

LAPORAN TUGAS AKHIR

ANALISIS DESAIN KARAKTER DAN AKTING KARAKTER 3D UNTUK VISUALISASI EMOSI DALAM FILM ANIMASI “A CHANGE OF HEART”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:

GUMARA PETO ALAM

NIM : 21230062

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

Jakarta

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

ANALISIS DESAIN KARAKTER DAN AKTING KARAKTER 3D UNTUK VISUALISASI EMOSI DALAM FILM ANIMASI “A CHANGE OF HEART”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:

GUMARA PETO ALAM

NIM : 21230062

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

Jakarta

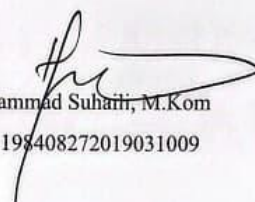
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Analisis Desain Karakter dan Akting Karakter 3D
Untuk Visualisasi Emosi Dalam Film Animasi
"A Change of Heart"
Penulis : Gumara Peto Alam
NIM : 21230062
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 11 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Muhammad Suhairi, M.Kom
NIP. 198408272019031009

Anggota 1


Carissa Dwilani Susantya, S.K.M., M.Si.
NIP.199003062020122013

Anggota 2


Dessy Wahyuni, S.Sn

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Tri Fajar Yurnama S., S.Kom., M.T.
NIP.198011122010122003

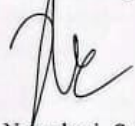
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Analisis Desain Karakter dan Akting Karakter 3D
Untuk Visualisasi Emosi Dalam Film Animasi "A
Change of Heart
Penulis : Gumara Peto Alam
NIM : 21230062
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

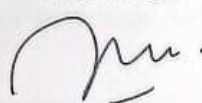
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juni 2025

Pembimbing 1



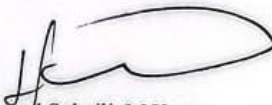
Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom
NIP. 198602052019032009

Pembimbing 2



Friansyah Gemawang, S.ST

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gumara Peto Alam
NIM : 21230062
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Analisis Desain Karakter dan Akting Karakter 3D Untuk Visualisasi Emosi
Dalam Film Animasi "*A Change Of Heart*"

**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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan



Gumara Peto Alam

NIM: 21230062

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Gumara Peto Alam
NIM : 21230062
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

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:

Analisis Desain Karakter dan Aktif Karakter 3D Untuk Visualisasi Emosi Dalam Film Animasi "*A Change Of Heart*"

berserta 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,



Gumara Peto Alam

NIM: 21230062

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk menganalisis desain karakter dan akting karakter 3D dalam upaya memvisualisasikan emosi pada film animasi “A Change of Heart”. Film ini mengangkat tema dinamika emosional remaja terhadap orang tua yang diakibatkan oleh kurangnya komunikasi. Untuk mendukung penyampaian pesan emosional dalam cerita, diperlukan desain karakter dan akting animasi yang mampu memvisualisasikan emosi karakter dalam film animasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini studi literatur, wawancara dengan remaja dan orang tua, psikolog, serta guru, dan juga kuesioner setelah screening film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter yang menerapkan elemen visual serta akting karakter yang menerapkan prinsip-prinsip animasi secara tepat, mampu memperkuat ekspresi emosi yang dirasakan penonton. Berdasarkan hasil kuesioner dari 50 siswa SMKN 2 Cibinong, mayoritas responden dapat memahami emosi karakter dan pesan moral dalam film. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain karakter dan akting yang dirancang secara tepat menjadi kunci dalam menyampaikan emosi secara efektif dalam animasi 3D.

Kata Kunci: Animasi, Karakter, Desain, Akting, Emosi

ABSTRACT

***Abstract:** This final project research aims to analyze the character design and acting of 3D characters in an effort to visualize emotions in the animated film "A Change of Heart". This film raises the theme of the emotional dynamics of teenagers towards their parents caused by a lack of communication. To support the delivery of emotional messages in the story, character design and animated acting are needed that are able to visualize the emotions of the characters in the animated film. The data collection methods used in this study were literature studies, interviews with teenagers and parents, psychologists, and teachers, and also questionnaires after the film screening. The results of the study indicate that character design that applies visual elements and character acting that applies animation principles appropriately, can strengthen the expression of emotions felt by the audience. Based on the results of the questionnaire from 50 students of SMKN 2 Cibinong, the majority of respondents can understand the emotions of the characters and the moral message in the film. This study shows that appropriately designed character design and acting are the key to conveying emotions effectively in 3D animation.*

