

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**ANALISIS FILM PENDEK ANIMASI “I AM WORTHY” SEBAGAI  
REPRESENTASI PENGIDAP DEPRESI**

*( Concept artist, 3D modeler, Texture Artist, Rigger, 3D Animator, LRC )*

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



**POLITEKNIK NEGERI**  
**Media Kreatif**

**Disusun oleh:**

**GUNTUR SA'ADILLAH HASAN**

**NIM:19023022**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2023**

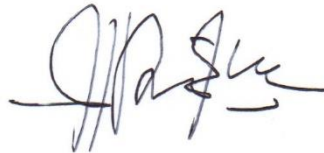
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **ANALISIS FILM PENDEK ANIMASI "I AM WORTHY SEBAGAI REPRESENTASI PENGIDAP DEPRESI**

Penulis : Guntur Sa'adillah Hasan  
NIM : 19023022  
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 25 Juli 2023.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



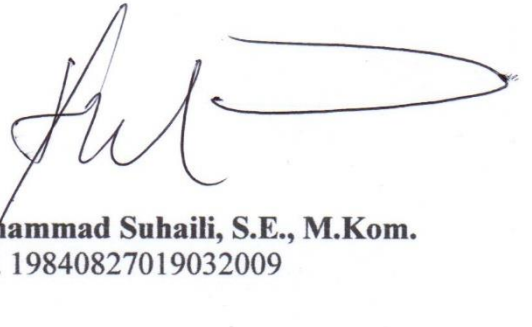
**Maria Ulfa Catur Afriasih, S.Pd., MM.**  
NIP. 198605092019032011

Anggota 1



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

Anggota 2



**Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.**  
NIP. 19840827019032009

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis




**Trifajar Yurmama S, S.Kom., MT.**  
NIP. 198011122020122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Analisis film pendek animasi "I AM WORTHY" sebagai representasi pengidap depresi  
Penulis : Guntur Sa'adillah hasan  
NIM : 19023022  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

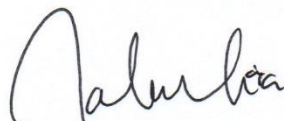
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 4 Juni 2023

Pembimbing 1:



**Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom**  
NIP. 198408272019032009

Pembimbing 2:



**Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom**  
NIP. 199102282019032015

Mengetahui:

Kepala Program Studi Animasi



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

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Guntur Sa'adillah Hasan  
NIM : 19023022  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Analisis film pendek animasi "I AM WORTHY" sebagai representasi pengidap depresi **adalah orisinal, 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 sebenarnya.

Bogor, 10 Juli 2023



Guntur Sa'adillah Hasan  
NIM. 19023022

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Guntur Sa'adillah Hasan  
NIM : 19023022  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2023

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:

**“Analisis film pendek animasi “I AM WORTHY” sebagai representasi pengidap depresi”**

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak untuk menyimpan, mengalih media/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, 11 Juli 2023



Guntur Sa'adillah Hasan  
NIM. 19023022

## ABSTRAK

*This research examines the analysis of the animated short film "I AM WORTHY" with a duration of 03:35 minutes as an educational medium for depression. The making of this animated short film is intended to help the campaign of the Indonesia Sehat Jiwa program conducted by the Ministry of Health of Indonesia. This research will focus on how the process of making concept art, 3D modeling, texturing and 3D animation in the animated short film "I AM WORTHY" as an educational and campaign media in raising awareness of the dangers of depressive mental disorders, and how the representation of the character Nayan in the animated short film "I AM WORTHY" as a person with depressive mental disorders. In the process of making an animated short film, the author and team used box modeling, sculpting, PBR texture, and 12 animation principles as working techniques. This research uses a descriptive narrative qualitative approach with data collection techniques of interviews with 3 informants consisting of psychologists, animators, and survivors of depressive mental disorders. The making of animation along with this research was carried out for 6 months and produced research findings in the form of the design process of the animated film "I AM WORTHY" and the analysis of the animated short film "I AM WORTHY" which was considered sufficient to be used as an educational medium for depression.*

**Keyword : Animation, Depression, Represent, Campaign, Concept art**

Penelitian ini mengkaji mengenai analisis film pendek animasi "I AM WORTHY" berdurasi 03:35 menit sebagai media edukasi penyakit depresi. Pembuatan film pendek animasi ini ditujukan untuk membantu *campaign* program Indonesia Sehat Jiwa yang dilakukan kemenkes. Penelitian ini akan berfokus kepada bagaimana proses pembuatan *concept art*, *3D modeling*, *texturing* dan *3D animation* dalam film pendek animasi "I AM WORTHY" sebagai media edukasi dan *campaign* dalam meningkatkan kesadaran bahaya gangguan mental depresi, serta bagaimana representasi karakter Nayan dalam film pendek animasi "I AM WORTHY" sebagai pengidap gangguan mental depresi. Dalam proses pembuatan film pendek animasi, penulis dan tim menggunakan teknik *box modeling*, *sculpting*, *PBR texture*, dan 12 prinsip animasi sebagai teknik kerja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif naratif deskriptif dengan teknik pengumpulan data wawancara dengan 3 orang informan yang terdiri dari psikolog, animator, dan penyintas gangguan mental depresi. Pembuatan animasi beserta penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dan menghasilkan temuan penelitian berupa proses perancangan film animasi "I AM WORTHY" dan analisis film pendek animasi "I AM WORTHY" yang dinilai cukup untuk dijadikan sebagai media edukasi penyakit depresi.

**Kata kunci : Animasi, Depresi, Representasi, Kampanye, Concept art**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan praktik di industri yang diselenggarakan oleh program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.S. Kom.,M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom., selaku dosen pembimbing penulisan
7. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku dosen pembimbing teknis
8. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom., selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
11. Nabila Fitri Khairusani selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.

