

**LAPORAN PROYEK AKHIR**

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

*LOST*

*(Designer Character & Designer environment)*

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**

**Untuk memperoleh gelar**

**Sarjana Terapan**



**POLITEKNIK NEGERI  
Media Kreatif**

Disusun Oleh:

MAYA ALMIRA

NIM: 20230070

**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 : Maya Almira  
NIM : 20230070  
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, 22 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 : Maya Almira  
NIM : 20230070  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)  
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



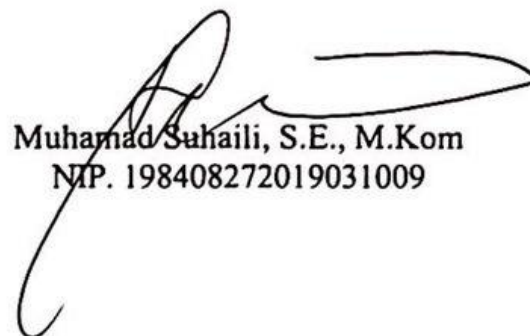
Tri Fajar Yumama S., S.Kom., M.T  
NIP. 198011122010122003

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**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Maya Almira	
NIM	: 20230070	
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,



Maya Almira

NIM: 20230070

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Maya Almira  
NIM : 20230070  
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 Noneklusif** (*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,



Maya Almira  
NIM: 20230070

## 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 Ikhwanul Karim, selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Proyek Akhir berjudul “*LOST*” yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.
11. Caesar Muhammad Valerian, selaku *support system* penulis yang selalu memberikan semangat dan senantiasa membantu penulis dalam membuat Proyek Akhir.
12. Angeliza, Asti, dan Zano, selaku teman seperjuangan penulis dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.
13. 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



Maya Almira

NIM 20230070



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	4
C. BATASAN MASALAH.....	4
D. RUMUSAN MASALAH.....	4
E. TUJUAN PENELITIAN.....	4
F. MANFAAT PENELITIAN .....	5
<b>BAB II KAJIAN SUMBER.....</b>	<b>6</b>
A. KAJIAN TEORI.....	6
1. Animasi .....	6
2. Five Stages of Grief.....	9
B. PERAN PENULIS .....	15
C. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN.....	17
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN .....</b>	<b>19</b>
A. METODE PENCIPTAAN KARYA .....	19
1. Proses Penciptaan .....	19
2. Lini Masa Penciptaan.....	20
B. METODE AGILE .....	20
C. TEKNIK INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.....	21

1. Studi literatur .....	22
2. Wawancara .....	22
A. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN .....	23
B. PIPELINE PRODUKSI .....	24
C. ALUR Pengerjaan Penulis.....	26
1. Designer Character .....	26
2. Design Environment .....	27
D. PERANGKAT YANG DIGUNAKAN.....	27
1. Perangkat Keras.....	27
2. Perangkat Lunak.....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>29</b>
A. HASIL PRAKTIK.....	29
1. Tugas Penulis.....	29
B. HASIL PENELITIAN.....	41
1. Deskripsi Data .....	41
2. Pengujian Film .....	43
3. Pendapat Ahli .....	45
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>47</b>
A. KESIMPULAN .....	47
B. SARAN .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Lini Masa Penciptaan Karya .....	20
<b>Tabel 4.1</b> Data 10 Remaja .....	42

