

## Penggunaan Artificial Intelligence pada Pembuatan Desain Karakter Animasi

Elsa Mayori<sup>1</sup>, Riyadhul Fajri<sup>2</sup> dan T. Rafli Abdillah<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim Bireuen

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received : 26 Januari 2026

Revised : 23 Februari 2026

Accepted : 03 Maret 2026

#### *Keywords:*

*Artificial Intelligence, Leonardo AI, Text to Image Method*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

#### *Kata kunci:*

*Artificial Intelligence, Leonardo AI, Metode Text to Image, Desain Karakter Animasi*

#### *Corresponding Author:*

**Elsa Manyori**

Universitas Almuslim

Email:

[elsamanyori0@gmail.com](mailto:elsamanyori0@gmail.com)

### ABSTRACT

**[The Use of Artificial Intelligence (AI) in Creating Animated Character Designs]** The advancement of Artificial Intelligence (AI) technology has had a significant impact across various fields, including character design in animation. This study focuses on analyzing existing systems, such as leonardo Ai, which utilize a text-to-image method to automatically generate visual design based on textual descriptions. The objective of this research is to evaluate the quality, effectiveness, and limitations of the text-to-image method in Leonardo AI for creating animated character designs that meet creative requirements. The research employs a descriptive approach using qualitative methods, involving a series of text input tests ranging from simple to complex descriptions. These tests aim to observe image quality, accuracy in representing the input descriptions and processing speed. This study provides insights into the potential and limitations of AI-based systems in the development of animated character design. The findings are expected to serve as a reference for AI technology developers in future animation applications.

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dalam pembuatan desain karakter animasi. Penelitian ini berfokus pada analisis sistem yang sudah ada, seperti Leonardo AI, dengan menggunakan metode text to image yang memungkinkan pembuatan desain visual secara otomatis berdasarkan deskripsi teks. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kualitas, keefektifan, dan keterbatasan metode text to image pada Leonardo AI dalam menghasilkan desain karakter animasi yang sesuai dengan kebutuhan kreatif. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dengan metode kualitatif, penelitian dilakukan melalui pengujian input teks, mulai dari deskripsi sederhana hingga kompleks, untuk mengamati kualitas gambar, akurasi terhadap deskripsi, dan seberapa cepat dia memproses hasil input teks. Penelitian ini memberikan wawasan tentang potensi dan keterbatasan sistem berbasis AI dalam pengembangan desain karakter animasi. Temuan ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi pengembang teknologi AI untuk aplikasi di bidang animasi di masa depan.

## PENDAHULUAN

Industri animasi telah berkembang menjadi salah satu pilar utama dalam dunia hiburan modern, menghadirkan pengalaman visual yang memikat dan emosional bagi penonton [1]. Di balik hasil yang memukau tersebut, terdapat proses penciptaan karakter animasi yang kompleks dan memakan waktu serta biaya besar [2]. Karakter animasi tidak hanya dituntut menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan emosi, kepribadian, dan narasi yang kuat [3], [4], [5].

Seiring kemajuan teknologi, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) mulai memainkan peran penting dalam berbagai sektor, termasuk industri animasi [6], [7]. Salah satu perkembangan signifikan adalah penerapan metode text-to-image, di mana AI dapat menghasilkan gambar visual berdasarkan deskripsi teks yang diberikan [8], [9]. Metode ini memanfaatkan model pembelajaran mesin untuk mentransformasikan informasi tekstual menjadi representasi visual yang relevan [10]. Latar belakang penelitian berisi alasan rasional dan esensial yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berdasarkan fakta-fakta, data, referensi dan temuan penelitian sebelumnya. Gejala-gejala kesenjangan yang terdapat di lapangan sebagai dasar pemikiran untuk memunculkan permasalahan dan bagaimana penelitian mengisi ketimpangan yang ada berkaitan dengan topik yang diteliti. Kompleksitas masalah jika masalah itu dibiarkan dan akan menimbulkan dampak yang menyulitkan, menghambat, mengganggu bahkan mengancam.

Leonardo AI merupakan salah satu platform yang memanfaatkan teknologi ini untuk mendukung proses desain karakter animasi [11], [12]. Dengan algoritma canggih dan antarmuka berbasis teks, Leonardo AI memungkinkan pengguna menghasilkan desain karakter hanya melalui deskripsi verbal. Hal ini membuka peluang bagi kreator, termasuk yang tidak memiliki latar belakang desain visual, untuk tetap berkontribusi dalam proses kreatif [13], [14].

Namun demikian, penggunaan AI dalam desain karakter animasi masih menghadapi tantangan, seperti ketidaksesuaian antara hasil visual dengan ekspektasi pengguna, terutama dalam interpretasi deskripsi yang ambigu, ekspresi wajah, dan detail tekstur [15]. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis mendalam terhadap performa dan akurasi sistem seperti Leonardo AI.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan AI dalam desain karakter animasi melalui platform Leonardo AI dengan pendekatan text-to-image. Fokus utamanya adalah mengevaluasi keunggulan, keterbatasan, serta sejauh mana teknologi ini dapat memenuhi kebutuhan kreator animasi secara efektif dan efisien.

## METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode yang digunakan umum digunakan pada penelitian terkait metode penelitian, yaitu:

### A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada studi ini adalah pendekatan deskriptif dengan metode kualitatif. Pendekatan ini dipilih dikarenakan tujuan penelitian ini adalah menganalisis sistem yang sudah ada yaitu Leonardo AI, khususnya dalam menggunakan metode prompt to image untuk pembuatan desain karakter animasi.

