

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERAN EKSPRESI PADA DESAIN KARAKTER *STYLIZED* 3D**  
**SEBAGAI BAHASA VISUAL DALAM ANIMASI EDUKASI**  
**MENGENAI DAMPAK JUDI *ONLINE***

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



**Disusun oleh :**

**TSABIT AHMAD MUSYAFFA**

**NIM : 2290345115**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2026**

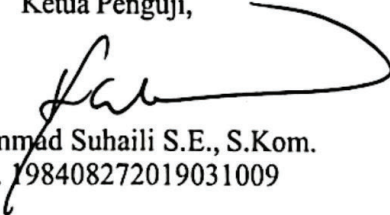
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN EKSPRESI PADA DESAIN  
KARAKTER STYLIZED 3D SEBAGAI  
BAHASA VISUAL DALAM ANIMASI  
EDUKASI MENGENAI DAMPAK JUDI  
ONLINE

Penulis : Tsabit Ahmad Musyaffa  
NIM : 2290345115  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari  
Kamis, tanggal 02 Juli 2026 di Jakarta.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,

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

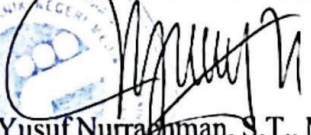
Anggota 1

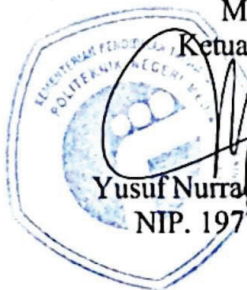
  
Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 199212132025061002

Anggota 2

  
Iryan Setyadi S.Pd.I

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain

  
Yusuf Nurraahman, S.T., M.M.S.I.  
NIP. 197711132010121001



## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN EKSPRESI PADA DESAIN KARAKTER STYLIZED 3D SEBAGAI BAHASA VISUAL DALAM ANIMASI EDUKASI MENGENAI DAMPAK JUDI ONLINE

Penulis : Tsabit Ahmad Musyaffa

NIM : 2290345115

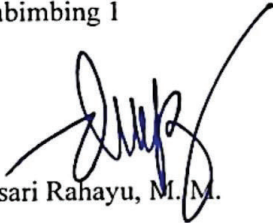
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026.

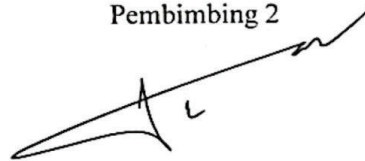
Pembimbing 1



Dwi Mandasari Rahayu, M.M.

NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2

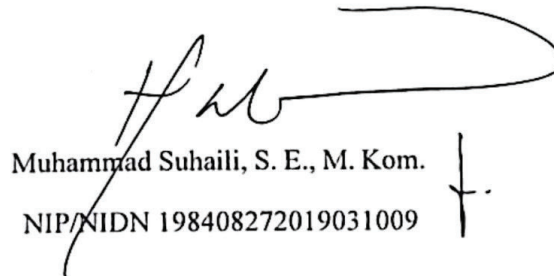


Dessy Wahyuni S.Sn

NIDN. 0903450012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



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

NIP/NIDN 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tsabit Ahmad Musyaffa  
NIM : 2290345115  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERAN EKSPRESI PADA DESAIN KARAKTER STYLIZED 3D  
SEBAGAI BAHASA VISUAL DALAM ANIMASI EDUKASI  
MENGENAI DAMPAK JUDI ONLINE**

**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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Tsabit Ahmad Musyaffa

NIM: 2290345115

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Tsabit Ahmad Musyaffa  
NIM : 2290345115  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022-2026

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:

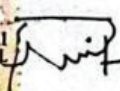
PERAN EKSPRESI PADA DESAIN KARAKTER STYLIZED 3D  
SEBAGAI BAHASA VISUAL DALAM ANIMASI EDUKASI  
MENGENAI DAMPAK JUDI ONLINE beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,


Tsabit Ahmad Musyaffa

NIM: 2290345115



## ABSTRAK

*The creation of the animated short film "Kartu As Keluarga" aims to raise public awareness about the dangers of online gambling, which has become a serious social threat in the digital era. The film utilizes a visually educational and psychological approach to convey its message. With a theme relevant to current societal issues, it illustrates the negative consequences and mental health decline caused by gambling addiction, such as anxiety, depression, and financial ruin. This final project focuses on the development of character designs that emphasize facial expressions and emotional gestures to build a strong connection with the audience. These character expressions are designed to be distinctive and deeply evocative, which will later be integrated into a 3D animation. The research compiles all data related to character design and visual storytelling. Data collection is conducted through literature studies and analysis of psychological expressions to obtain relevant insights that support the author's work on the "All In" animated short film.*

