

LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D
“A HEART LOST”
(3D MODELING CHARACTER, 3D ANIMATING, SCREENWRITING)



Laporan Karya Tugas Akhir ini Disusun
Guna Melengkapi Salah Satu Syarat Kelulusan
Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III
Politeknik Negeri Media Kreatif

Disusun oleh :
Hashfie Adrian Hartanto
NIM. 17710059

JURUSAN DESAIN GRAFIS
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2020

LEMBAR ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama: : Hashfie Adrian Hartanto

NIM: : 17710059

Jurusan / Prodi: : Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir berjudul “A HEART LOST” ini, mulai dari cerita, naskah, penentuan latar tempat, dan penokohan karakter, adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan sendiri oleh penulis, dan tim penulis. Apabila penulis memiliki referensi tertentu dalam pembuatan cerita ini, penulis akan menuliskan sumbernya dengan jelas.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Penulis siap bertanggung jawab apabila pernyataan yang ditulis di atas dinyatakan tidak benar.

Jakarta, September 2020

Yang membuat pernyataan

Penulis

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

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

Nama: : Hashfie Adrian Hartanto

NIM: : 17710059

Program Studi: : Animasi

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 beserta perangkat/property yang ada, yang berjudul : ***A Heart Lost***.

Dengan hak 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 pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, September 2020

Yang menyatakan ,

Hashfie Adrian Hartanto

NIM.17710059

LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan dihadapan siding penguji tugas akhir Jurusan Desain Grafis Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal September 2020, dan telah dinyatakan:

Tim Penguji:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I. NIP.197711132010121001	Ketua Penguji	
Friansyah Gemawang S.ST	Penguji Anggota	
Jati Rahardjo, M.Sn. NIP. 198107202010121002	Moderator	

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D

“A HEART LOST”

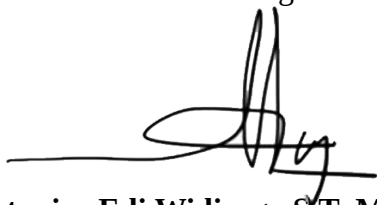
3D Modeling Character, 3D Animating, Screenwriting

Oleh :

Hashfie Adrian Hartanto

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing 1



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

NIDN. 0000000146

Pembimbing 2



Dr. Tipri Rose Kartika., M.M.

NIP. 197606112009122002

MENGETAHUI :

Koordinator Program Studi Animasi

Tri Fajar Yurmama S, S.Kom, M. T.

NIP. 1989011122010122003

DISAHKAN OLEH :

Ketua Jurusan Desain Grafis

Hafid Setyo Hadi, M.T.

NIP. 198305292014041001

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“A HEART LOST”

(3D MODELING CHARACTER, 3D ANIMATING, SCREENWRITING)

Hashfie Adrian Hartanto

Program Studi Desain Konsentrasi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif

ABSTRAK

A Heart Lost menceritakan tiga orang anak yang melakukan pembuktian akan adanya makhluk astral di kehidupan. Penulis terinspirasi dari kisah orang yang memiliki indra keenam. Konon indra keenam ini sebenarnya adalah *Extrasensory Perception (ESP)* atau persepsi lebih pada alat sensoris. Dalam ruang lingkup *Supernatural*, indra keenam diyakini dapat melihat, mendengar dan merasakan hal yang tidak bisa ditemukan oleh indra orang awam, contohnya makhluk halus.

Film pendek ‘A Heart Lost’ bertujuan untuk mengangkat cerita supernatural yang disajikan dalam medium animasi 3D, sehingga penulis mengkaji pembahasan masalah dengan menggunakan teori yang berhubungan dengan konsep supernatural dan *Extrasensory Perception*.

Berbagai teknis yang penulis kerjakan seperti demi menyelesaikan tugas ini meliputi tahapan pada proses pra-produksi dan produksi, seperti *Screenwriting*, yang merupakan proses penggambaran cerita melalui pendeskripsian visual aksi, ekspresi dan dialog. *Modeling 3D character*, yaitu proses dimana konsep 2d karakter di terjemahkan dalam bentuk 3D model dan tekstur. Dan Animasi 3D, yaitu proses menggerakkan karakter dengan konsep 12 prinsip agar terasa hidup.

Kata Kunci: Animasi, Indra Keenam, Kerasukan, Paranormal, Supernatural.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir sesuai dengan waktu yang ditentukan. Dalam karya tugas akhir ini, penulis menuangkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama mengerjakannya di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis menerima banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam menyusun laporan ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama pengerjaan karya Tugas Akhir
2. Dr. Purnomo Ananto M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Dr. Tipri Rose Kartika., M.M, selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran membimbing penulis menyelesaikan karya Penulisan Tugas Akhir.
4. Tri Fajar Yurmama S., M.T.I. selaku kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom. selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang telah membantu memberikan saran serta alternative penyelesaian masalah selama proses penyelesaian karya Tugas Akhir penulis.
6. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian karya Tugas Akhir penulis.
7. Ivaldi Nurfauzi dan Hannisa Farahvidhia selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa bekerja dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.
8. Segenap Kakak-kakak Alumni Animasi Polimedia yang selalu bersedia membantu memberikan saran dan nasihat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhirnya.