### B. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam studi ini adalah sistem Leonardo AI, khususnya metode text to image untuk menghasilkan desain karakter animasi. Fokus penelitian meliputi; cara kerja sistem Leonardo AI menggunakan metode text to image dalam menghasilkan desain karakter animasi, bagaimana cara membuat deskripsi teks yang baik dan benar dalam mengimplementasikan metode prompt to image pada proses penggunaan sistem Leonardo AI untuk menghasilkan gambar yang sesuai, kekurangan dan kelebihan metode text to image yang digunakan pada sistem Leonardo AI untuk menghasilkan desain karakter animasi, dalam konteks akurasi hasil gambar dan efisiensi waktu yang digunakan.

### C. Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis utama yaitu: deskripsi teks, mencari deskripsi teks yang akan dimasukkan untuk diinput pada Leonardo AI; gambar karakter animasi, gambar karakter animasi yang dihasilkan oleh sistem Leonardo AI.

### D. Analisis Data

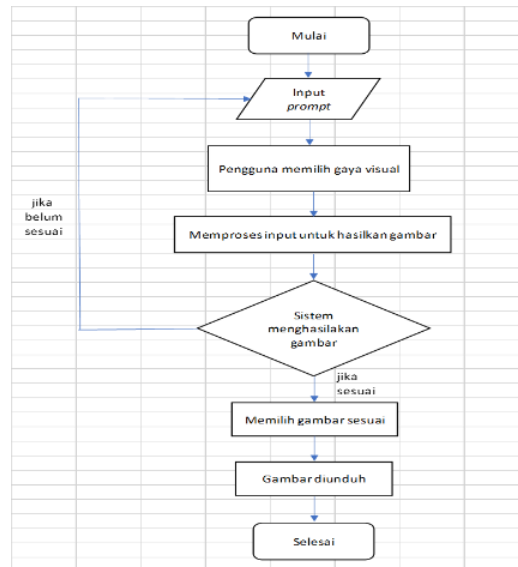
Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan berikut. Deskripsi data, pengelompokan data, evaluasi kinerja sistem, identifikasi masalah, kesimpulan dan saran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisa Masalah

#### 1. Alur kerja proses penggunaan Leonardo AI

Dalam mempermudah penelitian, penulis merancang diagram alur kerja proses penggunaan sistem Leonardo AI sehingga penulis dapat mengimplementasikannya dengan cara yang lebih tersruktur:



Gambar 1. Diagram Alur kerja Proses Penggunaan Leonardo AI

#### 2. Ide Cerita dan Naskah

Ide cerita animasi didapatkan penulis dari refleksi pada sifat manusia, banyak dari kita sering menginginkan hal hal yang menarik tapi berisiko tanpa memahami konsekuensinya dan juga menjadi sombong setelah memilikinya, cerita ini sangat mewakili dari pengamatan yang dilihat oleh penulis pada sifat manusia dengan menjadikan karakter Kiko sang kura kura yang memiliki tekad ambisius untuk menadaptakn hal yang diinginkannya. Lalu ide tersebut dibuat dalam bentuk naskah sebagai awal dalam membuat film animasi.

**Skenario**  
**IMPIAN SANG KURA-KURA**

**INT. KURA-KURA (KIKO)**

Ingin bisa berlari cepat , Mencari anggrek hitam di Gua Penyihir, Kura-Kura (Kiko).

Kiko Merasa Rendah Diri

Setting: Hutan tempat tinggal Kiko, matahari terbenam.  
 Kiko, kura-kura kecil berjalan lambat, melihat burungburung terbang cepat di atasnya.  
 Kiko (merenung): "Kenapa aku selalu begitu lambat? Akuingin menjadi lebih cepat."

Kiko Mendengar Tentang Anggrek Hitam

Setting: Kiko mendengar suara gemuruh air terjun di dalam hutan.  
 Kiko mendengar suara bisikan hewan lain tentang anggrekhitam di gua penyihir.  
 Kiko (bersemangat): "Mungkin inilah jawabanku! Aku akan mencari anggrek hitam itu."

Kiko Bertemu dengan Penyihir Tua

Setting: Kiko sampai di gua penyihir, dengan dinding-dinding gua yang terlihat menyeramkan.  
 Penyihir tua muncul, pakaian unik dan memiliki tongkat ajaib.  
 Penyihir Tua (serius): "hati-hati, kecepatan harus dihaigai, anaku."  
 Kiko (tanya ragu): "Aku ingin menjadi cepat, itu yangaku butuhkan."

Kiko Memakan Anggrek Hitam

Setting: Kiko mendekati anggrek hitam yang berkilauan  
 Kiko mencabut anggrek dan memakannya dengan rakus.  
 Kiko (bangga): "Sekarang aku akan menjadi yangtercepat!"

Kiko Menguasai Kecepatan Barunya

Setting: Kiko kembali ke hutan dengan kecepatan yang luar biasa.  
 Kiko berlari lebih cepat daripada semua hewan lain di hutan.  
 Teman-teman Kiko yang sebelumnya merendhakkannya, kini kagum padanya.  
 Kiko (sombong): "Lihatlah, aku yang tercepat sekarang!"

