

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN KARAKTER 3D UNTUK KEBUTUHAN**  
**PERBAIKAN PERILAKU POSITIF PADA ANAK MELALUI**  
**ANIMASI “3 MAGIC WORDS”**  
*(3D Modelling, 3D Rigging)*

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



**Disusun Oleh:**

**NEYSHA YASMIN NURHALIFA**

**NIM: 21230102**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**2025**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN KARAKTER 3D UNTUK KEBUTUHAN**  
**PERBAIKAN PERILAKU POSITIF PADA ANAK MELALUI**  
**ANIMASI “3 MAGIC WORDS”**  
*(3D Modelling, 3D Rigging)*

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



**Disusun Oleh:**

**NEYSHA YASMIN NURHALIFA**

**NIM: 21230102**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Karakter 3D Untuk Kebutuhan Perbaikan Perilaku Positif Pada Anak Melalui Animasi "3 Magic Words"

Penulis : Neysha Yasmin Nurhalifa  
NIM : 21230102  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

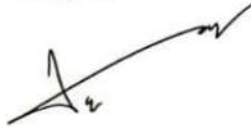
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 17 Juli 2025.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Zainul Hakim, M.Pd.I.  
NIP: 198005072023211013

Anggota I



Dessy Wahyuni, S.Sn.

Anggota II



Moses Raissa Graceivan S. Ds., M. MT  
NIDN/NUP/NIDK: 0903450002

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., M.T.

NIP:198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **Pembuatan Karakter 3D Untuk Kebutuhan Perbaikan Perilaku Positif Pada Anak Melalui Animasi "3 Magic Words"**

Penulis : Neysha Yasmin Nurhalifa  
NIM : 21230102  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 16 Juli 2025

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dwi Mandasari Rahayu, S. P., M.M  
NIP. 198801052019032012



Moses Raissa Graceivan S. Ds., M. MT  
NIDN/NUP/NIDK: 0903450002

Mengetahui, Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhail, S.E., M.Kom  
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN  
BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Neysha Yasmin Nurhalifa  
NIM : 21230102  
Program Studi : ANIMASI  
Jurusan : DESAIN  
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Pembuatan karakter 3D untuk kebutuhan perbaikan perilaku  
positif pada anak melalui animasi "3 Magic Words"

**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 sebenarnya.

Jakarta, 22 Juni 2025

Yang menyatakan,



Neysha Yasmin Nurhalifa

NIM: 21230102

### PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Neysha Yasmin Nurhalifa  
NIM : 21230102  
Program Studi : ANIMASI  
Jurusan : DESAIN  
Tahun Akademik : 2021/2022

demikian 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: *Pembuatan Karakter 3D untuk kebutuhan Perbaikan Berilaku positif pada anak melalui Animasi 3D Magic Words* 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, 20 Juni 2025  
Yang menyatakan,



Neysha Yasmin Nurhalifa  
NIM: 21230102

## ABSTRAK

*This research aims to create 3D characters that support the improvement of positive behavior in children through the animation "3 Magic Words" and analyze its impact. The study uses a qualitative approach with a narrative method, involving children aged 5-12 years as subjects. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and literature studies. The results show that 3D characters designed according to the "3 Magic Words" concept help children understand and apply the three magical words (please, thank you, sorry), as well as instilling courtesy and positive character.*

**Keywords:** *Animation, 3 Magic Words, 3D Character*

Penelitian ini bertujuan untuk membuat karakter 3D yang mendukung perbaikan perilaku positif pada anak melalui animasi "3 Magic Words" dan menganalisis pengaruhnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode naratif, melibatkan anak usia 5-12 tahun sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasilnya menunjukkan bahwa karakter 3D sesuai konsep "3 Magic Words" membantu anak memahami dan menerapkan tiga kata ajaib (tolong, terima kasih, maaf), serta menanamkan nilai sopan santun dan karakter positif.

**Kata Kunci:** *Animasi, 3 Magic Words, Karakter 3D*

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah sebagai kewajiban bagi penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM., selaku Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Moses Raisa Graceivan, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis saat menempuh masa pendidikan.

10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
11. Tim kelompok penyusun Tugas Akhir, Shabrina Zahwa Giripartswa dan Veronika Naomi Azima.
12. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kedepannya.

Jakarta, 17 juli 2025

Penulis,



Neysha Yasmin Nurhalifa

NIM 21230102

## DAFTAR ISI

|                                                            |             |
|------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>SAMPUL DALAM.....</b>                                   | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>                 | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>         | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b> | <b>iv</b>   |
| <b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>             | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                       | <b>vi</b>   |
| <b>PRAKATA .....</b>                                       | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                  | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                  | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                               | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                              | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang .....                                    | 1           |
| B. Indentifikasi Masalah.....                              | 2           |
| C. Batasan Masalah.....                                    | 3           |
| D. Rumusan Masalah .....                                   | 3           |
| E. Tujuan .....                                            | 3           |
| F. Manfaat Penulisan.....                                  | 4           |
| 1. Manfaat bagi Penulis .....                              | 4           |
| 2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....       | 4           |
| 3. Manfaat bagi Masyarakat .....                           | 4           |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>                           | <b>5</b>    |
| A. Landasan Teori.....                                     | 5           |
| 1. Sopan Santun.....                                       | 5           |
| 2. Pendidikan Karakter Anak .....                          | 5           |
| 3. Berkomunikasi.....                                      | 6           |
| 4. 3 Kata Ajaib.....                                       | 6           |
| B. Definisi Animasi .....                                  | 7           |

