

LAPORAN TUGAS AKHIR

ANALISIS EKSPRESI VISUAL DAN AKTING ANIMASI
KARAKTER KUCING DALAM FILM ANIMASI PENDEK
“PUT AND PUS” SEBAGAI REPRESENTASI EMOSI PADA
HEWAN

(3D Animator)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Aryoga Wahyu Saputra

NIM: 2290345017

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

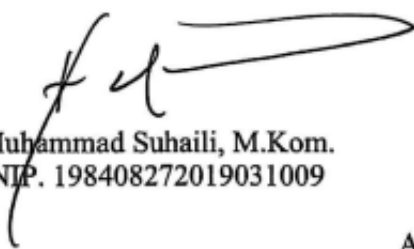
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : ANALISIS EKSPRESI VISUAL DAN AKTING
ANIMASI KARAKTER KUCING DALAM FILM
ANIMASI PENDEK "PUT AND PUS" SEBAGAI
REPRESENTASI EMOSI PADA HEWAN

Penulis : Aryoga Wahyu Saputra
NIM : 2290345017
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
Selasa, tanggal 15 Juli 2026 di Jakarta.

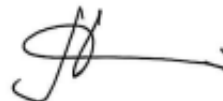
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Anggota 1


Ilham Khalid Setiawan, S. Sn.
NIDN: 0904420012

Anggota 2


Harisah Fitri, M.Pd.
NIP: 199610162024062001

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain

Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP: 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "ANALISIS EKSPRESI VISUAL DAN
AKTING ANIMASI KARAKTER KUCING
DALAM FILM ANIMASI PENDEK "PUT
AND PUS" SEBAGAI REPRESENTASI
EMOSI PADA HEWAN"
Penulis : Aryoga Wahyu Saputra
NIM : 2290345017
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 25 juni 2026.

Pembimbing 1



Dr. H. Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP. 198005072023211013

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIDN. 0903450012

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	: Aryoga Wahyu Saputra
NIM	: 2290345017
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2022-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**“ANALISIS EKSPRESI VISUAL DAN AKTING ANIMASI
KARAKTER KUCING DALAM FILM ANIMASI PENDEK “PUT
AND PUS” SEBAGAI REPRESENTASI EMOSI PADA HEWAN”
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, 25 juni 2026

Yang menyatakan,



Aryoga Wahyu Saputra
NIM: 2290345017

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aryoga Wahyu Saputra
NIM : 2290345017
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2026

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: **“ANALISIS EKSPRESI VISUAL DAN AKTING ANIMASI KARAKTER KUCING DALAM FILM ANIMASI PENDEK “PUT AND PUS” SEBAGAI REPRESENTASI EMOSI PADA HEWAN”** 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, 25 juni 2026
Yang menyatakan,



Aryoga Wahyu Saputra
NIM: 2290345017

ABSTRACT

Animation is a visual medium that conveys emotions through movement, expressions, and character acting. In non-human characters such as cats, animators must balance natural animal behavior with clear emotional communication. This study aims to implement the visual expressions and animation acting of a cat character in the 3D animated short film PUT AND PUS as a representation of animal emotions. Using a descriptive qualitative approach and Gustami's creative method (exploration, design, and realization), data were collected through observations of cat behavior and literature on animation and feline behavior. Emotional expressions were based on Nicholson and O'Carroll's (2021) feline emotion indicators: fear, anger, joy/play, contentment, and interest. The results show that visual expressions, body language, gestures, and animation principles such as timing, anticipation, secondary action, and appeal effectively communicate the emotions of the character Mpus without dialogue. This study is expected to serve as a reference for designing expressive animal characters while preserving their natural characteristics.