Kiko Kehilangan Kendali

Setting: Kiko berlari semakin cepat tanpa henti. Kiko tidak bisa mengendalikan kecepatannya danmelewati teman-temannya tanpa bisa berhicara.  
 Hewan lain di hutan panik dan takut karena Kiko yang tak terkendali.  
 Kiko (ketakutan): "Aku kehilangan kendali"

Kiko Menyadari Kesalahannya

Setting: Kiko berhenti di tepi tobing dan hampir jatuh ke sungai. Teman-teman Kiko datang untuk membantunya.  
 Kiko (menangis): "Aku menyadari aku telah sombong. Kecepatan ini membawaku pada masalah."

Kiko Meminta Bantuan Teman-Teman

Setting: Kiko bersama teman-temannya mencoba mengendalikan kecepatannya. Mereka bersama-sama berusaha menghentikan Kiko.  
 Kiko (merenung): "Aku harus belajar untuk menghargai kecepatan dengan bijaksnsa."

Kiko Kembali Menyelamatkan Hutan

Setting: Kiko kembali mengendalikan kecepatannya dengan bijak. Ia membantu teman-temannya dalam situasi darurat. Hutan kembali aman dan dalam keseimbangan.

Kiko (bersyukur): "Aku belajar cara menggunakan kecepatanku dengan benar."

Kiko Menemukan Kebahagiaan Baru

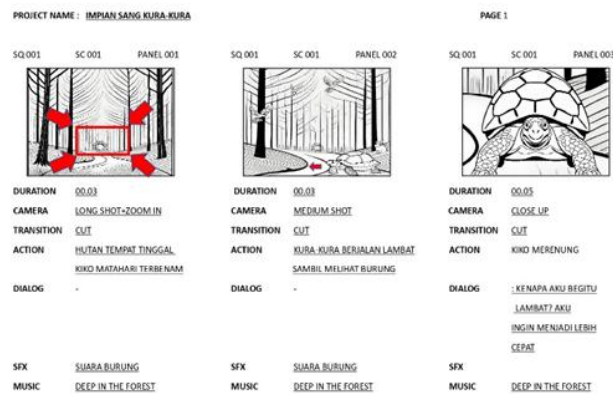
Setting: Kiko bersama teman-temannya berjalan pelan di hutan. Mereka berbagi tawa dan kebahagiaan.

Kiko (senyum): "Aku menemukan kebahagiaan dalam kecepatan, tanpa sombong, dan tanpa menyakiti siapa pun."

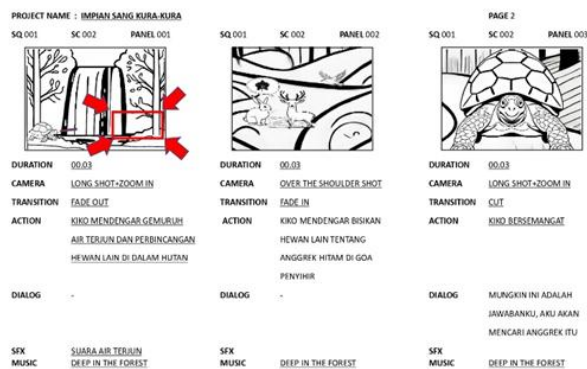
Gambar 2. Naskah Cerita.

### 3. Storyboard

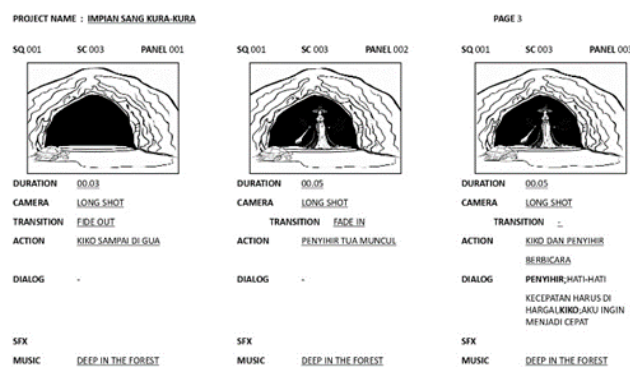
Sebelum membuat desain karakter kita harus membuat dulu bagaimana storyboard atau sketsa visual dan alur cerita supaya ada gambaran ingin membuat karakter seperti apa. Berikut adalah gambaran storyboardnya:



