

TUGAS AKHIR
TEKNIK *ANIMATING* PADA KARAKTER FABEL SEBAGAI
PERWUJUDAN EKSPRESI DI FILM “*NIGHTCHASE*”

PROYEK AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan**



Disusun Oleh:

Tegar Amirul Ichsan Dwiputra

21230134

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Teknik Animating Pada Karakter Fabel Sebagai
Perwujudan Ekspresi Di Film "Nightchase"
Penulis : Tegar Amirul Ichsan Dwiputra
NIM : 21230134
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 17 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Pingki Indrianti, M.Ds.
NIP. 198603232015042003

Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
NIDN. 0413067003

Anggota 2



Zainul Hakim, M. Pd. I
NIP. 198005072023211013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSUTUJUAN SIDANG AKHIR
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Teknik Animating Pada Karakter Fabel Sebagai
Perwujudan Ekspresi Di Film "Nightchase"
Penulis : Tegar Amirul Ichsan Dwiputra
NIM : 21230134
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

Pembimbing 1



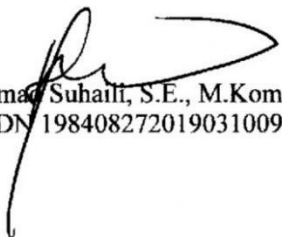
Zainul Hakim, M.Pd.I.
NIP 198005072023211013

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S. Komp.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP/NIDN 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tegar Amirul Ichsan Dwiputra
NIM : 21230134
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Teknik Animating Pada Karakter Fabel Sebagai Perwujudan Ekspresi
Di Film "Nightchase"

**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, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '5000', and 'METERAI TEMPEL'. The serial number '55302AMX355618985' is visible at the bottom of the stamp.

Tegar Amirul Ichsan Dwiputra

NIM: 21230134

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Tegar Amirul Ichsan Dwiputra
NIM : 21230134
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi 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:

“Teknik Animating Pada Karakter Fabel Sebagai Perwujudan Ekspresi Di Film “Nightchase”” 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, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,



Tegar Amirul Ichsan Dwiputra
NIM: 21230134

ABSTRAK

The Purpose of this writing is to determine the influence of the technique of animating fable characters as a manifestation of expression in the animated film "Nightchase" and to discuss how important it is to animate character in animation so that they can easily understood by children and to make conclusions and suggestions regarding making animated film using fable characters. In the animated film "Nightchase" the author uses deScriptive research methods with data collection techniques through literature reviews, observations, and online tutorials to get valid data. The use of fable characters in animation is very often used because it can easily create character expressions using body parts that do not exist in humans. Using fable characters can also make it easier for children to recognize the characters' expressions and emotion well. Evaluation of the use of fable characters shows the influence of introducing characters' expressions through visual and character behavior following the technique used in character animating.. As a result, the audience can recognize the characters' espressions and emotion by easily representing the visuals from of the use of fable characters that have been created to convey the story well.

Keywords: Animasi, Karakter Fabel, Character, Animating.

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik *animating* karakter fabel sebagai perwujudan ekspresi di film animasi "*Nightchase*" dan membahas pentingnya *animating* karakter pada animasi agar mudah dimengerti oleh anak-anak serta tujuan penggunaan film animasi pada anak. Dalam film "*Nightchase*" penulis menerapkan metode penelitian deskriptif melalui teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mendapatkan data yang valid. Karakter fabel sering digunakan karena ekspresinya mudah dikenali oleh anak-anak melalui bagian tubuh hewan. Evaluasi penggunaan karakter fabel menunjukkan pengaruh dari pengenalan ekspresi karakter melalui visual dan perilaku dari karakter. Evaluasi penggunaan karakter fabel menunjukkan bahwa penonton dapat dengan mudah mengenali ekspresi dan emosi karakter. Merepresentasikan visual dari penggunaan karakter fabel yang telah dibuat mampu menyampaikan cerita dengan baik.

Kata Kunci: Animasi, *Karakter Fabel*, Karakter, *Animating*.

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan, ridho serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga proposal tugas akhir ini dapat terselesaikan. proposal tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat pengerjaan sebagai tolak ukur keberhasilan kompetensi tiap individu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu baik dalam proses persiapan, pembekalan, pelaksanaan proposal tugas akhir. Adapun pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, khususnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S. Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurnama, S. Kom., M. T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi
6. Niken Oktaviani., M. Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Zainul Hakim, M.Pd.I selaku Pembimbing 1 Proposal Tugas Akhir.
8. Bayu Saputra, S. Sn. selaku Pembimbing 2 Proposal Tugas Akhir
9. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
10. Antonius Edi Widiargo, selaku Dosen dan pengajar terbaik saya yang selalu mengajarkan Animasi sejak awal sampai sekarang.
11. Muhamad Abdurrozaq Zulfa, selaku rekan satu tim Teacoff.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa proposal tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan belum mendekati yang namanya sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan laporan

penulis agar lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap proposal tugas akhir ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian, dan khususnya terutama untuk pengembangan ilmu di bidang animasi.

