

**LAPORAN PENELITIAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “GENDHIS” SEBAGAI MEDIA**  
**HIBURAN BERGENRE HOROR**  
*(3D Artist, Texturing, 3D Environment)*

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



**Disusun Oleh:**  
**Rangga Satria Maulana**  
**(19023049)**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “GENDHIS”  
SEBAGAI MEDIA HIBURAN BERGENRE HOROR**  
Penulis : Rangga Satria Maulana  
NIM : 19023049  
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” Sebagai  
Media Hiburan Bergenre Horror ”  
Penulis : Rangga Satria Maulana  
NIM : 19023049  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis


Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani pada tanggal 18 Juli 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 : Rangga Satria Maulana  
NIM : 19023049  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“Perancangan Film Animasi “Gendhis” Sebagai Media Hiburan Bergenre Horror”**

**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. 28 Juni 2023



Rangga Satria Maulana

NIM: 19023049

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rangga Satria Maulana  
NIM : 19023049  
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 Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Perancangan Film Animasi “Gendhis” Sebagai Media Hiburan Bergenre Horror”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhirnya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 28 Juni 2023

Yang menyatakan,

Mate 

Rangga Satria Maulana  
NIM : 19023049

## ABSTRAK

Rangga Satria Maulana (2023).

Perancangan Film Animasi 3D “Gendhis” Sebagai Media Hiburan Bergenre Horor

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

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

---

*Horror is a film designed to evoke horror, fear, terror or horror from its audience. Therefore, the purpose of making the 3D Animation Film "Gendhis" is to convey horror films. This film tells of a character who commits suicide due to depression. In this study, the authors used qualitative research.*

**Keywords: Horror, Animation, Film.**

Horor merupakan film yang diancang untuk menimbulkan rasa ngeri, takut, teror, atau horor dari para penontonnya. Maka dari itu tujuan dari pembuatan Film 3D Animasi "Gendhis" ini diharapkan menyampaikan tentang film horor. Film ini menceritakan seorang tokoh yang bunuh diri akibat depresi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian kualitatif.

**Kata Kunci: Horor, Animasi, Film.**

## PRAKATA

Proyek akhir yang dibuat oleh penulis berjudul Film Pendek Animasi 3D “Gendhis” dengan mengangkat tema horor yang diperankan oleh dua karakter protagonis dan satu karakter antagonis, dimana menceritakan kisah tragis yang di alami oleh karakter tersebut. Pembuatan film pendek animasi 3 Dimensi ini diproduksi selama 2 tahun.

Proyek akhir ini tidak lepas dari berkat dan hikmah Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kekuatan, kesanggupan, dan kemudahan, yang diberikan, 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 terimakasih kepada banyak pihak atas bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moril maupun material karena penulis tidak akan bisa menyelesaikan karya Proyek Akhir ini tanpa bantuan dari berbagai pihak.

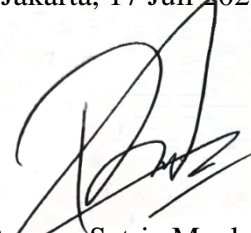
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si Sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T Sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Rina 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. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu

yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir.

10. Rekan satu tim dalam pengerjaan karya Proyek Akhir “Gendhis” yang dengan penuh perjuangan dan semangat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Teman seangkatan Animasi yang selalu ada dan bersedia membantu di waktu yang sulit ini.

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, 17 Juli 2023



Rangga Satria Maulana

19023049



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar belakang .....	1
B. Identifikasi masalah .....	3
C. Batasan masalah .....	3
D. Rumusan masalah .....	3
E. Tujuan .....	4
F. Manfaat penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
A. Animasi .....	6
B. Prinsip Animasi .....	7
D. Depresi .....	27
E. Genre Horor .....	39
F. Daya Tarik Film Horor .....	40
G. Penelitian yang Relevan .....	41
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b> .....	44
A. Jenis atau Desain Penelitian .....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	45
D. Definisi Operasional Variabel .....	46

E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	46
F.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	47
G.	Teknik Analisi Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>49</b>
A.	Hasil Penelitian .....	49
B.	Objek Penulisan .....	50
C.	Kendala .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>58</b>
A.	Simpulan .....	58
B.	Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Jumlah Film Horor di Indonesia .....	2
Gambar 2.1 solid drawing .....	7
Gambar 2.2 <i>Staging</i> .....	8
Gambar 2.3 timing and spacing .....	9
Gambar 2.4 secondary action.....	10
Gambar 2.5 Anticipations .....	11
Gambar 2.6 Follow Through and Overlapping Action .....	12
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	13
Gambar 2.8 Exaggeration.....	14
Gambar 2.9 <i>Appeal</i> .....	15
Gambar 2.10 Slow in and slow out .....	15
Gambar 2.11 Squash and Stretch .....	16
Gambar 2.12 <i>Straight Ahead</i> .....	17
Gambar 2.13 3D Production Pipeline .....	18
Gambar 2.14 Contoh Naskah .....	19
Gambar 2.15 Contoh <i>Storyboard</i> .....	20
Gambar 2.16 Contoh <i>Design</i> .....	21
Gambar 2.17 Contoh <i>Modelling</i> 3D.....	22
Gambar 2.18 Contoh <i>Texture</i> .....	23
Gambar 2.19 Contoh <i>Rigging</i> .....	24
Gambar 2.20 Contoh <i>Animation</i> .....	25
Gambar 2.21 Contoh <i>Rendering</i> .....	26
Gambar 3.1 Roadmap.....	47
Gambar 4.1 modeling karakter Gendhis Hantu.....	53
Gambar 4.2 Modeling character Gendhis Hantu.....	53
Gambar 4.3 Texture Gendhis Hantu .....	54
Gambar 4.4 Texture Keris.....	54
Gambar 4.5 Texture karakter Mahardika .....	55
Gambar 4.6 Rendering Ruang tamu Mahardika .....	56

Gambar 4.7 Rendering Desa ..... 56