

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 Environment & Animator)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar

Sarjana Terapan



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun Oleh:

IKHWANUL KARIM

NIM: 20230055

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

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 : Ikhwanul Karim
NIM : 20230055
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.

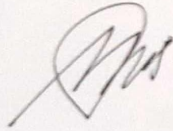
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



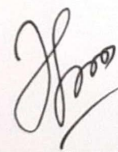
Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

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

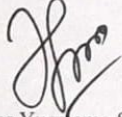
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

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 : Ikhwanul Karim
NIM : 20230055
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

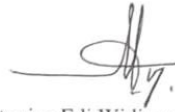
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 5 Juli 2024.

Pembimbing 1



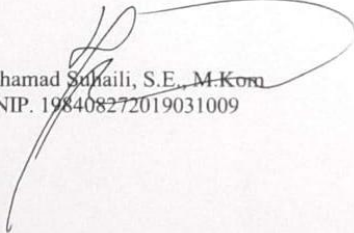
Tri Fajar Yurnama S., S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

Pembimbing 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhamad 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 : Ikhwanul Karim
NIM : 20230055
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.



Ikhwanul Karim

NIM: 20230055

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ikhwanul Karim
NIM : 20230055
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,


Ikhwanul Karim
NIM: 20230055

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:

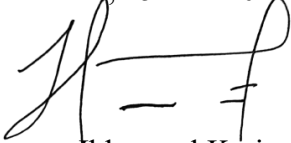
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif dan sebagai dosen pembimbing I atau pembimbing 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. Razil Falih Wardiko 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



Ikhwanul Karim

NIM 20230055

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	xiii
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.....	14
B. PERAN PENULIS.....	24
1. 3D Environment.....	24
2. Animating.....	25
C. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN.....	25
BAB III METODE PENCIPTAAN	27
A. METODE PENCIPTAAN KARYA.....	27
1. Proses Penciptaan.....	28
2. Lini Masa Penciptaan.....	29
B. METODE AGILE.....	29

C. TEKNIK INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.....	31
1. Studi literatur	31
2. Wawancara	31
D. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN	33
E. PIPELINE PRODUKSI	34
D. ALUR Pengerjaan Penulis	37
1. 3D Environment	37
2. Animating	38
E. PERANGKAT YANG DIGUNAKAN	38
1. Perangkat Keras	38
2. Perangkat Lunak	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Praktik	41
1. Tugas Penulis	41
B. Hasil Penelitian	53
1. Deskripsi Data	53
2. Pengujian Film	57
3. Pendapat Ahli	60
BAB V PENUTUP	63
A. KESIMPULAN	63
B. SARAN	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lini Masa Penciptaan Karya.....	21
Tabel 4.1 Data 10 Remaja.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Stop Motion Animation</i>	6
Gambar 2.2	<i>Spider-Man Into the Spider-Verse</i>	7
Gambar 2.3	<i>Entergalactic</i>	8
Gambar 2.4	<i>5 Stages of Grief</i>	11
Gambar 2.5	<i>Design Environment</i>	18
Gambar 2.6	<i>Animating</i>	19
Gambar 3.1	Metode Penciptaan.....	20
Gambar 3.2	<i>Pipeline Produksi</i>	25
Gambar 3.3	Alur Kerja <i>3D Environment</i>	27
Gambar 3.4	Alur Kerja <i>Animating</i>	28
Gambar 3.5	<i>Autodesk Maya 2020</i>	29
Gambar 3.6	<i>Blender</i>	29
Gambar 4.1	Design Environment.....	30
Gambar 4.2	Proses Modeling 3D 1.....	31
Gambar 4.3	Proses Modeling 3D 2.....	31
Gambar 4.4	Proses <i>Texture 1</i>	32
Gambar 4.5	Proses <i>Texture 2</i>	32
Gambar 4.6	<i>Blocking</i>	33
Gambar 4.7	<i>Breakdown</i>	34
Gambar 4.8	Ekspresi.....	35
Gambar 4.9	<i>Delay</i>	36
Gambar 4.10	<i>Polishing</i>	37
Gambar 4.11	Sesi Wawancara Psikolog.....	38
Gambar 4.12	Sesi Wawancara 10 Remaja.....	39
Gambar 4.13	Sesi <i>Screening Film</i>	40
Gambar 4.14	<i>Screening dan wawancara bersama ahli</i>	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	68
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan TA.....	69
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	71
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	72
Lampiran 5 Dokumen Pendukung Penyusunan TA	75
Lampiran 6 Surat Keterangan Magang Industri	76
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Wawancara	77
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Proyek Akhir	78
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA dan Berita Acara	79
Lampiran 10 Hasil Cek Plagiatisme Turnitin	80
Lampiran 11 Sertifikat Pendukung	81
Lampiran 12 Lembar Berita Acara Sidang Tugas Akhir	82