

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GERAK PADA KARAKTER
TUNARUNGU DALAM FILM ANIMASI 3D “SARAS”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

CINTANA FEBRYANI PUTRI KUSUMA WARDANI

NIM: 21230034

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Gerak Pada Karakter Tunarungu
Dalam Film Animasi 3D "SARAS"

Penulis : Cintana Febryani Putri Kusuma Wardanai
NIM : 21230034
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

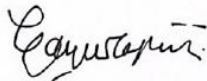
Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Selasa, tanggal 16 Juli 2025.

Disahkan oleh,
Ketua Penguji



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP. 1980111220101220003

Anggota 1



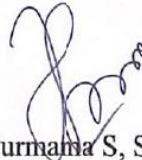
Bayu Saputra, S.Komp
NIDN. 3276050808670009

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP. 1980111220101220003

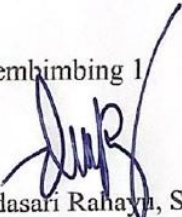
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN GERAK PADA
KARAKTER TUNARUNGU DALAM FILM ANIMASI 3D "SARAS"

Penulis : Cintana Febryani Putri Kusuma Wardani
NIM : 21230034
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ..~~Takarta~~...,~~23~~...~~Juni~~...~~2025~~.

Pembimbing 1



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

NIP. 198801052019032012

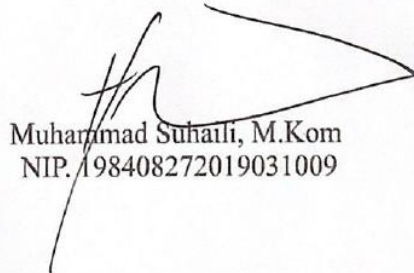
Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan, S.Ds.,
MMT

NIDN. 0903450002

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 : Cintana Febryani Putri Kusuma Wardani
NIM : 21230034
Program Studi : D4 - Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"SARAS"

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, 23 Juni 2025

Yang menyatakan,



Cintana Febryani Putri Kusuma Wardani

NIM: 21230034

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Cintana Febryani Putri Kusuma Wardani
NIM : 212230034
Program Studi : D4 ANIMASI
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2025

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:

“PERANCANGAN GERAK PADA KARAKTER TUNARUNGU DALAM FILM ANIMASI 3D “SARAS”

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, 23 Juni 2025
Yang menyatakan,



Cintana Febryani Putri Kusuma Wardani
NIM: 21230034

ABSTRACT

This project focuses on the animation design of a deaf character in the 3D animated short film "Saras." The aim is to explore how animation can visually represent the unique body language, expressions, and nonverbal communication styles of individuals who are deaf, particularly through sign language and expressive gestures. The character design and animation were developed using Blender software. This study employs a qualitative approach through observation, animation experimentation, and a supporting questionnaire distributed to 25 deaf respondents. Results show that over 80% of participants found subtitles essential in understanding visual content, and most emphasized the importance of facial expressions and repeated gestures in communication. It is expected that this film will raise awareness of deaf culture and provide inclusive representation in the 3D animation industry.

Keywords: *Deaf character, animation design, 3D animation, qualitative*

ABSTRAK

Proyek ini berfokus pada perancangan gerak karakter tunarungu dalam film pendek animasi 3D berjudul "Saras." Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi bagaimana animasi dapat merepresentasikan bahasa tubuh, ekspresi, dan gaya komunikasi nonverbal yang khas dari individu tunarungu, terutama melalui bahasa isyarat dan gerakan ekspresif. Perancangan karakter dan gerak dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak Blender. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi, eksperimen animasi, serta kuesioner yang dibagikan kepada 25 responden tunarungu. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa lebih dari 80% responden merasa subtitle sangat membantu dalam memahami konten visual, dan mayoritas menekankan pentingnya ekspresi wajah dan pengulangan gerakan dalam komunikasi. Diharapkan film ini dapat meningkatkan kesadaran terhadap budaya tuli serta memberikan representasi yang inklusif dalam industri animasi 3D.

Kata Kunci: Karakter tunarungu, perancangan gerak, animasi 3D, kualitatif

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan baik. Penulisan proposal tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materiil sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S. Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Lani siti Noor Aisyah.,M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M, selaku Pembimbing 1 Penulisan Karya Tugas Akhir
8. Moses Raisa Graceivan, M.Sn., selaku Pembimbing 2 Materi Karya Tugas Akhir.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

10. Keluarga penulis, khususnya ibu dan ayah penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
11. Fajar Fadhillah selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “Saras” membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu. Demikian laporan yang penulis buat, Peneliti berharap semoga karya tulis yang peneliti susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif

Jakarta, 5 Februari 2025

Cintana Febryani Putri Kusuma Wardani

NIM: 21230034

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR	ii
HALAMAN PERNYATAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
HALAMAN PENYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah.....	2
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Kajian Teori.....	5
1) Animasi	5
1.1) Pengertian Animasi	5
1.2) Animasi 3D	5
1.3) Prinsip Dasar Animasi	5
2) Tunarungu	10
2.1) Definisi Umum Tunarungu	10
2.2) Karakteristik Emosional dan Sosial Penyandang Tunarungu	11

2.3)	Inklusi Sosial Melalui Film Animasi	11
3)	Bahasa Isyarat	12
3.1)	Definisi Umum Bahasa Isyarat	12
3.2)	Jenis Bahasa Isyarat Di Indonesia	12
4)	Klasifikasi Tontonan Sesuai Umur.....	13
B.	Hasil Penelitian yang Relevan.....	13
C.	Referensi Film.....	15
BAB III	METODE PENCIPTAAN.....	17
A.	Jenis Kajian	17
1)	Metode Penciptaan Karya.....	17
2)	Metode Penelitian.....	17
B.	Subjek Penelitian.....	18
1)	Lokasi Penelitian	18
2)	Waktu Penelitian.....	18
3)	Tagret Audiens Penelitian	18
C.	Metode Pengumpulan Data.....	18
1)	Kuesioner Kualitatif Deskriptif	18
2)	Observasi.....	19
3)	Wawancara	20
4)	Studi Literatur.....	21
D.	Alur Pengerjaan	21
1)	Pipeline Animasi.....	22
2)	Alur Kerja Penulis Sebagai <i>Animator</i>	30
3)	Aplikasi dan <i>Software</i> Penunjang.....	33
4)	Perangkat Keras Penunjang	34
BAB IV	HASIL & PEMBAHASAN.....	36
A.	Hasil.....	36
1.	Implementasi <i>Jobdesk</i> dalam Film Animasi.....	36
2.	Kebutuhan Film.....	42
B.	Pembahasan.....	44
1.	Hasil Analisis Kuesioner	44

2. Pengujian Film	49
3. Keterbatasan Penulis	50
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan	11
Tabel 3.1 Tabel Pipeline Animasi	19
Tabel 4.1 Tabel Shot List Animasi “Saras”	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	6
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	6
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	6
Gambar 2.4 <i>Straight A Head, Poset To Pose</i>	7
Gambar 2.5 <i>Slow In, Slow Out</i>	7
Gambar 2.6 <i>Arcs</i>	8
Gambar 2.7 <i>Exaggeration</i>	8
Gambar 2.8 <i>Follow Through, Overlapping</i>	8
Gambar 2.9 <i>Secondday Action</i>	8
Gambar 2.10 <i>Timing, Spacing</i>	9
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	9
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	9
Gambar 2.13 <i>Adit & Sopo Jarwo</i>	13
Gambar 2.14 <i>Twinkling Watermelon</i>	14
Gambar 2.15 <i>Hear Me : Our Summer</i>	14
Gambar 3.1 <i>Script</i>	21
Gambar 3.2 <i>Concept Art</i>	21
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i>	22
Gambar 3.4 <i>Animatic</i>	23
Gambar 3.5 <i>3D Modelling Character</i>	24
Gambar 3.6 <i>Texturing</i>	24
Gambar 3.7 <i>Rigging</i>	25
Gambar 3.8 <i>Animating</i>	25
Gambar 3.9 <i>Lighting & Rendering</i>	26
Gambar 3.10 <i>Compositing</i>	26
Gambar 3.11 <i>VFX</i>	27
Gambar 3.12 <i>SFX</i>	27
Gambar 3.13 <i>Final Render</i>	28
Gambar 3.14 <i>Alur Pengerjaan Animating</i>	29

Gambar 3.15 Logo Blender.....	31
Gambar 4.1 Blocking Animation.....	33
Gambar 4.2 In Between & Break	33
Gambar 4.3 Spline	34
Gambar 4.4 Polish	35
Gambar 4.5 Final Review & Feedback	36
Gambar 4.6 Screening Film	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	56
Lampiran 2 Salinan Lembar Kartu Bimbingan.....	60
A. Kartu Bimbingan Pembimbing 1	60
B. Kartu Bimbingan Pembimbing 2	61
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	62
A. Timeschedule	62
B. Sinopsis	63
C. Script	63
D. Storyboard.....	75
E. Artbook	76
F. Lembar Observasi.....	80
G. Lembar Kuesioner	84
H. Lembar Transkript Wawancara	93
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	98
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	99
Lampiran 6 Lembar Tanda Terima Laporan PI	101
Lampiran 7 Sertifikat HAKI Karya TA	102
Lampiran 8 Sertifikat TOEFL	103
Lampiran 9 Sertifikat Kompetensi	104