***Keywords:** Animation, Character, Design, Acting, Emotion,*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas kehadiran dan karunia-Nya penulis dapat menulis proposal tugas akhir. Adapun judul dari proposal ini “ANALISIS DESAIN KARAKTER & AKTING KARAKTER 3D UNTUK VISUALISASI EMOSI DALAM FILM ANIMASI “A CHANGE OF HEART” Penulisan proposal ini tentunya tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan juga duungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif .
6. Niken Oktaviani, M.Pd. sebagai Sekretaris Prodi Animasi.
7. Herly Nurrahmi, M.Kom selaku dosen pembimbing penulisan yang sudah memberikan arahan serta saran selama penulisan
8. Friansyah Gemawang, S.ST. sebagai dosen pembimbing karya, yang selalu memberikan arahan terkait kendala yang dialami selama pembuatan karya Ta.
9. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh Pendidikan disini.
10. Ayah dan Ibu penulis yang selalu memberikan support dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Tim Akar Studio yang telah berjuang bersama menyelesaikan film animasi “*A Change Of Heart*”

12. Teman-teman angkatan 2021 yang penulis kenal yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan dalam mengerjakan laporan ini.
13. Teman-teman penulis yang terdiri dari: Siti Shahrir, A. Md. Ds, Felica Fasyawindy Namanya, Muhamad Fathan Erkatiano, Gumara Peto Alam, Aulyah Maulydah Nurrahmah, Hana Latifah, Muhammad Alif Putra Dana, dan Dimas Kikandya Leonatha yang selalu menjadi penyemangat dalam menyelesaikan laporan ini
14. Newjeans. NJZ, MHDHH telah hadir membuat karya yang indah dan menjadi contoh perjuangan kepada penulis dalam berjuang menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Demikian penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih

Jakarta, 11 Juli 2025



Gumara Peto Alam

NIM: 21230062

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
1. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	4
2. Manfaat Bagi Industri Animasi.....	5
3. Manfaat Bagi Penulis.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Kajian Sumber	6
1. Animasi.....	6
2. Karakter Animasi.....	14
3. Shape Language Desain Karakter.....	15
4. Warna Sebagai Representasi Emosi.....	16
5. Akting Karakter	17

B. Referensi karya	18
BAB III METODE PENCIPTAAN	22
A. Penjelasan Karya.....	22
B. Tim Penyusun	22
C. Deskripsi Pekerjaan	22
D. Metode Pengumpulan Data.....	24
E. Tahapan Pembuatan Karya	25
F. Perangkat Lunak	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Hasil Pengumpulan Data	29
B. Proses Penciptaan	33
1. Desain Karakter (Karakter Animasi)	33
2. <i>Animating</i> (Akting Karakter).....	36
C. Screening & Kuesioner	40
BAB V PENUTUP	44
A. Simpulan	44
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash & Stretch	8
Gambar 2. 2 Anticipation	9
Gambar 2. 3 Slow In & Slow Out	9
Gambar 2. 4 Arcs.....	10
Gambar 2. 5 Secondary Action.....	11
Gambar 2. 6 Follow Through & Overlapping Action	11
Gambar 2. 7 Straight Ahead & Pose to Pose	12
Gambar 2. 8 Staging.....	12
Gambar 2. 9 Appeal.....	13
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	13
Gambar 2. 11 Shape Language.....	16
Gambar 2. 12 Film Let's Eat	18
Gambar 2. 13 Film Inside Out.....	19
Gambar 2. 14 Film One Small Step.....	20
Gambar 3. 1 Blender.....	27
Gambar 3. 2 Clip Studio Paint.....	28
Gambar 4. 1 Buku Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya	29
Gambar 4. 2 Wawancara 5 Ibu dan Anak.....	31
Gambar 4. 3 Wawancara Psikolog Della Maharani, S.Psi.	31
Gambar 4. 4 Wawancara Wali Kelas Kelas 10 Pak Ferdi	32
Gambar 4. 5 Gambar Referensi karakter	34
Gambar 4. 6 Gambar Sketsa Desain Karakter Bayu.....	34
Gambar 4. 7 Gambar Sketsa Desain Karakter Ibu.....	35
Gambar 4. 8 Referensi Video Gerakan Animasi	37
Gambar 4. 9 Blocking Gerakan Animasi.....	38
Gambar 4. 10 Spline Gerakan Animasi	39
Gambar 4. 11 Polishing Gerakan Animasi	39
Gambar 4. 12 Screening dan Kuesioner	40
Gambar 4. 13 Rumus Skala Likert	41
Gambar 4. 14 Diagram Skala Likert.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Arti Psikologi Warna.....	17
Tabel 3. 1 Tim Penyusun.....	22
Tabel 4. 1 Nilai Skor Kuesioner	41
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	50
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan TA	51
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	53
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	55
Lampiran 5 Art Book “ <i>A Change of Heart</i> ”	69
Lampiran 6 Poster Film Animasi “ <i>A Change Of Heart</i> ”	73
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir	74
Lampiran 8 Dokumentasi Sidang Akhir	75
Lampiran 9 Lembar Hasil Cek Plagiarisme Turnitin	76
Lampiran 10 Lembar Tanda Terima PI	77
Lampiran 11 Dokumen HKI	78
Lampiran 12 Sertifikat TOEFL/TOEIC	80
Lampiran 13 Sertifikat Kompetensi BNSP	81