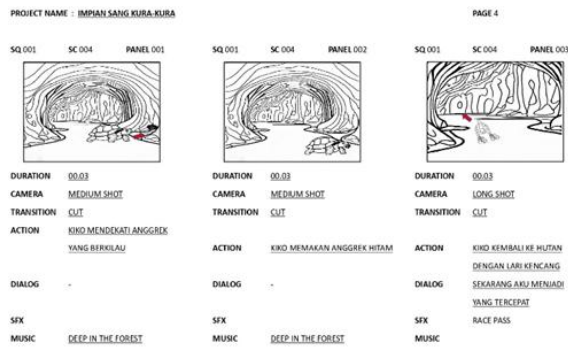
Gambar 3. Storyboard Page 1



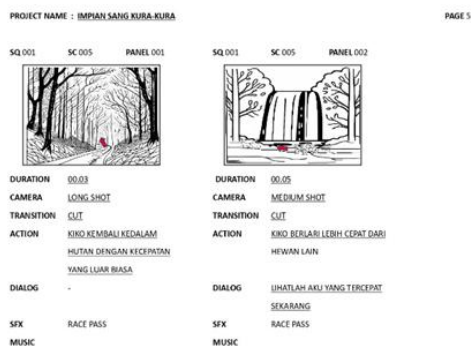
Gambar 4. Storyboard Page 2



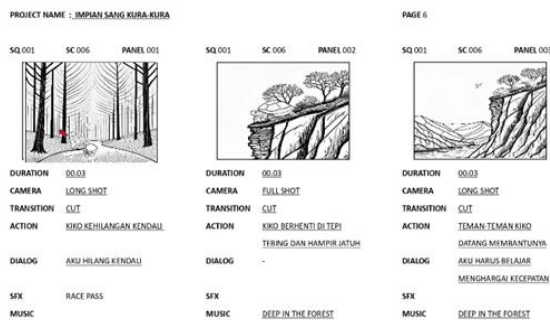
Gambar 5. Storyboard Page 3



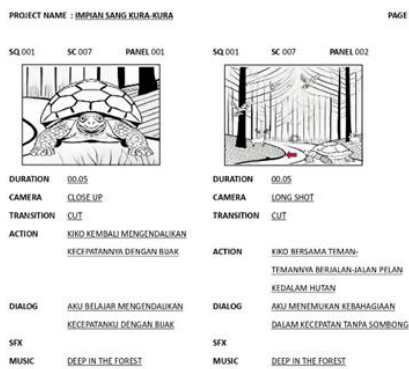
Gambar 6. Storyboard Page 4



Gambar 7. Storyboard Page 5



Gambar 8. Storyboard Page 6



Gambar 9. Storyboard Page 7

## B. Implementasi

### 1. Implementasi desain karakter animasi

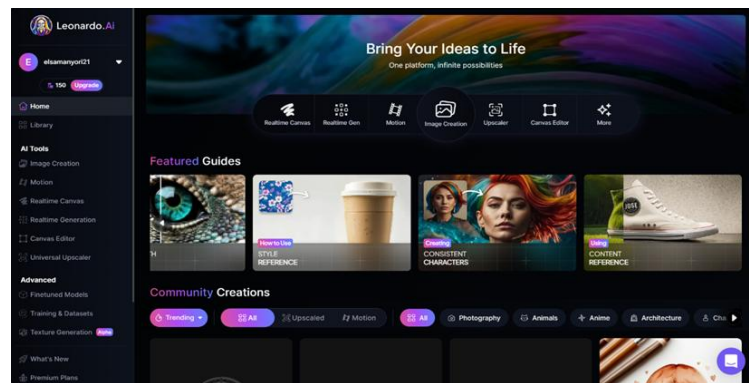
Desain karakter yaang akan dibuat adalah tiga karakter yaitu kura-kura, kelinci dan penyihir tua Berikut adalah penjelasan dalam tahapan implementasi.

### 2. Persiapkan prompt

Sebelum kita menginput prompt, kita harus mempersiapkan dulu prompt berupa deskripsi teks yang diinginkan agar dapat menghasilkan gambar seperti yang diinginkan.

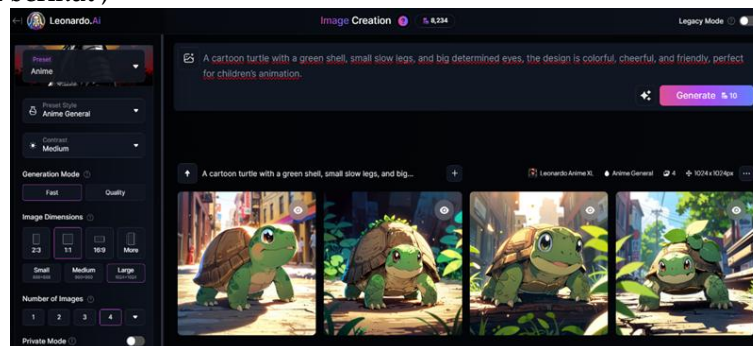
### 3. Input prompt

Tahap yang dilakukan untuk menghasilkan gambar desain karakter animasi : buka web leonardo. AI lalu pilih menu image creation untuk menginput prompt seperti yang terlihat di bawah ini:



Gambar 10. Tampilan Awal Leonardo AI

Setelah memilih image creation, dikarenakan penulis ingin membuat desain karakter kura-kura, maka selanjutnya yang harus dilakukan yaitu menginput prompt yang telah disiapkan terlebih dahulu, deskripsi teks yang telah disiapkan adalah “A cartoon turtle with a green shell, small slow legs, and big determined eyes. The design is colorful, cheerful, and friendly, perfect for children’s animation”. Seperti berikut ;

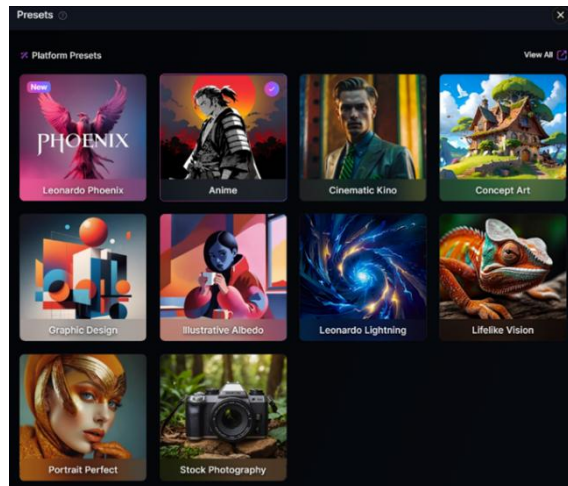


Gambar 11. Tampilan penginputan prompt

#### a. Memilih gaya visual

memilih preset gaya visual apa yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhan penulis untuk menghasilkan gambar seperti yang tampilan di bawah :