|                                          |           |
|------------------------------------------|-----------|
| 1. Animasi .....                         | 7         |
| 2. Prinsip Animasi .....                 | 8         |
| 3. Desain Karakter .....                 | 11        |
| 4. 3D Modelling .....                    | 11        |
| 5. 3D Texturing .....                    | 12        |
| 6. 3D Rigging .....                      | 12        |
| <b>BAB III METODE PENCIPTAAN .....</b>   | <b>13</b> |
| A. Jenis Kajian .....                    | 13        |
| B. Subjek Target Penelitian .....        | 13        |
| C. Metode Pengumpulan Data .....         | 14        |
| 1. Wawancara .....                       | 14        |
| 2. Observasi .....                       | 15        |
| 3. Studi Pustaka .....                   | 15        |
| D. Tim Penyusun .....                    | 15        |
| E. Timeline Jobdesk .....                | 16        |
| F. Tahapan Pembuatan Karya .....         | 16        |
| 1. Pra-Produksi .....                    | 16        |
| 2. Produksi .....                        | 17        |
| 3. Pasca-Produksi .....                  | 18        |
| G. Software .....                        | 19        |
| 1. Autodesk Maya .....                   | 19        |
| 2. Blender .....                         | 19        |
| 3. Painttool SAI .....                   | 20        |
| 4. Adobe Photoshop .....                 | 21        |
| 5. Adobe Premiere .....                  | 21        |
| 6. Adobe After Effect .....              | 22        |
| 7. Google Drive .....                    | 23        |
| 8. Discord .....                         | 23        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>25</b> |
| A. Hasil Produksi Animasi .....          | 25        |
| 1. Desain Karakter .....                 | 25        |
| 2. 3D Modelling .....                    | 29        |

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| 3. 3D Texturing.....                                | 30        |
| 4. 3D Rigging .....                                 | 34        |
| B. Pengujian Film .....                             | 36        |
| 1. Deskripsi <i>Audiens</i> .....                   | 37        |
| 2. Hasil Wawancara Pra-Produksi.....                | 37        |
| 3. Hasil Wawancara Pasca-Produksi .....             | 39        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                          | <b>42</b> |
| A. Kesimpulan .....                                 | 42        |
| B. Saran.....                                       | 42        |
| 1. Saran untuk Penulis .....                        | 43        |
| 2. Saran untuk Politeknik Negeri Media Kreatif..... | 43        |
| 3. Saran untuk Masyarakat .....                     | 43        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                         | <b>44</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Nama Anggota dan <i>Jobdesk</i> dari Team..... | 15 |
| Tabel 3.2 <i>Timeline Jobdesk</i> .....                   | 15 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                               |    |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Appeal.....                                                        | 9  |
| Gambar 2.2 <i>Staging</i> .....                                               | 10 |
| Gambar 2.3 <i>Exaggeration</i> .....                                          | 10 |
| Gambar 2.4 <i>Solid Drawing</i> .....                                         | 11 |
| Gambar 3.1 Wawancara dengan anak-anak Jakrta Islamic Centre.....              | 14 |
| Gambar 3.1 Autodesk Maya.....                                                 | 19 |
| Gambar 3.2 Blender.....                                                       | 19 |
| Gambar 3.3 Painttool SAI.....                                                 | 20 |
| Gambar 3.4 Adobe Photoshop.....                                               | 21 |
| Gambar 3.5 Adobe Premiere.....                                                | 21 |
| Gambar 3.6 Adobe After Effect.....                                            | 22 |
| Gambar 3.7 Google Drive.....                                                  | 23 |
| Gambar 3.8 Discord.....                                                       | 23 |
| Gambar 4.1 Sketsa Desain Karakter Felix.....                                  | 26 |
| Gambar 4.2 Sketsa Desain Karakter Soni.....                                   | 26 |
| Gambar 4.3 Sketsa Desain Karakter Ibu.....                                    | 27 |
| Gambar 4.4 <i>Character Sheet Felix</i> .....                                 | 28 |
| Gambar 4.5 <i>Character Sheet Soni</i> .....                                  | 29 |
| Gambar 4.6 <i>Character Sheet Ibu</i> .....                                   | 29 |
| Gambar 4.7 Model 3D Felix Tanpa Tekstur.....                                  | 30 |
| Gambar 4.8 <i>UV Map</i> Karakter 3D Felix.....                               | 31 |
| Gambar 4.9 <i>UV Map</i> sudah diberi warna.....                              | 32 |
| Gambar 4.10 Model 3D Felix <i>Fullbody</i> .....                              | 33 |
| Gambar 4.11 Model 3D Felix <i>Close-up</i> .....                              | 33 |
| Gambar 4.12 Tampilan <i>Rigging</i> Model 3D Pada Blender.....                | 34 |
| Gambar 4.13 Tampilan Model 3D Dengan <i>Controller</i> Pada Blender.....      | 35 |
| Gambar 4.14 Tampilan <i>Pose Library</i> untuk Ekspresi dan Bentuk Mulut..... | 36 |
| Gambar 4.15 Foto pada saat wawancara Pra-Produksi.....                        | 39 |
| Gambar 4.16 Foto pada saat wawancara Pasca-Produksi.....                      | 41 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Biodata Penulis.....                 | 47 |
| Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....  | 48 |
| Lampiran 3. Dokumen pendukung penyusunan TA..... | 50 |
| Lampiran 4. Dokumentasi KegiatanSidang TA.....   | 83 |
| Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....    | 84 |
| Lampiran 6. Lembar Tanda Terima Laporan PI.....  | 86 |
| Lampiran 7. Dokumen HAKI.....                    | 87 |
| Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi.....           | 89 |