12. Fadhlan Raihan, Rifqy Ibnu Khoiron, dan Muhammad Rizky Setyono sebagai teman yang turut memberi dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini. Akhir kata, penulis berharap laporan tugas akhir ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian.

Jakarta, 7 Juli 2023



Guntur Sa'adillah Hasan  
NIM 19023022



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat bagi Penulis .....	7
2. Manfaat bagi Akademik .....	7
3. Manfaat bagi Masyarakat umum .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
A. Animasi .....	8

1. Pengertian Animasi.....	8
2. 12 Prinsip Animasi.....	9
3. <i>Concept art</i> .....	16
4. <i>3D modeling</i> .....	17
5. <i>Texturing</i> .....	18
6. Pipeline Produksi Animasi 3D.....	20
B. Depresi .....	25
1. Pengertian depresi.....	25
2. Perbedaan depresi, frustrasi, dan stress.....	26
3. Penyebab depresi .....	27
4. Gejala pengidap depresi.....	28
C. Teori Penerimaan Stuart Hall .....	31
D. Teori Representasi .....	32
E. Hasil penelitian yang relevan.....	33
F. Kerangka berpikir.....	34
G. Pertanyaan penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian .....	37
B. Waktu Penelitian.....	37
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	38
1. Wawancara.....	38
D. Teknik Analisis Data .....	40
BAB IV .....	42
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	42
A. Pembuatan film animasi “I AM WORTHY” .....	43

1. <i>Concept art</i> .....	43
2. <i>3D modeling</i> .....	48
3. <i>3D texturing</i> .....	50
4. <i>3D animation</i> .....	53
B. Analisis penerimaan film pendek animasi “I AM WORTHY” .....	55
C. Analisis karakter Nayan sebagai representasi pengidap depresi .....	57
BAB V.....	66
PENUTUP.....	66
A. Simpulan.....	66
B. Implikasi .....	66
C. Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN.....	73
A. Data Pribadi .....	73
B. Latar Belakang Pendidikan.....	73
C. Transkrip Wawancara.....	81

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Hasil penelitian yang relevan ..... 33  
Tabel 3. 1 Waktu penelitian ..... 37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Foto kematian nadine .....	4
Gambar 1. 2 <i>Close up</i> nayan yang sedang teringat masa lalu .....	5
Gambar 1. 3 <i>Established shot</i> kamar apartemen Nayan .....	5
Gambar 2. 1 <i>Squash and stretch</i> .....	9
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i> .....	10
Gambar 2. 3 <i>Staging</i> .....	10
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	11
Gambar 2. 5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	12
Gambar 2. 6 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	12
Gambar 2. 7 <i>Archs</i> .....	13
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i> .....	13
Gambar 2. 9 <i>Timing</i> .....	14
Gambar 2. 10 <i>Solid Drawing</i> .....	15
Gambar 2. 11 <i>Exaggeration</i> .....	15
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i> .....	16
Gambar 2. 13 Pipeline Produksi .....	21
Gambar 2. 14 Kerangka berfikir .....	34
Gambar 4. 1 <i>moodboard</i> film animasi “I AM WORTHY” .....	44
Gambar 4. 2 Konsep karakter Nayan sebelum mengidap depresi .....	44
Gambar 4. 3 Konsep rambut nayan saat menghadapi fase depresi .....	45
Gambar 4. 4 Konsep final karakter Nayan.....	45
Gambar 4. 5 <i>View</i> apartemen Nayan.....	46
Gambar 4. 6 <i>View</i> apartemen Nayan.....	46
Gambar 4. 7 <i>View</i> apartemen Nayan.....	47
Gambar 4. 8 Gambar alam bawah sadar Nayan.....	47
Gambar 4. 9 Gambar flashback Nayan .....	47
Gambar 4. 10 Sketsa karakter Nayan dalam aplikasi Zbrush .....	48
Gambar 4. 11 Hasil <i>Retopology</i> Nayan.....	49
Gambar 4. 12 <i>Edgeflow topology</i> wajah Nayan.....	49
Gambar 4. 13 Tahap awal <i>modeling</i> dimulai dari <i>Cube</i> .....	50

Gambar 4. 14 Final 3D <i>modeling environment</i> apartemen .....	50
Gambar 4. 15 Alurasi kerja <i>High Resolution to Low Resolution</i> .....	51
Gambar 4. 16 UV <i>UDIM</i> Karakter Nayan .....	51
Gambar 4. 17 Sebelum Bake high poly .....	52
Gambar 4. 18 Setelah Bake high poly.....	52
Gambar 4. 19 Hasil <i>texturing</i> .....	52
Gambar 4. 20 <i>Slow in</i> dan <i>Slow out</i> di film pendek animasi “I AM WORTHY”. 54	
Gambar 4. 21 <i>Arch</i> di film pendek animasi "I AM WORTHY" .....	55
Gambar 4. 22 Karakter Nayan dalam film pendek animasi “I AM WORTHY”.. 58	
Gambar 4. 23 <i>Close up wajah karakter Nayan</i> .....	58
Gambar 4. 24 Alam bawah sadar Nayan.....	59
Gambar 4. 25 Shot detik ke-29 .....	60
Gambar 4. 26 Scene detik-13 .....	61
Gambar 4. 27 Shot Nayan ingin mengakhiri hidup .....	62
Gambar 4. 28 <i>Close up</i> untuk menekankan depresi.....	63
Gambar 4. 29 Kamar apartemen Nayan.....	64

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	73
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir .....	74
Lampiran 3 Salinan Lembar Seminar Proposal .....	76
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir .....	77
Lampiran 5 Surat Permohonan Wawancara.....	78