

**LAPORAN PENELITIAN PROYEK AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “GENDHIS” DENGAN
MENGANGKAT ISU KESEHATAN MENTAL**

*(STORYBOARD ARTIST, RIGGING CHARACTER 3D & 3D
ANIMATE)*

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Terapan**



Disusun oleh :

MAULANA ALFANDO AGUSTIAN

NIM : 19023029

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D "GENDHIS"
DENGAN MENGANGKAT ISU KESEHATAN
MENTAL**
Penulis : Maulana Alfando Agustian
NIM : 19023029
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

LAPORAN TUGAS AKHIR ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Laporan 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

Penguji 1



Zaenal Muttaqien, M. Art.Let.Lang
NIP. 198712102020121008

Penguji 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D
"GENDHIS" DENGAN MENGANGKAT ISU
KESEHATAN MENTAL**
Penulis : Maulana Alfando Agustian
NIM : 19023029
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

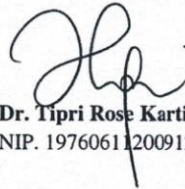
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta, Selasa 20 Juni 2023.

Pembimbing I

Pembimbing II



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



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172010032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maulana Alfando Agustian
NIM : 19023029
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D "GENDHIS" DENGAN
MENGANGKAT ISU KESEHATAN MENTAL.
**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,.....10 Juli..... 2023



Maulana Alfando Agustian
NIM : 19023029

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maulana Alfando Agustian
NIM : 19023029
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023

Demi 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: **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D "GENDHIS" DENGAN MENGANGKAT ISU KESEHATAN MENTAL**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak untuk 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, 10 Juli 2023

Yang menyatakan,



Maulana Alfando Agustian
NIM: 190023029

ABSTRAK

ABSTRAK Maulana Alfando Agustian (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

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, kita masih bisa belajar (walaupun secara daring) dan bekerja ketika negara kita Indonesia dan juga negara-negara lainnya masih berjuang menghadapi pandemi Covid 19 ditengah banyaknya korban jiwa yang berjatuhan.

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat hikmat, kekuatan, kesanggupan dan kemudahan, yang karenanya penulis dapat menyelesaikan karya Proyek Akhir tepat pada waktunya.

Dalam Karya Tulis Proyek Akhir ini, penulis menuangkan segala daya dan upaya untuk mengerjakan karya Proyek Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak atas bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moril maupun materiel karena penulis tidak akan bisa menyelesaikan karya Tugas akhir ini tanpa bantuan dari berbagai pihak.

1. Dr. Tipri Rose Kartika SE,MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif,
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si Sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik,
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T Sebagai Ketua Jurusan Desain,
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain,
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds. Sebagai Kepala Program Studi Animasi Polimedia Kreatif,
6. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Animasi,

7. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom. selaku dosen inti di Program Studi Animasi yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan,
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,
11. Keluarga penulis, khususnya orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan dan belum mendekati yang namanya sempurna. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik. Demikianlah laporan yang penulis buat, semoga ini dapat menjadi berkat dan manfaat bagi setiap orang yang membacanya. Terima kasih.

Jakarta, 11 Juli 2023



Maulana Alfando Agustian
NIM. 19023029

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR | Error! Bookmark not defined. |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR | Error! Bookmark not defined. |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME | Error! Bookmark not defined. |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | Error! Bookmark not defined. |
| ABSTRAK | v |
| PRAKATA | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar belakang | 1 |
| B. Identifikasi masalah | 4 |
| C. Batasan masalah..... | 4 |
| D. Rumusan masalah | 5 |
| E. Tujuan | 5 |
| F. Manfaat penulisan..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| A. Kajian Teori | 7 |
| 1. Pengertian Animasi..... | 7 |
| 2. Prinsip Animasi | 8 |
| 3. Pipeline Produksi | 17 |
| 4. 3D modeling | 19 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 5. | Uv Mapping | 19 |
| 6. | Texturing..... | 20 |
| 7. | Rigging | 22 |
| 8. | Animate..... | 23 |
| 9. | Rendering..... | 26 |
| 10. | Depresi | 27 |
| 11. | Daya Tarik Film Horor | 42 |
| B. | Penelitian yang Relevan | 43 |
| C. | Kerangka Berpikir | 46 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | | 48 |
| A. | Jenis atau Desain Penelitian..... | 48 |
| B. | Tempat dan Waktu Penelitian..... | 48 |
| C. | Populasi dan Sample Penelitian..... | 49 |
| D. | Definisi Operasional Variabel | 50 |
| E. | Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data | 52 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | | 53 |
| A. | Objek Penelitian..... | 53 |
| B. | Spesifikasi Karya | 58 |
| BAB V PENUTUP..... | | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 70 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 <i>Solid Drawing</i> | 8 |
| Gambar 2. 2 <i>Staging</i> | 9 |
| Gambar 2. 3 <i>timing and spacing</i> | 10 |
| Gambar 2. 4 <i>secondary action</i> | 11 |
| Gambar 2. 5 <i>Anticipations</i> | 12 |
| Gambar 2. 6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> | 13 |
| Gambar 2. 7 <i>Arcs</i> | 13 |
| Gambar 2. 8 <i>Exaggeration</i> | 14 |
| Gambar 2. 9 <i>Appeal</i> | 15 |
| Gambar 2. 10 <i>Slow in and slow out</i> | 15 |
| Gambar 2. 11 <i>Squash and Stretch</i> | 16 |
| Gambar 2. 12 <i>Straight Ahead</i> | 17 |
| Gambar 2. 13 <i>3D Modeling</i> | 19 |
| Gambar 2. 14 <i>Uv Mapping</i> | 20 |
| Gambar 2. 15 <i>Texturing</i> | 22 |
| Gambar 2. 16 <i>Rigging</i> | 23 |
| Gambar 2. 17 <i>Render</i> | 26 |
| Gambar 2. 18 <i>Data Genre Film yang Paling Diminati Oleh Kalangan Milenial</i> .. | 42 |
| | |
| Gambar 4. 1 <i>Desain karakter Mahadika</i> | 55 |
| Gambar 4. 2 <i>Desain Karakter Ki Badjra</i> | 56 |
| Gambar 4. 3 <i>Desain Karakter Gendhis Hantu</i> | 56 |
| Gambar 4. 4 <i>Desain Karakter Gendhis</i> | 57 |
| Gambar 4. 5 <i>Script film “Gendhis”</i> | 58 |
| Gambar 4. 6 <i>All selected controller</i> | 59 |
| Gambar 4. 7 <i>Graph Editor</i> | 60 |
| Gambar 4. 8 <i>stepped</i> | 61 |
| Gambar 4. 9 <i>alur keyframe sebelum stepped</i> | 61 |
| Gambar 4. 10 <i>alur keyframe setelah stepped</i> | 62 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 11 <i>Bloking</i> dan <i>Bloking plus</i> | 62 |
| Gambar 4. 12 <i>Tangents auto</i> | 63 |
| Gambar 4. 13 <i>Spline</i> | 64 |
| Gambar 4. 14 <i>Floating</i> | 65 |
| Gambar 4. 15 <i>Tembus</i> | 66 |
| Gambar 4. 16 <i>Poping</i> | 66 |