

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI PENDEK TENTANG JEJAK DIGITAL BERJUDUL “VOID OF REGRET”

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana
Strata Satu (S1)



Oleh:

Ahmad Dzaky Faishal Sayudha

42321010080

Dosen Pembimbing :

Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Dzaky Faishal Sayudha

Nomor Induk Mahasiswa : 42321010080

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 25 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,



Ahmad Dzaky Faishal Sayudha

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Dzaky Faishal Sayudha
NIM : 42321010080
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Pendek Tentang Jejak Digital Berjudul "Void Of Regret"

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803
Ketua Penguji : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803
Penguji 1 : Dican Arjuna D, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0306128601
Penguji 2 : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0304039101



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan/
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

PERANCANGAN ANIMASI PENDEK TENTANG JEJAK DIGITAL BERJUDUL “VOID OF REGRET”

Ahmad Dzaky Faishal Sayudha
42321010080

ABSTRAK

Perkembangan media sosial yang sangat pesat telah mengubah cara remaja berinteraksi dan membangun identitas diri di dunia digital. Namun, rendahnya kesadaran terhadap jejak digital sering kali menyebabkan berbagai permasalahan seperti pencemaran nama baik, penyalahgunaan data, hingga cyberbullying. Berdasarkan kondisi tersebut, perancangan ini bertujuan menciptakan film animasi edukatif berdurasi ± 2 menit dengan tema “Kesadaran Jejak Digital pada Remaja”. Karya ini menggunakan pendekatan naratif personal dan reflektif, disampaikan melalui karakter fiksi bernama Roy, seorang remaja yang mengalami dampak dari jejak digital yang ia tinggalkan di masa lalu. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking*, untuk *ideation*, yang mencakup tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Visualisasi karya mengusung gaya semi realistis karakter 3D dengan elemen antarmuka digital seperti notifikasi, glitch, dan komentar untuk memperkuat pesan. Hasil perancangan berupa animasi dengan pendekatan storytelling emosional dan gaya visual modern mampu membangun keterlibatan audiens remaja dan menyampaikan pesan dengan efektif. Karya ini diharapkan menjadi kontribusi dalam upaya peningkatan literasi digital di kalangan generasi muda Indonesia.

Kata Kunci: Animasi, Jejak Digital, Literasi Digital, Remaja, Storytelling

**PERANCANGAN ANIMASI PENDEK TENTANG JEJAK DIGITAL
BERJUDUL “VOID OF REGRET”**

Ahmad Dzaky Faishal Sayudha
42321010080

ABSTRACT

The rapid growth of social media has transformed how teenagers interact and construct their identities in the digital world. However, the lack of awareness regarding digital footprints often leads to serious issues such as reputational damage, data misuse, and cyberbullying. Responding to this, the present project aims to design a ±2-minute educational animation titled “Digital Footprint Awareness for Teenagers.” The animation applies a personal and reflective narrative approach, delivered through a fictional character named Roy—a teenager who experiences the consequences of his past digital behavior. The design process follows the design thinking methodology, for ideation, including empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Visually, the work features a semi realistic 3D character style, incorporating digital interface elements such as notifications, glitches, and comment threads to enhance message delivery. The design results in the form of animation with an emotional storytelling approach and a modern visual style are able to build engagement with teenage audiences and convey messages effectively. This work is expected to be a contribution to efforts to increase digital literacy among the young generation of Indonesia.

Keywords: Animation, Digital Footprint, Digital Literacy, Teenagers, Storytelling

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, nasihat, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas Rahmat dan Kasih Sayang-Nya yang melimpah kepada penulis.
2. Orangtua penulis & adik-adik penulis, yang selalu mendukung penulis tanpa Lelah, selalu memberikan semangat.
3. Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd.selaku dosen pembimbing, atas bimbingan dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Teman senior dari Shark Animation yang telah membantu dan berbagi ilmu yang membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan arahan, saran, dan masukan.
6. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual terkhusus teman-teman seperjuangan Tugas Akhir ini.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu baik bagi penulis maupun pembacanya. Demikian penyusunan laporan ini, terima kasih.

Jakarta, 25 Juli 2025

Penulis,

Ahmad Dzaky Faishal Sayudha

42321010080

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
2.1 Orisinalitas.....	4
2.1.1 Inspirasi dari sisi Tema	5
2.2 TARGET PERANCANGAN	9
2.3 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	10
2.4 SKEMA PROSES DESAIN.....	15
2.4.1 <i>Empathize</i>	17
2.4.2 Define	17
2.4.3 Ideate.....	17
2.4.4 Prototype	17
2.4.5 Test.....	17
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	25
3.1 Positioning & Konsep Desain.....	25
3.1.1 Positioning	25
3.1.2 Konsep Desain.....	25
3.1.3 Konsep Naratif (Cerita).....	25

3.2 Konsep Visual	26
3.2.1 Gaya Visual	26
3.2.2 Ilustrasi & Elemen Grafis.....	26
3.2.3 Konsep Audio & Mood.....	26
3.3 Strategi Pesan	27
3.4 Strategi Distribusi Karya	27
BAB IV HASIL KARYA DKV	29
4.1 Deskripsi Karya.....	29
4.1.1 Visual Karya	29
4.1.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	64
4.2 Pameran Karya	66
4.3 Hasil Uji Desain.....	67
4.3.1 Hasil Respon Penonton	67
4.3.2 Rangkuman Saran-Saran	71
4.4 Evaluasi Perancangan Karya Animasi	72
4.4.1 Kekuatan Animasi.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1 KESIMPULAN	74
5.2 SARAN	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Inspirasi Gaya Visual	9
Tabel 02. Urutan Cerita Naskah Awal.....	21
Tabel 03. Alur Distribusi Karya.....	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. SS Teen Voices: Oversharing and Your Digital Footprint	6
Gambar 02. SS "Sandstorm" oleh Seemab Gul.....	6
Gambar 03. Skema desain & proses produksi.....	16
Gambar 04. Moodboard cerita	18
Gambar 05. Studi awal karakter. sketsa & 3D modelling	23
Gambar 06. Alternatif Nama Karakter	31
Gambar 07. Moodboard karakter	36
Gambar 08. Sketsa Konsep Karakter Desain	37
Gambar 09. Referensi kamar.....	38
Gambar 10. Storyboard inti cerita	39
Gambar 11. Proses Modeling awal	41
Gambar 12. Proses Modeling lanjut.....	42
Gambar 13. Texture karakter	44
Gambar 14. Final Karakter.....	45
Gambar 15. Set environment kamar & billboard	45
Gambar 16. Rigging karakter	46
Gambar 17. Lighting environment.....	47
Gambar 18. Proses Animating	48
Gambar 19. Rendering	49
Gambar 20. Tahap Editing & VFX.....	50
Gambar 21. Hasil Animasi	57
Gambar 22. Tipografi judul & poster film.....	59
Gambar 23. Poster Film Versi 1.....	59
Gambar 24. Poster Film Versi 2.....	60
Gambar 25. Stiker versi 1	61
Gambar 26. Stiker versi 2	62
Gambar 27. Desain T-Shirt	63
Gambar 28. Desain Pin.....	64
Gambar 29. Pameran karya di Creative Box Bintaro	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	78
Lampiran 2. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir	79
Lampiran 3. Catatan Sidang Tugas Akhir	80
Lampiran 4. Bukti Turnitin dan Lembar Similiarity Check.....	83
Lampiran 5. Dokumentasi Pameran.....	84
Lampiran 6. Hasil Kuesoner Umpan Balik.	85
Lampiran 7. Hasil Karya Tugas.....	89