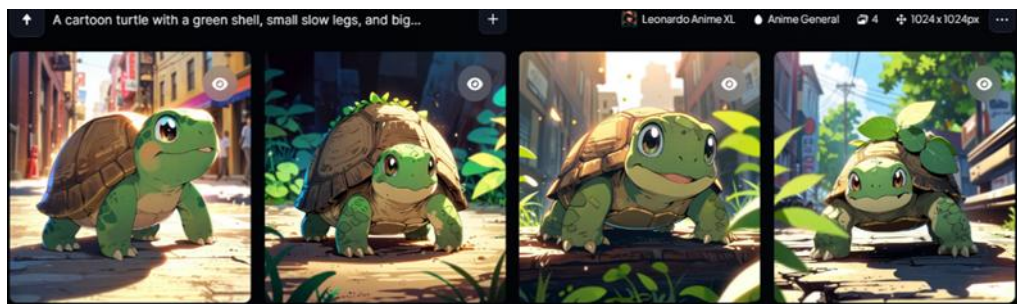




Gambar 12. Tampilan platform preset

b. Memproses hasil input gambar

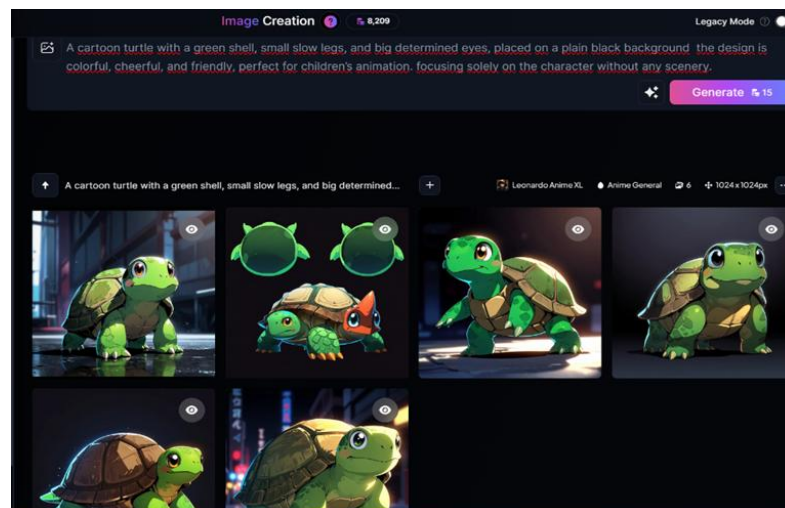
Setelah memilih gaya visual kemudian generate gambar untuk melihat hasil dari deksripsi teks yang telah di input. Lalu setelah di generate, akan menghasilkan beberapa pilihan gambar yang diberikan oleh leonardo.ai :



Gambar 13. Tampilan hasil input deskripsi teks

c. Sistem menghasilkan gambar

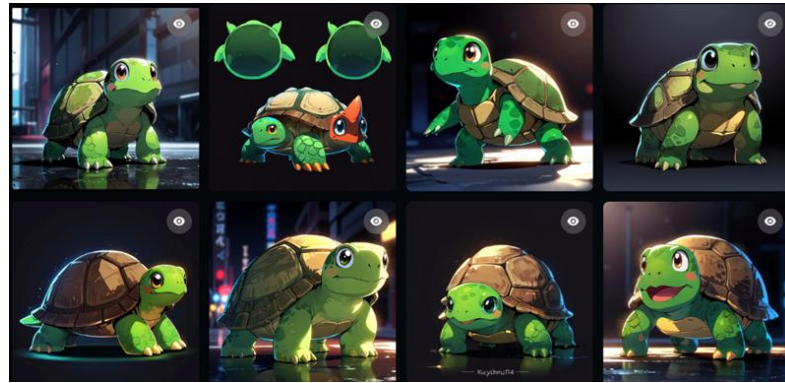
Kemudian apabila gambar yang dihasilkan kurang sesuai dengan yang diinginkan maka bisa prompt nya bisa diperbaiki, dengan menekan reuse prompts :



