

LAPORAN TUGAS AKHIR
ANALISIS PENGARUH EKSPRESI WAJAH DALAM
***STORYBOARD* TERHADAP KOMUNIKASI EMOSI FILM**
PENDEK ANIMASI “SAVEN”

(Storyboard, Animatic, 3D Environment Artist, 3D Animator)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh
HERNISSA AULIYA HAFIZAH

NIM: 21230064

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2025

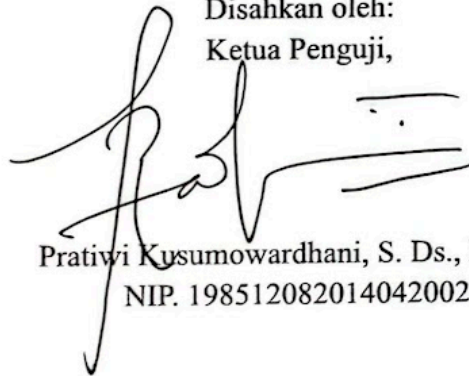
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **ANALISIS PENGARUH EKSPRESI WAJAH
DALAM *STORYBOARD* TERHADAP KOMUNIKASI
EMOSI FILM PENDEK ANIMASI “SAVEN”**

Penulis : Hernissa Auliya Hafizah
NIM : 21230064
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 22 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Pratiwi Kusumowardhani, S. Ds., M. Ds.
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Komp
NIDN. 3276050808670009

Anggota 2



Carissa Dwilanisusantya, M. Si.
NIP. 199003062020122013

Mengetahui, Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **ANALISIS PENGARUH EKSPRESI WAJAH
DALAM STORYBOARD TERHADAP
KOMUNIKASI EMOSI FILM PENDEK ANIMASI
“SAVEN”**

Penulis : Hernissa Auliya Hafizah
NIM : 21230064
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

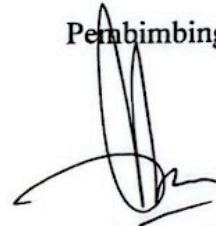
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 24 Juni 2025.

Pembimbing 1



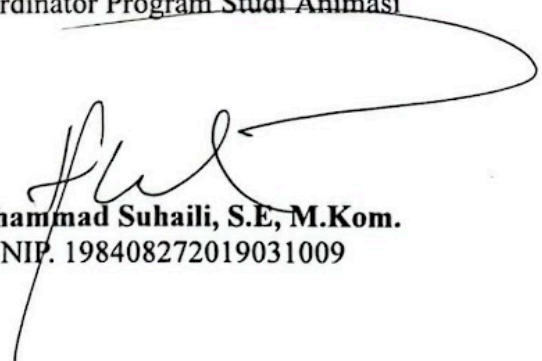
Carissa Dwilanisusantya, M. Si.
NIP. 199003062020122013

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S.T.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN
BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hernissa Auliya Hafizah
NIM : 21230064
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**ANALISIS PENGARUH EKSPRESI WAJAH DALAM *STORYBOARD*
TERHADAP KOMUNIKASI EMOSI FILM PENDEK ANIMASI
“SAVEN”**

**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,



Hernissa Auliya Hafizah

NIM: 21230064

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Hernissa Auliya Hafizah
NIM : 21230064
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:

ANALISIS PENGARUH EKSPRESI WAJAH DALAM STORYBOARD TERHADAP KOMUNIKASI EMOSI FILM PENDEK ANIMASI “SAVEN” 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,



Hernissa Auliya Hafizah

NIM: 21230064

ABSTRAK

This study aims to analyze the influence of facial expressions in storyboards on emotional communication in the animated short film "SAVEN." Facial expressions play a crucial role in conveying emotions and building connections between characters and the audience. Through a qualitative approach, this research examines how effectively facial expressions in the storyboard translate into the final animation, impacting the audience's emotional engagement. Data were collected through expert interviews, audience surveys, and comparative analysis of the storyboard and the final film. The results indicate that well-designed facial expressions in the storyboard significantly enhance emotional communication, contributing to the overall narrative impact of the animated short film. This research provides insights for animators and filmmakers on the importance of detailed facial expression planning during the storyboard phase to achieve effective emotional storytelling.

Keywords: *facial expressions, storyboard, emotional communication.*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh ekspresi wajah dalam *storyboard* terhadap komunikasi emosi dalam film pendek animasi "SAVEN." Ekspresi wajah memegang peran penting dalam menyampaikan emosi dan membangun hubungan antara karakter dan penonton. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini mengkaji sejauh mana ekspresi wajah dalam *storyboard* berhasil diterjemahkan ke dalam animasi akhir, serta dampaknya terhadap keterlibatan emosional penonton. Data dikumpulkan melalui wawancara ahli, survei penonton, dan analisis komparatif antara *storyboard* dan film akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspresi wajah yang dirancang dengan baik dalam *storyboard* secara signifikan meningkatkan komunikasi emosi, sehingga berkontribusi pada dampak naratif keseluruhan film pendek animasi. Penelitian ini memberikan wawasan bagi animator dan pembuat film mengenai pentingnya perencanaan detail ekspresi wajah pada tahap *storyboard* untuk mencapai penyampaian cerita yang efektif secara emosional.

