

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN EMOSI KARAKTER MELALUI 3D ANIMATING DALAM
FILM “CLOCKWISE” UNTUK MENYADARKAN GENERASI MUDA
PENTINGNYA MENGHARGAI WAKTU

PROYEK AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Terapan



Disusun Oleh:

REYGHINA ZALFA TSALISA

NIM: 21230117

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KEATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Emosi Karakter Melalui 3D Animating Dalam Film 'Clockwise' Untuk Menyadarkan Generasi Muda Pentingnya Menghargai Waktu

Penulis : Reyghina Zalfa Tsalisa
NIM : 21230117
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 Rabu, tanggal 1 Oktober 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


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

Anggota 1


Ilham Khalid Setiawan, S.Sn

Anggota 2


Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP.199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Emosi Karakter Melalui 3D Animating
Dalam Film 'Clockwise' Untuk Menyadarkan
Generasi Muda Pentingnya Menghargai Waktu

Penulis : Reyghina Zalfa Tsalisa
NIM : 21230041
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

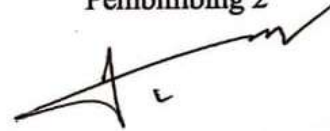
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



Pingki Indriati, M.Ds
NIP. 198603232015042003

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn..

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reyghina Zalfa Tsalisa
NIM : 21230117
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENERAPAN EMOSI KARAKTER MELALUI 3D ANIMATING DALAM FILM
CLOCKWISE UNTUK MENYADARKAN GENERASI MUDA PENTINGNYA
MENGHARGAI WAKTU**

**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 September 2025

Yang menyatakan,



Reyghina Zalfa Tsalisa
NIM: 21230117

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Reyghina Zalfa Tsalisa
NIM	: 21230117
Program Studi	: Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

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:

PENERAPAN EMOSI KARAKTER MELALUI 3D ANIMATING DALAM FILM CLOCKWISE UNTUK MENYADARKAN GENERASI MUDA PENTINGNYA MENGHARGAI WAKTU

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 September 2025

Yang menyatakan,



Reyghina Zalfa Tsalisa
NIM: 21230117

ABSTRACT

ClockWise is a 3D animated film aimed at raising awareness among young audiences about the importance of valuing time. Animated films serve as an effective medium for delivering motivational messages through engaging visuals, audio, and narration. This study focuses on the application of character emotion through 3D Animating techniques to create expressive characters that support the film's motivational message. The research uses a qualitative method involving observation, literature study, and focus group discussions to analyze the effectiveness of character emotions in building an emotional connection with the audience. The findings indicate that the proper application of 3D Animating techniques in ClockWise significantly enhances the film's appeal and strengthens its motivational impact. Expressive character animation contributes to creating an engaging atmosphere that deepens the audience's emotional involvement. The film is expected to serve as a reference for developing 3D animation works that are not only visually appealing but also carry educational and motivational value.

Keywords: 3D Animation, Character Emotion, 3D Animating Techniques, Qualitative Research, Motivation Media

ABSTRAK

ClockWise adalah film animasi 3D yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran generasi muda tentang pentingnya menghargai waktu. Film animasi menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan motivasi melalui visual yang menarik, audio, dan narasi. Penelitian ini berfokus pada penerapan emosi karakter melalui teknik 3D Animating untuk menciptakan karakter yang ekspresif dan mendukung penyampaian pesan motivasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan observasi, studi literatur, dan forum grup diskusi untuk menganalisis efektivitas emosi karakter dalam membangun keterhubungan emosional dengan penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik 3D Animating yang tepat dalam ClockWise dapat meningkatkan daya tarik film dan memperkuat dampak motivasionalnya. Animasi karakter yang ekspresif berkontribusi dalam menciptakan suasana yang mendalam dan meningkatkan keterlibatan emosional penonton. Film ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan karya animasi 3D yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki nilai edukatif dan motivasional.