**Keywords:** Animation, online gambling, character design, expression

Pembuatan film pendek animasi “Kartu As Keluarga” bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya judi online yang telah menjadi ancaman sosial serius di era digital. Film ini menggunakan pendekatan visual yang edukatif dan psikologis untuk menyampaikan pesannya. Dengan tema yang relevan terhadap isu sosial saat ini, film ini menggambarkan konsekuensi negatif serta penurunan kesehatan mental akibat kecanduan judi, seperti kecemasan, depresi, hingga kehancuran finansial. Penulisan tugas akhir ini berfokus pada desain karakter melalui ekspresi wajah dan gestur emosional untuk membangun kedekatan visual dengan audiens. Menggunakan metode 4-D dengan pendekatan kualitatif dan *The Silver Method*, data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa penerapan desain karakter sukses merepresentasikan kondisi mental akibat kerugian judi online secara dramatis, serta efektif memicu empati dan menyadarkan audiens akan konsekuensi nyata kebangkrutan finansial.

**Kata kunci:** Animasi, judi online, desain karakter, ekspresi

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta kekuatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proposal Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat pengerjaan proyek Tugas Akhir dan sebagai tolak ukur keberhasilan kompetensi tiap individu.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu baik dalam proses persiapan pembekalan sampai pelaksanaan Seminar Laporan Proposal Tugas Akhir. Adapun dalam kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, khususnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T.,M.Ak.,Ph.D Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.k.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd.,M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM., sebagai dosen pembimbing materi yang telah membimbing dan memberikan ilmu animasi selama proses perkuliahan.
7. Dessy Wahyuni, [S.Sn.](#), sebagai dosen pembimbing materi yang telah membimbing dan memberikan ilmu animasi selama proses perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga pengajar Animasi yang telah berdedikasi memberikan ilmu dan arahan yang dapat menunjang proses selesainya Karya Tugas Akhir penulis.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.
10. Seluruh teman-teman mahasiswa Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, baik dari segi penyusunan, isi, maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran, masukan, serta kritik yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang.

Depok, 30 Juni 2026

Penulis,



Tsabit Ahmad Musyaffa

NIM. 2290345115



## DAFTAR ISI

|                                       |      |
|---------------------------------------|------|
| Abstrak.....                          | i    |
| Kata Pengantar.....                   | ii   |
| Daftar Isi.....                       | iv   |
| Daftar Gambar.....                    | vi   |
| Daftar Tabel.....                     | vii  |
| Daftar Lampiran.....                  | viii |
| Bab I Pendahuluan.....                | 1    |
| A. Latar Belakang Masalah.....        | 1    |
| B. Identifikasi Masalah.....          | 4    |
| C. Batasan Masalah.....               | 5    |
| D. Rumusan Masalah.....               | 6    |
| E. Tujuan Penelitian.....             | 6    |
| F. Manfaat Penelitian.....            | 7    |
| Bab II Tinjauan Pustaka.....          | 8    |
| A. Kajian Teori.....                  | 8    |
| 1. Animasi.....                       | 8    |
| 2. Animasi Sebagai Media Edukasi..... | 8    |
| B. Referensi Film.....                | 11   |
| 1. Referensi Topik.....               | 11   |
| 2. Referensi Desain Karakter.....     | 11   |
| C. Desain Karakter.....               | 12   |
| 1. Desain Karakter dalam Animasi..... | 13   |
| D. Stylized.....                      | 14   |