Kata Kunci: *ekspresi wajah, storyboard, komunikasi emosi.*

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 memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, tim berperan dalam keseluruhan pembuatan karya mulai dari pembuatan *storyboard*, *animatic*, *3D Environment* dan *3D Animation*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun proposal TA berjudul “SAVEN” Animasi yang mengangkat tema permainan tradisional, dimana akan dikaitkan dengan gaya hidup konsumtif seorang wanita pekerja yang merupakan tulang punggung keluarga bagi ibu dan adik-adiknya.

Proposal TA 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:

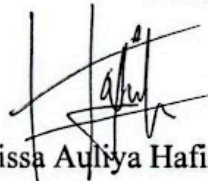
1. Dr. Tipri Rose Kartika,, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT, Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E,M.Kom., Kepala Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Carissa Dwilanisusantya, M.Si., Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Ilham Khalid Setiawan, S.Sn., Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Instansi terkait, Politeknik Media Kreatif Jakarta.

11. Keluarga yang selalu memberi dukungan, terutama kedua orang tua yang selalu mendoakan dan menjadi alasan serta motivasi penting bagi penulis.
12. Rekan kerja sama tim yang tekun dan saling mendukung satu sama lainnya dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
13. Ara dan El yang kian membantu dan menemani penulis, juga teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 25 Juni 2025

Penulis,



Hernissa Auliya Hafizah
NIM 21230064

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN SUMBER	5
A. Animasi	5
1. Pengertian Animasi	5
2. Prinsip Animasi	6
3. Storyboard	12
B. Permainan Tradisional Congklak	17
BAB III METODE PENCIPTAAN	20
A. Subjek Penciptaan	20
B. Metode Penciptaan	22
C. Spesifikasi Karya	24
D. Software	25
E. Cara Kerja Pembuatan Animasi	26
F. Ruang Lingkup Pekerjaan Penulis	27
1. Storyboard	28
2. Animatic	28
3. Animasi 3D	28
4. Environment 3D Animasi	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penciptaan	29
1. Storyboard Tanpa Ekspresi Wajah	41
2. Storyboard dengan Ekspresi Wajah	43
BAB V PENUTUP	45
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation	6
Gambar 2.2 Staging	7
Gambar 2.3 Straight Ahead Action and Pose to Pose	7
Gambar 2.4 Follow Through and Overlapping Action	8
Gambar 2.5 Slow In and Slow Out	8
Gambar 2.6 Arcs	9
Gambar 2.7 Secondary Action	9
Gambar 2.8 Timing & spacing	10
Gambar 2.9 Squash and Stretch	10
Gambar 2.10 Exeggeration	11
Gambar 2.11 Solid Drawing	11
Gambar 2.12 Appeal	12
Gambar 3.1 Desain Karakter Renjana	21
Gambar 3.2 Desain Karakter Rania	21
Gambar 3.3 Desain Karakter Ibu Renjana	22
Gambar 3.4 Ikon Software MAYA	25
Gambar 3.5 Ikon Software Krita	26
Gambar 4.1.1 Contoh script line scene 2	29
Gambar 4.1.2 Menentukan momen	30
Gambar 4.1.3 Menentukan sudut pandang & komposisi	30
Gambar 4.1.4 Menggambar sketsa kasar	31
Gambar 4.1.5 Menambahkan objek	31
Gambar 4.1.6 Menyematkan catatan	32
Gambar 4.2.1 Contoh script line scene 2	33
Gambar 4.2.2 Referensi ekspresi	33
Gambar 4.2.3 Menambahkan ekspresi sederhana	34
Gambar 4.2.4 Menggambar lebih jelas pose dan ekspresi	35
Gambar 4.2.5 Menggambar lebih jelas pose dan ekspresi	35
Gambar 4.2.6 Menyematkan catatan	36
Gambar 4.2.7 Storyboard tanpa ekspresi	41
Gambar 4.2.8 Storyboard dengan ekspresi	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perbandingan Storyboard tanpa dan dengan ekspresi	37
---	----

LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	50
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	51
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir	53
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	54
Lampiran 5 Dokumen KKN	90
Lampiran 6 Dokumentasi Foto Kegiatan Sidang Tugas Akhir	92
Lampiran 7 Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin)	93
Lampiran 8 Lembar Tanda Terima Praktik Industri	94
Lampiran 9 Sertifikat Kompetensi	95