Gambar 14. Tampilan hasil input setelah prompt diperbaiki

d. Memilih gambar yang paling sesuai

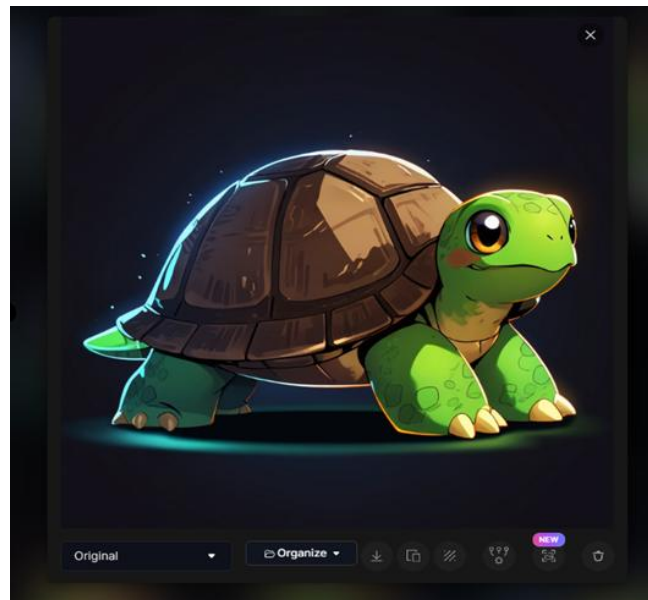
Setelah leonardo ai menghasilkan beberapa gambar, lalu kita memilih gambar yang paling sesuai dengan yang diinginkan dari beberapa gambar tersebut. Pada web leonardo.AI terdapat fitur untuk menghasilkan gambarnya maksimal delapan gambar untuk sekali generate.



**Gambar 15.** Tampilan beberapa gambar yang dihasilkan

e. Unduh gambar

Setelah memilih gambar mana yang paling sesuai dengan keinginan penulis, maka selanjutnya gambar dapat diunduh di laptop seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 16.** Tampilan unduh gambar

### C. Pengujian

Pengujian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana cara membuat prompt deskripsi teks yang baik dan benar dalam mengimplementasikan metode prompt to image pada Artificial Intelligence untuk menghasilkan desain karakter yang sesuai dengan yang diinginkan. Adapun beberapa aspek evaluasi yang diperlukan untuk menilai sejauh mana desain karakter sesuai dengan konsep yang diinginkan yaitu; kesesuaian bentuk dan proporsi, konsistensi antar tampilan, keselarasan dengan prompt deskripsi teks, dan kemudahan penggunaan desain untuk tahap modeling.

1. Desain karakter kura kura

Prompt yang digunakan : "A vibrant and colorful 2D character design of a determined, brave turtle with big dreams, created for a children's animation. The turtle has a striking golden-green shell, small and slow legs, and expressive eyes filled with ambition. The design should be lively, appealing, and full of personality, fitting for an inspiring and adventurous story. Present the character in three views: front view, side view, and back view. The style should be friendly and engaging, ideal for a children's animated series."





Gambar 17. Desain karakter kura kura

Evaluasi kesesuaian hasil desain karakter kura kura yang dihasilkan oleh Leonardo AI dengan prompt deskripsi teks :

Tabel 1. Hasil pengujian aspek evaluasi kura kura

| Aspek Evaluasi                                   |  | Hasil Pengujian                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kesesuaian bentuk dan proporsi                   |  | Desain kura-kura memiliki bentuk yang ramah dan sesuai dengan animasi anak anak. Namun, pada beberapa iterasi, ukuran kepala dan kaki tidak sepenuhnya proporsional antar tampilan.                             |
| Konsistensi antar tampilan                       |  | Tampilan depan,samping dan belakang cukup seragam tetapi, beberapa hasil desain juga menampilkan tamping belakang yang kurang konsisten, juga menunjukkan perbedaan kecil pada bagian ekor dan leher kura kura. |
| Keselarasan dengan prompt deskripsi teks         |  | Warna tempurung sudah mendekati kombinasi emas-hijau (golden-green) tetapi, beberapa hasil masih cenderung berwarna hijau tua. Ekspresi mata sudah cukup menggambarkan ambisi dan keberanian.                   |
| Kemudahan penggunaan desain untuk tahap modeling |  | Desain cukup sederhana untuk dimodelkan dalam animasi 3D, tetapi beberapa detail seperti tekstur tempurung perlu disederhanakan agar tidak terlalu kompleks saat diproses dalam software modeling.              |

2. Desain karakter kelinci

Prompt yang digunakan : “A vibrant and colorful 2D character design of a mischievous and slightly teasing yet kind-hearted rabbit, created for a children’s animation. The rabbit has soft white-to-gray fur, long leg, and two prominent front teeth that are always visible. Its playful and ceeky personality should be reflected in its expression and pose, showing a fun-loving and teasing nature while still being likable and kind. The character should have no accessories, clothing, or additional items-just its natural apperance. The design should be lively, appealing, and full of personality, fitting for an adventurous and humorous story. Present the character in three views: front view, side view, and back view. The style should be friendly and engaging, ideal for children’s animated series.”



Gambar 18. Desain karakter kura kura

Evaluasi kesesuaian hasil desain karakter kura kura yang dihasilkan oleh Leonardo AI dengan prompt deskripsi teks :

Tabel 2. Hasil pengujian aspek evaluasi kelinci

| Aspek Evaluasi                      |              | Hasil Pengujian                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kesesuaian bentuk dan proporsi      |              | Bentuk tubuh cukup sesuai dengan karakter yang ceria dan jahil, dengan kaki panjang dan telinga tegak, namun beberapa hasil menunjukkan banyaknya daun telinga yang sedikit berlebihan.                                                                                                                            |
| Konsistensi antar tampilan          |              | Tampilan depan,samping dan belakang cukup seragam tetapi, namun ada beberapa hasil juga menunjukkan perbedaan kecil pada bagian bentuk ekor dan panjang kaki.                                                                                                                                                      |
| Keselarasan dengan prompt teks      | deskripsi    | Unsur utama seperti bulu putih-keabu abuan, gigi depan yang selalu terlihat, serta ekspresi jahil dan menggemaskan sudah sesuai dengan prompt. Namun, ada beberapa hasil yang memberikan aksesoris tambahan seperti jaket, baju, syal, dan kalung meskipun prompt sudah menginstruksikan karakter tanpa aksesoris. |
| Kemudahan penggunaan untuk modeling | desain tahap | Desain cukup sederhana untuk dimodelkan dalam animasi 3D, tetapi beberapa detail seperti tekstur tempurung bulu yang terlalu kompleks untuk model low poly.                                                                                                                                                        |