Keywords: *animation, animation acting, visual expression, feline emotions, non-human character.*

Animasi merupakan media visual yang menyampaikan emosi melalui gerak, ekspresi, dan akting karakter. Pada karakter non-human seperti kucing, animator perlu mempertahankan perilaku alami hewan sekaligus membuat emosi mudah dipahami penonton. Penelitian ini bertujuan menerapkan ekspresi visual dan akting animasi karakter kucing dalam film animasi pendek PUT AND PUS sebagai representasi emosi hewan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode penciptaan Gustami melalui tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Data diperoleh melalui observasi perilaku kucing dan studi pustaka, dengan acuan indikator emosi kucing menurut Nicholson dan O'Carroll (2021): takut, marah, gembira/bermain, puas, dan tertarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan ekspresi visual, bahasa tubuh, gesture, serta prinsip animasi seperti timing, anticipation, secondary action, dan appeal mampu merepresentasikan emosi karakter Mpus secara jelas tanpa dialog verbal. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam

Kata Kunci: Animasi, Akting Animasi, Ekspresi Visual, Emosi Kucing, Karakter Non-Human.

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 lulus disemester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Tugas akhir ini berjudul “Penerapan Ekspresi Visual Dan Akting Animasi Karakter Kucing Dalam Film Animasi Pendek Put And Pus Sebagai Representasi Emosi Pada Hewan”. Penulis berperan dalam seluruh proses pembuatan mulai dari tahap concepting, desain karakter dan aset visual, hingga proses compositing akhir. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan media edukasi visual untuk anak-anak usia dini, khususnya dalam membentuk kebiasaan makan sehat.

Laporan 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 terimakasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, ST, MMSI., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili S.E., M.Kom, Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Dr. H. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I, Selaku dosen pembimbing 1

Tugas akhir.

8. Dessy Wahyuni, S.Sn, Selaku Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir.
9. Para dosen Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat kasih sayang, serta doa kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Olehsebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 30 Juni 2026

Penulis,



Aryoga Wahyu Saputra

NIM 2290345017

DAFTAR ISI

ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Animasi	10
2. Akting dalam Animasi (<i>Animation Acting</i>).....	10
3. Prinsip Animasi	11
4. Karakter Hewan dalam.....	14
5. Emosi utama kucing Menurut Nicholson & O'Carroll.....	15
6. Model Feline Five	20

B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan	25
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Objek Penelitian	29
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Penjelasan Karya.....	31
F. Perangkat Lunak.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Eksplorasi.....	34
B. Perancangan	40
C. Perwujudan.....	45
BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Gambar indikator kucing takut.....	34
Gambar 4. 2 Gambar hasil observasi takut	35
Gambar 4. 3 Gambar indikator bahagia	35
Gambar 4. 6 Gambar hasil observasi duduk bahagia	36
Gambar 4. 5 Gambar indikator duduk kucing bahagia	36
Gambar 4. 4 Gambar hasil observasi bahagia	36
Gambar 4. 7 Gambar indikator agresif/ marah.....	37
Gambar 4. 8 Gambar hasil observasi agresif/ marah	37
Gambar 4. 10 Gambar hasil observasi kucing lega/ puas	38
Gambar 4. 9 Gambar Indikator kucing lega/ puas	38
Gambar 4. 13 Gambar hasil observasi kucing mengendus dan menjilat	39
Gambar 4. 12 Gambar hasil observasi kucing tertarik	39
Gambar 4. 11 Gambar Indikator kucing tertarik	39
Gambar 4. 14 Gambar perancangan emosi takut	41
Gambar 4. 15 Gambar Perancangan emosi marah	42
Gambar 4. 16 Gambar perancangan kucing lega	43
Gambar 4. 17 Gambar perancangan kucing tidur bahagia	43
Gambar 4. 18 Gambar perancangan kucing bahagia.....	44
Gambar 4. 19 Gambar perancangan kucing tertarik, mengendus, menjilat	45
Gambar 4. 20 Gambar hasil renderan emosi takut	46
Gambar 4. 21 Gambar renderan emosi takut	48
Gambar 4. 22 Gambar renderan emosi lega/ puas	50

Gambar 4. 23 Gambar renderan emosi bahagia	52
Gambar 4. 24 Gambar renderan emosi tertarik	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel definisi emosi.....	15
Tabel 2. 2 Tabel Indikator emosi pada kucing.....	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	60
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	61
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	67
Lampiran 4. Berita Acara Sidang TA Dan Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	68
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	71
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI.....	72
Lampiran 7. Sertifikasi Kompetensi.....	73