



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 1359-1368

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Optimalisasi Pembuatan Gerak Animasi 3D dalam Serial Little Ammar Menggunakan Prinsip Exaggeration dan Line of Action

Nur Intan Permata Bunda<sup>1✉</sup>, Geovanne Farell<sup>2</sup>

Universitas Negri Padang

Email: [nurintanpermatabunda@gmail.com](mailto:nurintanpermatabunda@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Animasi 3D merupakan media visual yang terus berkembang dan banyak digunakan dalam berbagai sektor, termasuk hiburan, periklanan, dan pendidikan. Salah satu aspek penting dalam animasi adalah bagaimana gerakan karakter dirancang untuk menyampaikan ekspresi, emosi, serta pesan cerita secara efektif. Salah satu contoh serial animasi 3D edukatif adalah Little Ammar, yang berfokus menggunakan exaggeration dan line of action dalam mengoptimalkan gerakan karakter. Kedua prinsip tersebut memiliki peran penting dalam menciptakan gerakan yang lebih hidup secara visual, terutama dalam konteks penyampaian pesan moral kepada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi langsung pada proses produksi animasi di studio PT Piapi Creative Media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa exaggeration memperkuat emosi dan ekspresi karakter, sedangkan garis tindakan membantu membuat pose yang dinamis dan alami. Sebuah episode berjudul "*Little Kitty Cat*", di mana prinsip-prinsip tersebut terbukti meningkatkan visual dan daya tarik episode.

Kata Kunci: *Animasi 3D, Exaggeration, Line of Action, Little Ammar*

## Abstract

3D animation is a continuously evolving visual medium widely used across various sectors, including entertainment, advertising, and education. One of the key aspects of animation is how character movements are designed to effectively convey expressions, emotions, and story messages. An example of an educational 3D animated series is *Little Ammar*, which focuses on using the principles of exaggeration and line of action to optimize character motion. These two principles play a vital role in creating more visually dynamic movements, especially in the context of delivering moral messages to young children. The research method used was direct observation of the animation production process at PT Piapi Creative Media studio. The findings show that exaggeration enhances the characters' emotions and expressions, while the line of action helps create dynamic and natural poses. An episode titled *Little Kitty Cat* was evaluated, in which these principles were proven to improve the visual quality and appeal of the episode.

Keywords: *3D Animation, Exaggeration, Line of Action, Little Ammar*

## PENDAHULUAN

Richard Williams (1994) "Animasi adalah seni menghidupkan benda mati. Seni ini mengubah gambar atau objek yang statis menjadi gerakan yang bisa memberikan emosi, pesan, dan karakter". Dikutip dari Jurnal Teknik Informatika Universitas Mahakarya, Vol. 5, No. 1, Juni 2022 "Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak". Animasi 3D telah menjadi salah satu media yang populer untuk menyampaikan cerita, edukasi, dan hiburan karena kemampuannya untuk memberikan pengalaman visual yang imersif. Menurut Nuraini (2022) "Perkembangan teknologi digital telah mendorong kemajuan pesat dalam bidang animasi 3D. Saat ini, animasi 3D tidak hanya digunakan dalam industri hiburan seperti film dan video game, tetapi juga dalam bidang pendidikan, simulasi, dan periklanan. Kualitas visual yang semakin realistis serta kemampuan menciptakan dunia imajinatif dengan detail tinggi menjadikan animasi 3D sebagai salah satu bentuk komunikasi visual yang paling berkembang dan diminati." Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa animasi 3D sekarang berguna dalam banyak hal, tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk edukasi dan komunikasi visual. Kemajuan teknologi digital telah membuat animasi 3D semakin realistis dan menarik, memungkinkannya menyampaikan pesan dan cerita dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Menurut Eka Melati (2023) "Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Animasi yang dirancang dengan elemen visual dan audio yang menarik mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Interaktivitas yang ditawarkan melalui animasi juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga tidak hanya menerima informasi secara pasif. Hal ini memicu rasa ingin tahu yang lebih tinggi, memperkuat minat terhadap materi yang disampaikan, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna. Dengan demikian, animasi menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memotivasi". Sedangkan Menurut Shin et al. (2020), "Animasi memiliki kemampuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh audiens dari berbagai kelompok usia. Selain itu, mereka menekankan bahwa kualitas gerakan dan ekspresi karakter memainkan peran penting dalam menciptakan animasi yang meyakinkan, dinamis, dan mampu menyampaikan pesan secara efektif". Sehingga animasi dapat memperkenalkan cara belajar dengan menyenangkan.

