

LAPORAN PROYEK AKHIR

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “LOST” UNTUK
MEREPRESENTASIKAN TEORI *5 STAGES OF GRIEF* KUBLER ROSS
DALAM PROSES PENYESUAIAN DIRI PASCA KEHILANGAN**

LOST

(3D Modeling & Compositing)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar

Sarjana Terapan



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun Oleh:

RAZIL FALIH WARDIKO

NIM: 20230116

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D "LOST" Untuk
Merepresentasikan Teori *5 Stages of Grief* Kubler Ross
Dalam Proses Penyesuaian Diri Pasca Kehilangan
Penulis : Razil Falih Wardiko
NIM : 20230116
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

TUGAS AKHIR ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 15 Juli 2024.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

Penguji 1



Moses Raissa Graceivan S.Ds., M.MT
NUP. 0903450002

Penguji 2



Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T
NIP. 198011122020122003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D "LOST" untuk
Merepresentasikan Teori 5 Stages of Grief Kubler Ross
dalam Proses Penyesuaian Diri Pasca Kehilangan.
Penulis : Razil Falih Wardiko
NIM : 20230116
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 5 Juli 2024.

Pembimbing 1



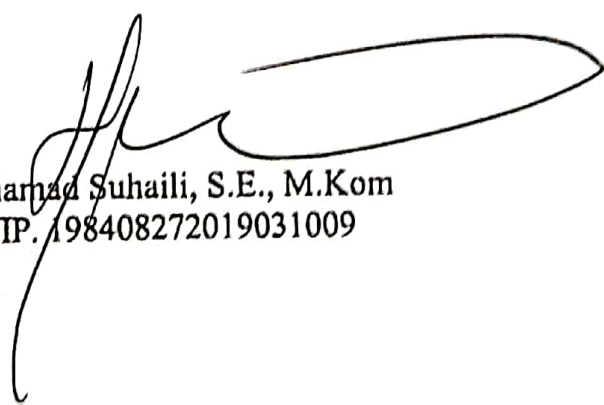
Tri Fajar Yunama S., S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN. 0903450007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Razil Falih Wardiko
NIM : 20230116
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul *LOST* adalah *original*, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan persyaratan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,



Razil Falih Wardiko

NIM: 20230116

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Razil Falih Wardiko
NIM : 20230116
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **LOST** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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 2024

Yang menyatakan,



Razil Falih Wardiko
NIM: 20230116

ABSTRAK

This research discusses the design of a 3D animated film titled “LOST” to represent Kubler Ross’s 5 Stages of Grief theory in the self-adjustment process after loss. The purpose of the 3D animated film “LOST” is to educate audiences about the 5 Stages of Grief. These 5 Stages of Grief are commonly experienced by individuals who have experienced loss and the understanding of the 5 Stages of Grief is still poorly understood by the public. In the process of creating the 3D animated film “LOST”, the author and team used the following software: Autodesk Maya 2021, Blender 4.1.0, Adobe Photoshop 2020, Adobe Substance 3D Painter, Adobe After Effects 2020, and Adobe Premiere 2020. The Research was conducted using a qualitative method with interview and literature study techniques. The author and team hope that the results of final project of the 3D animated film “LOST” can be used as a good information and education media about the 5 Stages of Grief theory.

Keyword: *5 Stages of Grief, loss, 3D animated film, qualitative*

Penelitian ini membahas perancangan film animasi 3D berjudul “LOST” untuk merepresentasikan teori *5 Stages of Grief* Kubler Ross dalam proses penyesuaian diri pasca kehilangan. Film animasi 3D “LOST” ini dibuat untuk bisa memberikan informasi tentang 5 fase kesedihan atau yang dikenal dengan istilah *5 Stages of Grief*. 5 fase kesedihan ini biasanya terjadi di diri seseorang yang mengalami kehilangan dan pemahaman tentang 5 fase kesedihan masih minim diketahui masyarakat. Dalam proses pembuatan film animasi 3D “LOST”, penulis dan tim menggunakan *software: Autodesk Maya 2021, Blender 4.1.0, Adobe Photoshop 2020, Adobe Substance 3D Painter, Adobe After Effects 2020, dan Adobe Premiere 2020*. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara dan studi literatur. Penulis dan tim berharap hasil dari karya akhir film animasi 3D “LOST” ini dapat dijadikan media informasi dan edukasi yang baik tentang teori *5 Stages of Grief*.

Kata kunci: *5 Stages of Grief, kehilangan, film animasi 3D, kualitatif*

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materil sehingga Karya Tulis Proyek Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Proyek Akhir, khususnya bagi:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif dan sebagai dosen pembimbing I atau pembimbing penulisan.
4. Lani Siti Noor Aisyah. M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M. Sebagai Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom sebagai dosen pembimbing II atau pembimbing karya, telah banyak membantu penulis dalam penciptaan Proyek Akhir.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Proyek Akhir penulis.
9. Keluarga penulis, khususnya orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

10. Ikhwanul Karim dan Maya Almira, selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Proyek Akhir berjudul “*LOST*” yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.
11. Teman-Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Proyek Akhir ini. Demikian laporan yang penulis buat, penulis berharap semoga karya tulis yang penulis susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya. Terima kasih.