3. Desain karakter penyihir tua

Prompt yang digunakan : “A vibrant and colorful 2D character design of kind-hearted yet mysterious old wizard, created for a children’s animation. He wears a flowing hooded robe adorned with subtle magical patttern, adding to his mystical presence. His wise and gentle face is framed by a long, white beard, radiating warmth and wisdom. In his hand, he holds a magical black orchid that glow faintly with mystical energy. The hood adds to his enigmatic aura while still making him appear friendly and approachable. Present the character in three views: front view, side views, and back view. The design should be lively, engaging, and full of personality, ideal for a children’s animated series.”



**Gambar 19.** Desain karakter penyihir tua

Evaluasi kesesuaian hasil desain karakter kura kura yang dihasilkan oleh Leonardo AI dengan prompt deskripsi teks :

Tabel 3. Hasil pengujian aspek evaluasi penyihir tua

| Aspek Evaluasi                                   | Hasil Pengujian                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kesesuaian bentuk dan proporsi                   | Bentuk tubuh dan proporsi wajah sudah sesuai dengan karakter seorang penyihir tua yang baik hati, jubah mengalir memberikan efek mistis yang sesuai dengan konsep karakter namun, beberapa hasil ukiran kepala dan tangan tidak proporsional. |
| Konsistensi antar tampilan                       | Tampilan depan,samping dan belakang cukup seragam tetapi, beberapa hasil hanya menampilkan tampilan belakang saja dan ada juga yang menampilkan tampilan depan saja.                                                                          |
| Keselarasan dengan prompt deskripsi teks         | Elemen elemen seperti janggut panjang putih, pola magis, sudah sesuai tetapi jubah bertudung sebagai penutup kepala pada beberapa hasil malah tampak seperti topi yang kebesaran bukan tampak seperti tudung jubah .                          |
| Kemudahan penggunaan desain untuk tahap modeling | Desain cukup sederhana untuk dimodelkan dalam animasi 3D, tetapi beberapa detail pola magis pada jubah perlu diperjelas agar tidak terlalu kompleks saat diproses dalam software modeling.                                                    |

#### D. Pembahasan

Setelah pengujian telah selesai dilakukan dan pengujian sudah sesuai dengan prosedur yang diinginkan, maka agar dapat dimengerti penulis akan memberikan pembahasan secara menyeluruh terkait dengan penelitian ini sebagai berikut :

##### 1. Cara membuat deskripsi teks yang baik dan benar

Dari hasil pengujian diperoleh beberapa aspek penting dalam pembuatan prompt agar hasil yang dihasilkan Leonardo AI sesuai dengan kebutuhan, yaitu :

- Struktur *prompt* yang efektif, struktur prompt harus tersusun dengan jelas.
- Penggunaan kata kunci spesifik, kaca kunci harus spesifik menghindari ambuguitas.
- Pemilihan gaya visual yang konsisten
- Iterasi dan perbaikan, perlu dilakukan beberapa kali iterasi supaya menghasilkan gambar yang akurat.

##### 2. Kelebihan dan kekurangan Menggunakan Metode *Prompt to Image*

Kelebihan ketika menggunakan metode prompt to image yaitu :

- AI mampu menghasilkan desain karakter dalam waktu beberapa detik hingga menit, jauh lebih cepat dibandingkan pembuatan manual oleh desainer.
- Dengan prompt yang baik, AI dapat menghasilkan desain dengan gaya yang seragam dan sesuai dengan kebutuhan animasi anak-anak.

- c. Pengguna dapat dengan mudah membuat variasi desain hanya dengan sedikit merubah kata pada prompt, sehingga memungkinkan eksplorasi berbagai konsep visual dengan cepat.
- d. Pengguna yang tidak memiliki keterampilan menggambar tetap dapat menghasilkan desain karakter hanya dengan menyusun deskripsi teks yang jelas.

Kekurangan ketika menggunakan metode prompt to image yaitu :

- a. Salah satu kelemahan utama adalah AI tidak selalu menghasilkan tampilan depan, samping, dan belakang yang sepenuhnya konsisten dalam beberapa iterasi, bentuk karakter sedikit berbeda antara antar tampilan, sehingga memerlukan penyempurnaan manual.
- b. AI kadang menambahkan elemen yang tidak diinginkan atau menghilangkan detail yang diminta dalam prompt. Misalnya, pada desain kelinci beberapa hasil menampilkan aksesoris meskipun prompt sudah menyatakan bahwa karakter tidak memiliki aksesoris.