Keywords: Animasi 3D, Emosi Karakter, Teknik 3D Animating, Penelitian Kualitatif, Media Motivasi

PRAKATA

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

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *3D Animator* telah membuat film pendek animasi 3D yang berjudul "*ClockWise*". Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul Penerapan Emosi Karakter Melalui 3d *Animating* dalam Film Clockwise untuk Menyadarkan Generasi Muda Pentingnya Menghargai Waktu

Laporan 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, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M. Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti S, Skom, MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.Kom, M. Kom., Selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Pingki Indriati, M.Ds, selaku Dosen Pembimbing Penulisan
8. Dessy Wahyuni, S.Sn, selaku Dosen Pebimbing Karya
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

11. Tim Tugas Akhir yang telah bekerja sama dalam mengerjakan karya tugas akhir
12. Ramaditya Eka Prasetyo, Alvindra Haliza Rachmadyanti, Nur Anisa Rachman, Elvani Ramadhani, Dea Maulida Faradillah, Nurul Mawaddah Panggabean, Azkia Syafilla Fairuza, Putri Novia Rahmayanda, Meyda Syarifa sebagai orang terdekat dari penulis, yang memberikan dukungan dan menemani dikala susah dan senang selama berkuliah.

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

Jakarta, 20 September 2025

Penulis,



Reyghina Zalfa Tsalisa

NIM 21230117

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Animasi	6
B. Animasi 3D	6
C. <i>Animating</i>	13
D. Emosi	13
E. Generasi Muda	13

BAB III METODE PENCIPTAAN.....	14
A. Jenis Penciptaan	14
B. Subjek Penciptaan	14
C. Teknik Pengumpulan Data.....	16
D. Metode Penciptaan.....	21
E. Perangkat lunak yang digunakan	26
F. Perangkat keras yang digunakan.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Hasil Penerapan Emosi Karakter pada Film 3D Animasi “ClockWise”....	28
B. Pembahasan Analisis Penerapan Emosi Karakter pada Film Animasi 3D “ClockWise”.....	33
C. Validasi Hasil Karya	46
BAB V PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Spesifikasi Film Animasi Clockwise	15
Tabel 2 Analisis dan Penerapan Emosi Karakter pada Film Animasi 3D 'ClockWise'	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Solid Drawing	7
Gambar 2 Anticipation.....	7
Gambar 3 Squash & Stretch.....	8
Gambar 4 Staging.....	8
Gambar 5 Exaggeration.....	9
Gambar 6 Straight Ahead and Pose to Pose.....	9
Gambar 7 Follow Through and Overlapping Action	10
Gambar 8 Timing and Spacing	10
Gambar 9 Arc.....	11
Gambar 10 Slow in and Slow Out	11
Gambar 11 Secondary Action	12
Gambar 12 Appeal	12
Gambar 13 Poster.....	14
Gambar 14 Ekspresi Emosi Senang	16
Gambar 15 Ekspresi Emosi Sedih.....	17
Gambar 16 Ekspresi Emosi Marah	17
Gambar 17 Ekspresi Emosi Takut.....	18
Gambar 18 Ekspresi Emosi Jijik.....	18
Gambar 19 Ekspresi Emosi Terkejut	19
Gambar 20 Pelatihan Animasi House of Indonesiana.....	20
Gambar 21 Kursus daring “Belajar Akting Bersama Fedi Nuril”	21
Gambar 22 Pipeline Produksi Animasi 3D	22
Gambar 23 Pipeline Produksi Animating 3D	24
Gambar 24 Blender	26
Gambar 25 Laptop.....	26
Gambar 26 Mouse	27
Gambar 27 Referensi Ekspresi Emosi.....	28
Gambar 28 Referensi ekspresi bangun kesiangan.....	29
Gambar 29 Referensi ekspresi gugup interview	29
Gambar 30 Referensi ekspresi terkejut	29

Gambar 31 Referensi ekspresi marah	30
Gambar 32 Referensi ekspresi senang dan terkejut	30
Gambar 33 Referensi terkejut bingung	30
Gambar 34 Blocking karakter Ryan.....	31
Gambar 35 Splining karakter Ryan.....	32
Gambar 36 Polishing karakter Ryan	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	54
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan.....	55
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	57
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	63
Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara	64
Lampiran 6 Feedback Audiens.....	65
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	68
Lampiran 8 Lembar Cek Hasil Plagiarisme	69
Lampiran 9 Lembar Tanda Terima PI.....	71
Lampiran 10 Dokumen HAKI.....	72
Lampiran 11 Sertifikat Kompetensi	73
Lampiran 12 Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA	74