Jakarta, 25 Juni 2024



Razil Falih Wardiko

NIM 20230116

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	4
C. BATASAN MASALAH.....	5
D. RUMUSAN MASALAH.....	5
E. TUJUAN PENELITIAN	6
F. MANFAAT PENELITIAN	6
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. KAJIAN TEORI	8
1. Animasi	8
2. Five Stages of Grief.....	12
B. PERAN PENULIS.....	21
1. 3D Modeling.....	21
2. Compositing.....	21
C. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN	22
BAB III METODE PENCIPTAAN	24
A. METODE PENCIPTAAN KARYA	24
1. Proses Penciptaan	25
2. Lini Masa Penciptaan.....	26

B. METODE AGILE	26
C. TEKNIK INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	28
1. Studi literatur	28
2. Wawancara	28
D. Tempat dan Waktu Penelitian	30
E. Pipeline Produksi	31
D. Alur Pengerjaan Penulis	34
1. 3D Modeling	34
2. Compositing	35
E. Perangkat yang Digunakan	35
1. Perangkat Keras	35
2. Perangkat Lunak	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Praktik	38
1. Tugas Penulis	38
B. Hasil Penelitian	52
1. Deskripsi Data	52
2. Pengujian Film	56
3. Pendapat Ahli	59
BAB V PENUTUP	62
A. KESIMPULAN	62
B. SARAN	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lini Masa Penciptaan Karya	27
Tabel 4.1 Data 10 Remaja	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Stop Motion Animation.....	9
Gambar 2. 2 Spider-Man Into the Spider-Verse.....	10
Gambar 2. 3 Entergalactic.....	11
Gambar 2. 4 <i>5 Stages of Grief</i>	12
Gambar 2. 5 <i>3D Modelling</i>	21
Gambar 2. 6 <i>Compositing</i>	22
Gambar 3. 1 Metode Penciptan.....	25
Gambar 3. 2 <i>Pipeline</i> Produksi	31
Gambar 3. 3 Alur Kerja <i>3D Modelling</i>	34
Gambar 3. 4 Alur Kerja <i>Compositing</i>	35
Gambar 3. 5 <i>Software</i> Blender	37
Gambar 4. 1 <i>Design Character</i> Steve	39
Gambar 4. 2 <i>Design Character</i> Ayah.....	39
Gambar 4. 3 <i>Design Character</i> Steve Kecil.....	39
Gambar 4. 4 <i>Design Character</i> Steve Astral.....	40
Gambar 4. 5 Proses <i>Blocking</i> karakter	40
Gambar 4. 6 Proses <i>Sculpting</i>	41
Gambar 4. 7 Proses Retopologi.....	42
Gambar 4. 8 Proses <i>Detailing</i> 1	43
Gambar 4. 9 Proses <i>Detailing</i> 2.....	43
Gambar 4. 10 Proses <i>Detailing</i> 3	44
Gambar 4. 11 3D Model Karakter Steve 1	45
Gambar 4. 12 3D Model Karakter Steve 2.....	45
Gambar 4. 13 3D Model Karakter Ayah 1	46
Gambar 4. 14 3D Model Karakter Ayah 2	46
Gambar 4. 15 3D Model Karakter Steve Kecil	46
Gambar 4. 16 3D Model Steve Astral	47
Gambar 4. 17 Referensi 1.....	48
Gambar 4. 18 Referensi 2.....	48
Gambar 4. 19 Moodboard	49

Gambar 4. 20 Proses Pembuatan <i>Lighting</i> 1	50
Gambar 4. 21 Proses Pembuatan <i>Lighting</i> 2	50
Gambar 4. 22 Proses <i>Shader</i>	51
Gambar 4. 23 <i>Rendering</i>	51
Gambar 4. 24 Wawancara Bersama Psikolog	52
Gambar 4. 25 Sesi Wawancara 10 Remaja	55
Gambar 4. 26 Sesi Screening Film.....	56
Gambar 4. 27 Screening dan wawancara bersama ahli.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	67
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan TA	68
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan TA	69
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	70
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	71
Lampiran 5 Dokumen Pendukung Penyusunan TA	76
Lampiran 6 Surat Keterangan Magang Industri.....	77
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Wawancara	78
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Proyek Akhir	79
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA dan Berita Acara.....	80
Lampiran 10 Hasil Cek Turnitin	81
Lampiran 11 Sertifikat Pendukung.....	82
Lampiran 12 Berita Acara	823