Pengguna harus memahami cara menyusun prompt yang baik agar AI dapat menghasilkan gambar yang sesuai. Jika prompt terlalu umum atau ambigu, hasilnya bisa jauh dari yang diharapkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Penggunaan *Artificial Intelligence* pada Pembuatan Desain Karakter Animasi”, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pembuatan prompt yang efektif sangat berpengaruh pada hasil desain karakter, untuk mendapatkan hasil desain karakter yang sesuai dengan kebutuhan, prompt harus dibuat secara jelas, spesifik, dan terstruktur.
- b. Kelebihan utama metode prompt to image dengan lenardo AI, salah satunya adalah proses pembuatan desain menjadi lebih cepat dan efisien, menghemat waktu dibandingkan dengan proses manual.
- c. Kekurangan metode prompt to image dengan lenardo AI, salah satunya yang paling mencolok adalah kurangnya konsistensi antar tampilan dan juga diperlukan keterampilan dalam menyusun prompt yang tepat agar AI dapat menghasilkan gambar yang sesuai dengan kebutuhan.
- d. Hasil yang diperoleh dapat digunakan sebagai referensi untuk tahap modeling dalam produksi animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. Sarjiati, “Praktik Transmedia Film Battle of Surabaya dan Nussa dalam Konteks Industri Animasi di Indonesia,” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 21, no. 1, 2023, doi: 10.31315/jik.v21i1.7078.
- [2] U. K. Nasution, M. F. A. Nasrullah, S. Prasetyaningsih, and A. Rahmi, “PEMBUATAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D ‘TERJEBAK HOAKS’ DALAM BENTUK VEKTOR,” *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, vol. 7, no. 1, 2023, doi: 10.30871/jamn.v7i1.5748.
- [3] P. D. Ramadhan, A. Triayudi, and Aldisa Rima Tamara, “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Animasi Sinematik Dinosaur Secara 3D Menggunakan Blender dengan Metode Pose to Pose,” *Media Online*, vol. 3, no. 6, 2023.
- [4] N. D. A. Piliang, A. Rachman, and R. A. Kurniawan, “Implementasi Motif Kain Lurik Dalam Karakter Animasi Berbasis Kearifan Nusantara,” *Jurnal Desain*, vol. 10, no. 3, 2023, doi: 10.30998/jd.v10i3.13094.
- [5] T. Firmansyah and I. M. R, “Visualisasi Instruksi Kerja Sistem Informasi Pelelangan Online E-Auction Pt Pupuk Iskandar Muda Berbasis Multimedia,” *Tika*, vol. 4, no. 1, 2019.

- [6] D. T. A. Bambang, "THUMBNAILING USING AI ASSISTANCE TO SIMULATE COLLABORATION IN ANIMATION PRODUCTION," *EDUTECH*, vol. 24, no. 1, 2025, doi: 10.17509/e.v24i1.80827.
- [7] I. M. M. Mirza, "Artificial Intelligence dalam Industri Film dan Perlindungan Kreativitas sebagai Penegakkan Hak Asasi Manusia," *Jurnal Visual Ideas*, vol. 5, no. 1, 2025, doi: 10.33197/visualideas.vol5.iss1.2025.2175.
- [8] Ilham Kurniawan, "Strategi Marketing Politik dan Personal Branding Prabowo Subianto dalam Pemilu Presiden 2024," *Ikon --Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, vol. 29, no. 1, 2024, doi: 10.37817/ikon.v29i1.3739.
- [9] F. Romundza, A. Afrida, A. Asmiyunda, H. Hendra, D. R. Siregar, and F. Ulfah, "IMPLEMENTASI SYNTHESIA AI DALAM PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL GURU," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, vol. 8, no. 2, 2025, doi: 10.31932/jpmk.v8i2.5453.
- [10] H. Bahtiar, S. Nirmala, and L. M. Samsu, "Pengembangan Media Video Cerita Kartun Animasi 3D Menggunakan Artificial Intelligence (AI) dengan Tema Mitigasi Gempa," *Jurnal PRINTER: Jurnal Pengembangan Rekayasa Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 1, 2025, doi: 10.29408/jprinter.v3i1.30918.
- [11] I. A. Soliha and Y. Fadila, "Implementation of an Interactive Chatbot System Using ChatGPT and Leonardo AI to Support Islamic Studies Teaching for MI Teachers," *GUYUB: Journal of Community Engagement*, vol. 6, no. 2, 2025, doi: 10.33650/guyub.v6i2.10587.
- [12] M. W. Fareed, A. Bou Nassif, and E. Nofal, "Exploring the Potentials of Artificial Intelligence Image Generators for Educating the History of Architecture," *Heritage*, vol. 7, no. 3, 2024, doi: 10.3390/heritage7030081.
- [13] M. D. M. Nur and Hartati, "Utilization of Leonardo AI in Developing Teaching Materials for Islamic Religious Education Students : Case Study at FTIK UIN Datokarama Palu," *Proceeding of International Conference on Islamic and Interdisciplinary Studies (ICIIS)*, vol. 3, no. 1, 2024.
- [14] A. Sudibyo, R. Irawanto, and D. S. Rini, "PEMANFAATAN LEONARDO AI UNTUK IDE PENCIPTAAN KARAKTER ANIMASI 3D MATERI ASET VISUAL KELAS X ANIMASI SMK NEGERI 4 MALANG," *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, vol. 3, no. 9, 2023, doi: 10.17977/um068.v3.i9.2023.3.
- [15] A. Okta Viyani and I. Zahara, "The Role of AI Leonardo, Discord, and Rytr in Business Enhancement and Digital Economic Growth in Indonesia," *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, vol. 8, no. 1, 2024, doi: 10.31538/ijse.v8i1.5996.