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	<i>Stop Motion Animation</i> .....	6
<b>Gambar 2.2</b>	<i>Spider-Man Into the Spider-Verse</i> .....	7
<b>Gambar 2.3</b>	<i>Environment Spider-Man Into the Spider-Verse</i> .....	8
<b>Gambar 2.4</b>	<i>Entergalactic</i> .....	8
<b>Gambar 2.5</b>	<i>5 Stages of Grief</i> .....	9
<b>Gambar 2.6</b>	<i>Design Character</i> .....	16
<b>Gambar 2.7</b>	<i>Design Environment</i> .....	17
<b>Gambar 3.1</b>	Metode Penciptaan .....	19
<b>Gambar 3.2</b>	<i>Pipeline Produksi</i> .....	24
<b>Gambar 3.3</b>	<i>Alur Kerja Design Character</i> .....	26
<b>Gambar 3.4</b>	<i>Alur Kerja Design Environment</i> .....	27
<b>Gambar 3.5</b>	<i>Adobe Photoshop 2020</i> .....	28
<b>Gambar 4.1</b>	Ken Sato .....	29
<b>Gambar 4.2</b>	Miles Morales .....	30
<b>Gambar 4.3</b>	Karakter Steve Sebelum Revisi .....	30
<b>Gambar 4.4</b>	Sketsa Karakter Steve .....	31
<b>Gambar 4.5</b>	Revisi <i>Character Steve</i> .....	31
<b>Gambar 4.6</b>	<i>Final Design Character Steve</i> .....	31
<b>Gambar 4.7</b>	Ilustrasi Emily Curran.....	32
<b>Gambar 4.8</b>	Ilustrasi Benjamin Tong .....	32
<b>Gambar 4.9</b>	Ayah Steve Sebelum Revisi .....	33
<b>Gambar 4.10</b>	Sketsa Ayah Steve .....	33
<b>Gambar 4.11</b>	Revisi Karakter Ayah .....	33
<b>Gambar 4.12</b>	Karakter Ayah <i>Final</i> .....	34
<b>Gambar 4.13</b>	Luca .....	34
<b>Gambar 4.14</b>	Jimmy Neutron .....	35
<b>Gambar 4.15</b>	Proses Pembuatan Steve kecil .....	35
<b>Gambar 4.16</b>	Sketsa Steve Kecil .....	36

<b>Gambar 4.17</b> Karakter Steve Kecil <i>Final</i> .....	36
<b>Gambar 4.18</b> Proses Pembuatan Steve Astral .....	36
<b>Gambar 4.19</b> Steve Astral.....	37
<b>Gambar 4.20</b> <i>Spider-Man Into the Spider-Verse Design Environment</i> .....	37
<b>Gambar 4.21</b> <i>Moodboard Environment “LOST”</i> .....	38
<b>Gambar 4.22</b> <i>Sketsa Environment</i> .....	38
<b>Gambar 4.23</b> <i>Basement</i> .....	39
<b>Gambar 4.24</b> <i>Restaurant</i> .....	39
<b>Gambar 4.25</b> <i>Office Room</i> .....	39
<b>Gambar 4.26</b> <i>Office Coridor</i> .....	40
<b>Gambar 4.27</b> <i>Roadway</i> .....	40
<b>Gambar 4.28</b> <i>Living Room</i> .....	40
<b>Gambar 4.29</b> <i>Dimension Coridor</i> .....	40
<b>Gambar 4.30</b> <i>Steve’s Bed Room</i> .....	41
<b>Gambar 4.31</b> Sesi Wawancara Psikolog.....	41
<b>Gambar 4.32</b> Sesi Wawancara 10 Remaja.....	43
<b>Gambar 4.33</b> Sesi <i>Screening</i> Film “ <i>LOST</i> ” .....	44
<b>Gambar 4.34</b> <i>Screening</i> dan Wawancara Bersama Ahli.....	45

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1** Biodata Penulis

**Lampiran 2** lembar bimbingan TA

**Lampiran 3** Surat Izin Penelitian

**Lampiran 4** Transkrip Wawancara

**Lampiran 5** Dokumen Pendukung Penyusunan TA

**Lampiran 6** Surat Keterangan Magang Industri

**Lampiran 7** Dokumentasi Kegiatan Wawancara

**Lampiran 8** Dokumentasi Kegiatan Proyek Akhir

**Lampiran 9** Dokumentasi Kegiatan Sidang TA dan Berita Acara

**Lampiran 10** Hasil Cek Turnitin

**Lampiran 11** Sertifikat Pendukung