Penerapan prinsip-prinsip animasi klasik, seperti *exaggeration* dan *line of action*, menjadi elemen mendasar yang tidak hanya mendukung aspek estetika tetapi juga memperkuat kedalaman emosional yang dirasakan audiens. Prinsip *exaggeration* membantu memberikan ekspresi yang lebih jelas sekaligus memperkuat keterhubungan emosional audiens terhadap karakter. Menurut Fischer (2022) dalam jurnal "*Exaggeration and its Emotional Impact in 3D Animation*", menggunakan *exaggeration* dapat meningkatkan kedalaman emosional dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Namun, untuk menghindari mengurangi realisme cerita dan membuat audiens nyaman dengannya, penggunaan yang berlebihan juga harus dihindari. Sedangkan menurut Abyan Dhia Pratama (2023) dalam jurnalnya yang berjudul Analisis Penerapan Prinsip Dasar Animasi Dalam Animasi "*Weathering With You*", menjelaskan "*exaggeration* merupakan prinsip yang menekankan pada elemen fantasi dalam animasi, prinsip ini sebenarnya sedikit bertolak belakang dengan mayoritas prinsip dasar animasi yang ada, namun ternyata prinsip ini menjadi prinsip yang sangat penting di beberapa animasi. Karena perlu diingat walaupun animasi memerlukan banyak penerapan unsur realistis agar menciptakan gerakan yang mudah dipahami oleh penonton, namun tetap saja animasi membawakan sebuah cerita, dan cerita merupakan karangan seseorang yang bersifat fiktif, artinya mau serealistis apapun sebuah cerita pasti akan dibumbui dengan sebuah hal yang kita rasa sebagai penonton tidak masuk akal. Dan untuk itulah prinsip *exaggeration* ini ada, prinsip ini lebih membahas tentang gerakan yang dibuat secara berlebihan atau hiperbola untuk menciptakan kesan tersendiri di mata penonton". Prinsip *line of action* juga sangat penting

untuk menghasilkan gerakan karakter yang lebih alami dan dinamis. Menurut AnimSchool Blog (2025) "A crucial principle is the *Line of Action*, or the flow of energy in a pose. It serves as a guide for the viewer's eye, directing their attention to the most important part of the image and creating clarity. A well-established line of action ensures that the character's movement or intention is easily understood even without motion". Sedangkan Menurut "Nick Kinteris (2025): "*Line of action* adalah cara paling dasar dan intuitif untuk menggambarkan pose karakter. Garis ini mewakili 'aliran' dasar dari pose karakter, apakah mereka condong ke arah tertentu, membungkuk, atau membungkuk ke depan. Garis ini biasanya disederhanakan menjadi dua bentuk: 'C-curve' dan 'S-curve'." jadi dapat disimpulkan prinsip ini memberikan struktur yang jelas, mendukung keluwesan gerakan, dan membantu mengkomunikasikan emosi melalui garis imajiner yang mengarahkan gerakan tubuh.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini memiliki fokus kepada penerapan prinsip *exaggeration* dan *line of action* dalam animasi 3D, khususnya untuk serial animasi *Little Ammar*. "*Little Ammar* merupakan serial animasi 3D edukatif yang ditujukan untuk anak-anak prasekolah, dengan tujuan utama memperkenalkan nilai-nilai Islam secara ringan dan menyenangkan. Animasi ini dikembangkan oleh tim kreatif Durioo+ sebagai bagian dari upaya menghadirkan alternatif tontonan yang Islami dan mendidik. Melalui karakter utama Ammar, anak-anak diperkenalkan pada doa-doa harian, zikir, serta akhlak mulia melalui lagu dan cerita yang disesuaikan dengan dunia anak" (Durioo+, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan gerakan karakter dengan menggunakan prinsip *exaggeration* dan *line of action* yang dinamis dan ekspresif, sekaligus meningkatkan nilai edukasi dan hiburan bagi audiens anak-anak.

## METODE PENELITIAN

### Teknik pengambilan data

Berikut metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Penelitian ini mengumpulkan data dengan melakukan observasi langsung selama proses produksi untuk memahami bagaimana *exaggeration* dan *line of action* diterapkan pada adegan animasi *Little Ammar*. Observasi ini dilakukan pada tahap animasi (animasi), khususnya pada proses blocking, detailing, dan polishing dalam dua shot utama, 009 dan 035 dari episode *Little Kitty Cat*. Tujuan metode adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang alur kerja produksi. Dilakukan observasi dengan

pemimpin dan anggota tim produksi lainnya untuk mengetahui pengalaman, kesulitan, dan solusi untuk menerapkan gerakan yang lebih baik.