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| E. Ekspresi.....                           | 15 |
| F. Judi online.....                        | 16 |
| 1. Jenis-Jenis Judi Online.....            | 17 |
| 2. Faktor Penyebab Judi Online.....        | 19 |
| 3. Dampak Judi online.....                 | 21 |
| 4. Kualifikasi Pengguna Judi Online.....   | 24 |
| Bab III Metode Pelaksanaan.....            | 26 |
| A. Metode Penciptaan.....                  | 26 |
| 1. Tahap Pendefinisian (Define).....       | 26 |
| 2. Tahap Perancangan (Design).....         | 26 |
| 3. Tahap Pengembangan (Develop).....       | 27 |
| 4. Tahap Penyebarluasan (Disseminate)..... | 27 |
| B. Jenis atau Desain Penelitian.....       | 27 |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian.....        | 28 |
| 1. Tempat Penelitian.....                  | 28 |
| 2. Waktu Penelitian.....                   | 28 |
| D. Teknik Pengumpulan Data.....            | 28 |
| 1. Studi Literatur.....                    | 28 |
| 2. Wawancara.....                          | 29 |
| E. Langkah Kerja.....                      | 29 |
| 1. Pra Produksi.....                       | 29 |
| 2. Produksi.....                           | 31 |
| 3. Pasca Produksi.....                     | 32 |
| 4. Screening.....                          | 33 |
| F. Software.....                           | 33 |
| 1. Clip Studio Paint.....                  | 33 |
| Bab IV Hasil dan Pembahasan.....           | 34 |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| A. Proses Penciptaan Karya.....  | 34 |
| 1. Define (Pendefinisian).....   | 34 |
| 2. Design (Perancangan).....     | 35 |
| b. Perancangan.....              | 36 |
| 3. Develop (Pengembangan).....   | 49 |
| 4. Disseminate (Penyebaran)..... | 53 |
| B. Hasil pengumpulan data.....   | 53 |
| 1. Studi Literatur.....          | 53 |
| 2. Wawancara.....                | 56 |
| Bab V Penutup.....               | 69 |
| A. Kesimpulan.....               | 69 |
| B. Saran.....                    | 70 |
| Daftar Pustaka.....              | 72 |
| Lampiran.....                    | 77 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Poster Film “No More Bets”.....                           | 11 |
| Gambar 2 Poster Film Animasi “Luca”.....                           | 12 |
| Gambar 3 Kualifikasi Pelaku Judi Online Bulan Juni 2024.....       | 24 |
| Gambar 4 Logo Clip Studio Paint.....                               | 33 |
| Gambar 6 Moodboard.....                                            | 36 |
| Gambar 7 Premis Karakter.....                                      | 37 |
| Gambar 8 Sketsa Awal Desain Karakter ”Iwan”.....                   | 38 |
| Gambar 9 Kumpulan Desain Kasar.....                                | 40 |
| Gambar 10 Proporsi Karakter.....                                   | 41 |
| Gambar 11 Opsi Kostum Karakter.....                                | 42 |
| Gambar 12 Sketsa 5 Angle Orthographic View “Iwan”.....             | 43 |
| Gambar 13 Expression Sheets.....                                   | 44 |
| Gambar 14 Referensi ciri mikro dari 6 ekspresi dasar.....          | 45 |
| Gambar 14 Desain Karakter “Iwan” Final.....                        | 48 |
| Gambar 15 Desain Karakter “Anwar” Final.....                       | 48 |
| Gambar 16 Desain Karakter “Ateng” Final.....                       | 49 |
| Gambar 15 Contoh Penerapan Desain Karakter pada Storyboard.....    | 49 |
| Gambar 16 Contoh Penerapan Desain Karakter pada 3D Modeling.....   | 50 |
| Gambar 17 Contoh Penerapan Ekspresi Sedih pada Animating.....      | 51 |
| Gambar 18 Contoh Penerapan Ekspresi Terkejut pada Animating.....   | 51 |
| Gambar 19 Contoh Penerapan Ekspresi Takut pada Animating.....      | 51 |
| Gambar 19 Contoh Penerapan Ekspresi Bahagia pada Animating.....    | 52 |
| Gambar 12 Penayangan Internal Karya pada Audiens Uji Validasi..... | 52 |
| Gambar 12 Penayangan Internal Karya pada Audiens Uji Validasi..... | 53 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1 Pipeline Pembuatan Animasi.....                                                | 29 |
| Tabel 2 Hasil Penelitian Wawancara Pemain Judi Online.....                             | 57 |
| Tabel 3 Hasil Penelitian Wawancara Mantan Pelaku Judi Online.....                      | 59 |
| Tabel 4 Hasil Penelitian Wawancara Orang Sekitar Pelaku.....                           | 61 |
| Tabel 5 Hasil Wawancara Audiens uji validasi tentang ekspresi dalam desain karakter... | 62 |
| Tabel 6 Hasil Wawancara Audiens Screening Karya.....                                   | 66 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Biodata.....                                   | 77 |
| Lampiran 2 Kartu Bimbingan.....                           | 78 |
| Lampiran 3 Artbook.....                                   | 82 |
| Lampiran 4 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....            | 82 |
| Lampiran 5 Berita Acara Seminar Proposal.....             | 83 |
| Lampiran 6 Berita Acara Sidang akhir.....                 | 85 |
| Lampiran 7 Tanda Terima Laporan Praktik Industri.....     | 87 |
| Lampiran 8 Pendaftaran Sidang Tugas Akhir.....            | 88 |
| Lampiran 9 Hasil Cek Plagiarisme Laporan Tugas Akhir..... | 89 |
| Lampiran 10 Sertifikat Kompetensi.....                    | 91 |