi Emosi	50
Gambar 4. 22 Penambahan Atribut	50
Gambar 4. 23 Isi dari Character Artbook sesuai urutan halaman (Kanan ke kiri)	52
Gambar 4. 24 Hasil Akhir Animasi Scene 1 dan 2	54
Gambar 4. 25 Hasil Akhir Animasi Scene 3 dan 4	55
Gambar 4. 26 Hasil Akhir Animasi Scene 5 dan 6	56
Gambar 4. 27 Gantungan Kunci.....	57
Gambar 4. 28 Stiker	57
Gambar 4. 29 Standee Akrilik	58
Gambar 4. 30 Stand Karakter Skala 1:1	58
Gambar 4. 31 Poster.....	59
Gambar 4. 32 Kaos	59
Gambar 4. 33 Standing Banner	60
Gambar 4. 34 Notebook	60
Gambar 4. 35 Totebag.....	61
Gambar 5. 1 Kumpulan Feedback dari Pengunjung	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Timeline Pelaksanaan.....	18
Tabel 4. 1 Analisis Tematik	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	73
Lampiran 2. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	74
Lampiran 3. Formulir Bimbingan Pembimbing 1	75
Lampiran 4. Formulir Bimbingan Pembimbing 2	78
Lampiran 5. Kumpulan Dokumentasi Tanggapan Produk.....	81
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Pameran	83
Lampiran 7. Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir.....	84