Penulis menyadari tingkat dan kemampuan pikiran serta pengetahuan yang ada masih sangat sejauh dari sempurna. Sehingga baik dari bentuk maupun isinya banyak kekurangan yang tidak disadari yang ada pada laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun untuk hasil yang lebih baik di masa mendatang.

Demikian, semoga laporan ini dibuat. Semoga dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, September

2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR ORIGINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA	iii
LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat Penulisan	3
1.7 Metodologi Penelitian	3
1.8 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Animasi.....	6
2.2 Modeling 3D	15
2.3 Screenwriting	18
2.4 Poltergeist	18
2.5 Ouija	19

2.6 Kerasukan	19
2.7 Proyeksi Astral.....	19
BAB III PERANCANGAN KARYA	20
3.1 Konsep Perancangan	20
3.2 Perancangan Pipeline	20
3.3 Konsep Umum	22
BAB IV PENJELASAN KARYA	31
4.1 Manajemen File.....	31
4.2 Pembuatan Screenwriting	32
4.3 Modeling 3D Karakter.....	32
4.4 Animasi 3D Karakter.....	38
BAB V PENUTUP	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Animasi 2D Sumber film animasi Akira (1998).....	7
Gambar 2.2 Gambar Animasi 3D (Sumber: The Art of How To Train Your Dragon)	8
Gambar 2.3 Squash and Stretch (Sumber: jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id)	9
Gambar 2.4 Anticipation (Sumber: jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id)	9
Gambar 2.5 <i>Stagging</i> (Sumber: jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id).....	10
Gambar 2.6 Straight Ahead and Pose to Pose (Sumber :jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id)	10
Gambar 2.7 Follow Through and Overlapping Action (Sumber: jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id).....	11
Gambar 2.8 Slow In Slow Out (Sumber :jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id).....	11
Gambar 2.9 Arcs (Sumber :jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id)	12
Gambar 2.10 Secondary Action (Sumber :jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id).....	12
Gambar 2.11 <i>Timing</i> (Sumber :jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id).....	13
Gambar 2.12 Exaggeration (Sumber :jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id)	13
Gambar 2.13 Solid drawing (Sumber :jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id).....	14
Gambar 2.14 <i>Appeal</i> (Sumber :jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id).....	14
Gambar Pipeline Animasi 3D (Sumber : 3D Animation Essentials by Andy Beane)	15
Gambar 3.1 Bagan Pra Produksi (Sumber: pribadi)	21
Gambar 3.2 Bagan Produksi (Sumber: pribadi)	22
Gambar 3.3 Bagan Pasca Produksi (Sumber: pribadi)	22
Gambar 3.4. Karakter Lili (Sumber pribadi).....	24
Gambar 3.5. Karakter Roni (Sumber pribadi).....	25
Gambar 3.6. Karakter Roni (Sumber pribadi).....	26
Gambar 3.7 Mausoleum OG Khouw, Jakarta	27
Gambar 3.8. Referensi rumah misteri (Sumber: https://pinterest.com)	28
Gambar 3.9. Denah kuburan (Sumber pribadi)	28
Gambar 3.10 Referensi rumah Citra (Sumber: https://pinterest.com)	29
Gambar 3.11 Referensi rumah misteri (Sumber: pribadi)	29

Gambar 4.1 Bentuk Manajemen File.....	31
Gambar 4.2 Pembuatan screenplay pada Scenarist	32
Gambar 4.6 Gambar project window.....	33
Gambar 4.7 Gambar Blueprint Lili.....	33
Gambar 4.8 Model kepala Lili	34
Gambar 4.9 Model badan Lili	34
Gambar 4.10 Model tangan Lili	35
Gambar 4.11 Pola baju Lili	35
Gambar 4.12 Model baju Lili	36
Gambar 4.13 Model Sepatu Lili	36
Gambar 4.14 Model mata Lili	37
Gambar 4.15 Model rambut Lili.....	37
Gambar 4.16 Model Lili Finished	38
Gambar 4.17 Manajemen penyimpanan file pada animasi	38
Gambar 4.18 Proses animasi karakter.....	39
Gambar 4.19 Mengubah curve pada graph editor	40
Gambar 4.20 Penamaan scene maya file pada proyek ‘A Heart Lost’	40
(Sumber : Pribadi)	40