

Laporan Penelitian Tugas Akhir

**Produksi Film 3D Animasi Gendhis Dengan Mengangkat Isu
Kesehatan Mental**

(3D Modeler)



Farhan Rusadi

19023019

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan Animasi
Pada Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Produksi Film 3D Animasi Gendhis Dengan Mengangkat
Isu Kesehatan Mental
Penulis : Farhan Rusadi
NIM : 19023019
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 18 Juli 2023.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Rina Watye, M. Ds

NIP. 198801172019032015


Anggota 1,



Zainal Muttaqien, M. Art.Let.Lang

NIP. 198712102020121008

Penguji 2,



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom

NIDN. 0903450007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama, S. Kom., M.T

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Produksi Film 3D Animasi Gendhis Dengan
Mangangkat Isu Sosial"
Penulis : Farhan Rusadi
NIM : 19023019
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani pada tanggal 2 Juni 2023

Pembimbing 1 :



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

Pembimbing 2 :



Dr. Tipri Rose Kartika., M.M.
NIP. 197606112009122002

Mengetahui :
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds
NIP. 198801172010032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhan Rusadi
NIM : 19023019
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Produksi Film 3D Animasi Gendhis Dengan Mengangkat Isu Sosial”

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, 2 Juni 2023



Farhan Rusadi

NIM: 19023019

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Farhan Rusadi
NIM : 19023019
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

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: **“Produksi Film 3D Animasi Gendhis Dengan Mengangkat Isu Sosial”** 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, 2 Juni 2023

Yang menyatakan,



Farhan Rusadi
NIM : 19023019

ABSTRAK

ABSTRAK Farhan Rusadi (2023).

Produksi Film 3D Animasi Gendhis Dengan Mengangkat Isu Kesehatan Mental

Dosen Pembimbing: I. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom.

II. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M.

Depression is one of the factors for a person to hurt himself, even the worst impact of this mental illness is that sufferers will feel helpless, unworthy to live, and decide to end their life or commit suicide. Therefore, the purpose of making the 3D Animation Film "Gendhis" is to convey the dangers of depression. This film tells of a character who commits suicide due to depression. In this study, the authors used qualitative research.

Keyword: Depression, Animation, Film.

Depresi merupakan salah satu faktor seseorang untuk menyakiti dirinya sendiri, bahkan dampak terburuk dari penyakit mental ini adalah penderita akan merasa tidak berdaya, tidak pantas untuk hidup, dan memutuskan untuk mengakhiri hidupnya atau bunuh diri. Maka dari itu tujuan dari pembuatan Film 3D Animasi "Gendhis" ini diharapkan menyampaikan tentang bahayanya depresi. Film ini menceritakan seorang tokoh yang bunuh diri akibat depresi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian kualitatif.

Kata Kunci: Depresi, Animasi, Film.

PRAKATA

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kehendaknya penulis dapat menyelesaikan karya tulis proyek akhir tepat pada waktunya. Dalam karya tulis proyek akhir ini, penulis menuangkan segala daya dan upaya untuk mengerjakan karya tulis proyek akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih kepada keluarga penulis, khususnya orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, dan berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, yaitu :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Politeknik Negeri Media Kreatif,
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif,
3. Trifajar Yurmama, S.S. Kom., M,T selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif,
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif,
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds. Selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif,
6. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi,
7. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom. selaku dosen inti sekaligus pembimbing karya tugas akhir di Program Studi Animasi yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi,

8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis,
9. Rekan satu tim dalam pengerjaan karya Proyek Akhir “Gendhis” yang dengan penuh perjuangan dan semangat menyelesaikan Tugas Akhir ini,
10. Teman seangkatan Animasi yang selalu ada dan bersedia membantu di waktu yang sulit ini,

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk hasil yang lebih baik. Demikian laporan yang penulis buat, Penulis berharap semoga karya tulis yang telah disusun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Jakarta, 18 Juli 2023



Farhan Rusadi

NIM. 19023019

DAFTAR ISI

SALINAN COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5

E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Film.....	7
2. Animasi	9
3. Pipeline Produksi 3D Animasi	14
4. Depresi	22
5. Genre Horor.....	24
B. Refrensi Film yang Relevan pada Film Gendhis.....	25
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis atau Desain penelitain	28
B. Tempat dan Waktu Penelitain	28
C. Populasi dan Sample Penelitian	28
D. Definisi Oprasional Variabel.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35

A. Hasil.....	35
1. Deskripsi Data	35
2. Analisis Data	35
3. Temuan Penelitian	36
B. Pembahasan.....	37
1. Objek Karya.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Refrensi film yang relevan	26
TABEL 3.1 Definisi Operasional Variabel	31

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 12 prinsip animasi.....	10
GAMBAR 2.2 Moodboard	16
GAMBAR 2.3 Script film.....	18
GAMBAR 2.4 Storyboard film.....	19
GAMBAR 2.5 Highpoly, Midpoly, and Lowpoly	20
GAMBAR 2.6 UV Mapping.....	20
GAMBAR 2.7 Texturing 3D	21
GAMBAR 2.8 Peminat setiap Genre	25
GAMBAR 2.6 Kerangka berpikir	27
GAMBAR 4.1 Desain karakter Mahardika	39
GAMBAR 4.2 Desain karakter Ki Badjra	39
GAMBAR 4.3 Desain karakter Gendhis hantu	40
GAMBAR 4.4 Desain karakter Gendhis	40
GAMBAR 4.5 Script.....	41
GAMBAR 4.6 Modeling and Texturing Mahardika	41
GAMBAR 4.7 Modeling and Texturing Mahardika	42
GAMBAR 4.8 Modeling and Texturing Ki Badjra.....	42
GAMBAR 4.9 Modeling and Texturing Ki Badjra.....	43
GAMBAR 4.10 Modeling and Texturing Gendhis	43
GAMBAR 4.11 Modeling and Texturing Gendhis	44

GAMBAR 4.12 Nodes	45
GAMBAR 4.13 UV Mapping.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	50
LAMPIRAN A. Biodata Penulis.....	50
LAMPIRAN B. Lembar Bimbingan TA.....	52
LAMPIRAN 1. Lembar Pembimbing 1.....	52
LAMPIRAN 2. Lembar Pembimbing 2.....	52
LAMPIRAN C. Dokumen Pendukung.....	54
LAMPIRAN 1. Transkrip Wawancara.....	54
LAMPIRAN a). Transkrip dengan Ahli Animasi.....	54
LAMPIRAN b). Transkrip dengan Ahli Film.....	57
LAMPIRAN c). Transkrip dengan orang awam.....	59
LAMPIRAN d). Transkrip dengan Ahli Neurosurgeon.....	61
LAMPIRAN 2. Poster film 3D animasi “Gendhis”.....	62
LAMPIRAN 3. Banner Penelitian film 3D animasi “Gendhis”.....	63
LAMPIRAN 4. Script film 3D animasi “Gendhis”.....	64
LAMPIRAN D. Surat Keterangan Magang Industri.....	65
LAMPIRAN E. Foto terkait TA.....	66