## 2. Wawancara

Selain melakukan observasi, penulis juga melakukan wawancara interaktif dengan pemimpin dan anggota tim senior untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang proses produksi

## Metode Pengembangan

Pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi adalah tiga tahapan utama dalam proses produksi animasi. Karena hubungannya langsung dengan penerapan prinsip *exaggeration* dan *line of action*, fokus diskusi dalam penelitian ini lebih pada proses animate.

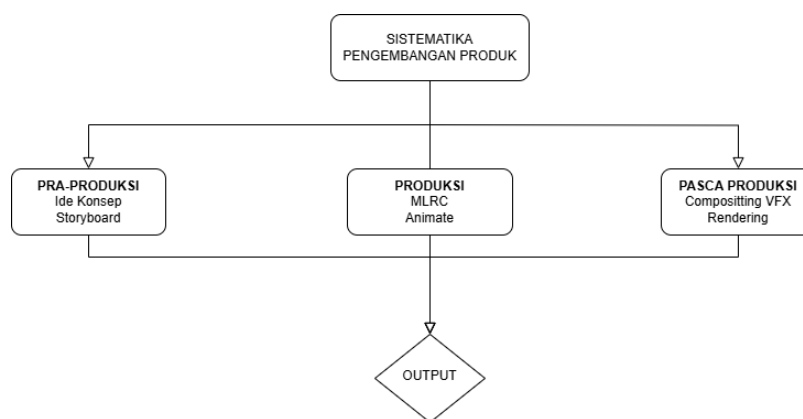


Figure 1. Self Screen Capture from Piapi Studio Asset Resource

## 1. Pra-Produksi

Tahap sebelum produksi di mana ide-ide awal seperti seni konsep, storyboard, dan perencanaan animasi dibuat. Element-elemen ini dirancang untuk berfungsi sebagai pedoman untuk tahap produksi berikutnya. Meskipun bagian ini tidak dibahas secara mendalam, contoh visual seperti concept art karakter dan storyboard tetap disajikan untuk memberikan gambaran alur perancangan awal.

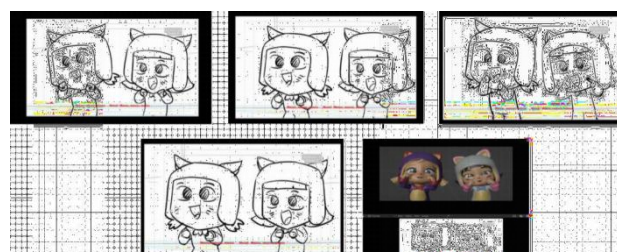


Figure 2, self screen capture from piapi studio asset resource

## 2. Produksi

Fokus utama penelitian penulis adalah pada proses animasi, yang terdiri dari beberapa tahapan penting: modeling, rigging, texturing, layout, dan animate. Beberapa proses pada tahap produksi hanya ditampilkan sebagai referensi visual tanpa penjelasan teknis mendalam.



Figure 3. Self Screen Capture From Piapi Studio Asset Resource

- a. Penyesuaian dengan Animatic: Penyesuaian dilakukan dengan mencocokkan gerakan karakter dengan storyboard dan animatic untuk menjaga kesinambungan narasi visual.



Figure 4. Self Screen Capture From Piapi Studio Asset Resource

- b. Blocking: Animator membuat keyframe kasar untuk mendapatkan struktur awal gerakan. Pada tahap ini, prinsip animasi seperti *line of action* dan *exaggeration* mulai diterapkan untuk memastikan gerakan karakter tidak kaku dan lebih ekspresif.

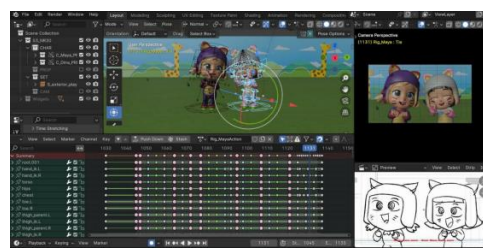


Figure 5. Self Screen Capture From Piapi Studio Asset Resource

- c. Detailing / Polish: Setelah disetujui oleh *lead*, animator memperhalus gerakan dengan menambahkan detail seperti *exaggeration* dan *line of action*, serta koreksi tembus ataupun *jerky*. Penggunaan *Graph Editor* dan pengaturan *keyframe* menjadi penting untuk menyempurnakan gerakan.



Figure 6. Self Screen Capture From Piapi Studio Asset Resource

- d. Rendering (Playblast): Rendering sementara dilakukan dalam bentuk *playblast* yang dikirim kepada *lead* untuk mendapatkan masukan dan revisi sebelum hasil akhir disetujui.