Jakarta, 19 Juni 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'T' followed by several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Tegar Amirul Ichsan Dwiputra
NIM. 21230134

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSUTUJUAN SIDANG AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Kajian Sumber Penciptaan	6
B. Definisi Animasi	7
C. Prinsip Animasi	8
D. Animating	17
E. Ekspresi.....	17
F. Karakter Fabel.....	19
G. Deskripsi Pekerjaan.....	19
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	25
A. Penjelasan Karya Gambar.....	25

B. Tim Penyusun	26
C. Metode Pengumpulan Data.....	26
D. Tahapan Pembuatan Karya.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penciptaan.....	34
B. Pembahasan	39
BAB V PENUTUP	55
A. Simpulan	55
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash & Stretch	9
Gambar 2.2 Anticipation	10
Gambar 2.3 Staging	10
Gambar 2.4 Straight Ahead & Pose to Pose	11
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	12
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out	12
Gambar 2.7 Arc	13
Gambar 2.8 Secondary Action	13
Gambar 2.9 Timing	14
Gambar 2.10 Exaggeration	15
Gambar 2.11 Solid Drawing	15
Gambar 2.12 Appeal	16
Gambar 2.13 Konsep Desain	20
Gambar 2.14 Script "Nightchase"	21
Gambar 2.15 Storyboard "Nightchase"	22
Gambar 2.16 Animate Karakter	23
Gambar 2.17 SFX & BGM	24
Gambar 3.1 Poster Film Animasi "Nightchase"	25
Gambar 3.2 Writers Duet	30
Gambar 3.3 Microsoft Word	31
Gambar 3.4 Adobe Photoshop	31
Gambar 3.5 Adobe Illustrator	32
Gambar 3.6 Autodesk Maya	32
Gambar 3.7 Blender	33
Gambar 4.1 Desain Karakter "Nightchase"	34
Gambar 4.2 Karakter "Nightchase"	35
Gambar 4.3 Animating Torra	36
Gambar 4.4 Bonnie Squash and Stretch	36
Gambar 4.5 Bonnie Anticipation	37
Gambar 4.6 Torra Secondary Animation	37
Gambar 4.7 Torra Exaggeration	38
Gambar 4.8 Bonnie Timing and Spacing	38
Gambar 4.9 Bonnie Follow Through and Overlapping Action	38
Gambar 4.10 Tahap Animating	40
Gambar 4.11 Tahap Keyframing	41
Gambar 4.12 Timing dan Spacing	41
Gambar 4.13 Playblast	42

Gambar 4.14 Layout Kasar	42
Gambar 4.15 Revisi Animasi	43
Gambar 4.16 Pembuatan Visual Effect	43
Gambar 4.17 Gerakan Bonnie Berjalan	46
Gambar 4.18 Gerakan Bonnie Menaiki Tangga.....	46
Gambar 4.19 Gerakan Bonnie Berlari	47
Gambar 4.20 Bentuk Kaki Torra Berdiri.....	47
Gambar 4.21 Bentuk kaki Torra ancang-ancang lari.....	48
Gambar 4.22 Bentuk kaki Torra lari.....	48
Gambar 4.23 Bentuk Mulut Bonnie	49
Gambar 4.24 Bentuk Alis Bonnie	49
Gambar 4.25 Bentuk Mulut Torra.....	50
Gambar 4.26 Bentuk alis Torra	50
Gambar 4.27 Screening film "Nightchase"	51
Gambar 4.28 Wawancara film "Nightchase".....	51
Gambar 4.29 Pesan Moral film "Nightchase"	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Teori Ekspresi Paul Ekman	19
Tabel 3. 1 Nama Anggota dan Jobdesk dari Team.....	26
Tabel 4.1 Eksplorasi Ekspresi Karakter "Nightchase"	45
Tabel 4.2 Hasil wawancara ekspresi karakter "Nightchase"	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	63
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	64
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA	66
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	91
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin).....	92
Lampiran 6 Lembar Tanda Terima PI.....	93
Lampiran 7 Dokumen HAKI.....	95
Lampiran 8 Sertifikat Kompetensi	96