Figure 7. Self Screen Capture From Piapi Studio Asset Resource

### 3. Pasca Produksi

Pada tahap ini, proses seperti *compositing*, penambahan VFX, *color correction*, dan *final output* diselesaikan. Penulis hanya menampilkan referensi visual tanpa pembahasan teknis, karena tahapan ini tidak menjadi fokus kajian.



Figure 8. Self Screen Capture From Piapi Studio Asset Resource.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses produksi animasi menunjukkan bahwa penerapan prinsip *exaggeration* dan *line of action* sangat memengaruhi kualitas gerakan karakter dalam menyampaikan ekspresi dan pesan cerita. Gambar 009 dan 035 dari episode Little Kitty Cat adalah fokus observasi.

Dalam shot 009, karakter Dina dan Cici meniru kucing dengan memakai kostum. Pose tubuh yang menunjuk hidung dibuat dengan ekspresi yang lucu, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Gerakan tidak hanya memperkuat karakterisasi, tetapi juga mengajarkan tentang cara membedakan tubuh hewan. *Line of action* yang digunakan secara harmonis membentuk alur gerak tubuh karakter. Menciptakan komposisi visual yang seimbang, Dina dan Cici ditempatkan pada posisi yang berlawanan, condong ke kiri dan ke kanan. Ini memudahkan audiens memahami transisi.



Figure 9. Self Screen Capture From Piapi Studio Asset Resource

karakter melakukan gerakan yang menunjukkan tangan atau kaki sebagai bagian dari kucing pada shot 035. Prinsip *exaggeration* dan *line of action* bekerja sama untuk menyampaikan pesan melalui gestur karakter. *Exaggeration* digunakan untuk memperluas gerakan tangan, yang membuatnya lebih ekspresif dan lebih mudah ditangkap oleh anak-anak yang menontonnya. Pada saat yang sama, postur tubuh diatur secara menyatu dari kepala hingga ujung tangan dengan prinsip *line of action* untuk menghasilkan garis gerak yang lancar dan tidak terputus.



Figure 10. Self Screen Capture From Piapi Studio Asset Resource

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan prinsip *exaggeration* dan *line of action* dalam animasi 3D adalah cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas gerakan, terutama dalam animasi. Untuk hasil output dapat dilihat pada aplikasi Durioo+ dengan judul "Little Kitty Cat" dalam serial animasi 3D Little Ammar.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip *exaggeration* dan *line of action* memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas gerakan animasi 3D. Penggunaan prinsip-prinsip ini menghasilkan gerakan yang lebih komunikatif, ekspresif, dan estetis. Episode *Little Kitty Cat* menunjukkan bahwa adegan yang menerapkan kedua prinsip ini membuatnya lebih mudah dipahami dan disukai oleh audiens yang dituju.

Agar ekspresi dan gerakan karakter lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh penonton, terutama anak-anak usia dini, penulis menggunakan prinsip *exaggeration*. Untuk menjaga keseimbangan antara ekspresi dramatis dan nilai edukatif yang ingin disampaikan, *exaggeration* digunakan dengan hati-hati dalam proyek ini. Selain itu, alur gerakan tubuh karakter yang dinamis dan organik dibangun dengan menggunakan prinsip *line of action*. Animator dapat membuat gerakan yang lebih hidup dan menarik dengan mengarahkan garis imajiner ke pose tubuh.

## DAFTAR PUSTAKA

- AnimSchool Blog. (2025). Line of Action Principle: How It Impacts Animation. Retrieved from <https://blog.animschool.edu/tag/line-of-action>
- Abyan Dhia Pratama. (2023). Analisis Penerapan Prinsip Dasar Animasi Dalam Animasi "Weathering With You". *Jurnal Animasi*, 11(2), 101-112.
- Durioo+. (2023). Little Ammar: Serial Animasi 3D Edukatif untuk Anak-anak. Diakses dari <https://www.durioo.com>.
- Fischer, A. (2022). Exaggeration and its Emotional Impact in 3D Animation. *Journal of Animation Techniques*, 13(1), 22-30.
- Kinteris, N. (2025). Line of Action: Understanding Character Poses and Movement. *Animation Techniques Journal*, 14(1), 67-80.
- Melati, E. (2023). Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 13(2), 112-125.
- Nuraini, A. (2022). Perkembangan Teknologi Animasi 3D dalam Industri Kreatif. *Jurnal Animasi Digital*, 10(2), 75-89.

- Pratama, A. D. (2023). Analisis Penerapan Prinsip Dasar Animasi dalam Animasi 'Weathering With You'. *Jurnal Animasi dan Desain*, 12(1), 45-56.
- Shin, H., et al. (2020). The Power of Animation: Simplifying Complex Information for Various Age Groups. *International Journal of Visual Communication*, 7(2), 45-58.
- Williams, R. (1994). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. Faber and Faber.