

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGARUH FILM PENDEK DELUSION
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PENYAKIT SKIZOFRENIA
(Design Characters, Interior Design, Storyboard Artist, 3D Modeling dan 3D Animation)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh
YIZRELL BRAMANTA ALFATHAN
NIM: 19023056

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGARUH FILM PENDEK DELUSION
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PENYAKIT
SKIZOFRENIA
Nama : Yizrell Bramanta Alfathan
NIM : 19023056
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, 18 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

Anggota 1



Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M
NIP. 198801052019032012

Anggota 2



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom
NIP. 1984082720190310009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



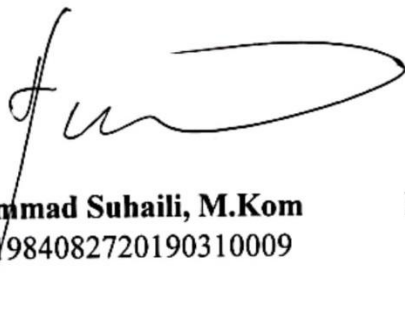
Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGARUH FILM PENDEK DELUSION SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN PENYAKIT SKIZOFRENIA
Penulis : Yizrell Bramanta Alfathan
NIM : 19023056
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2023

Pembimbing 1:



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 1984082720190310009

Pembimbing 2:



Maria Ulfah Catur Afriasih, S.Pd., M.M
NIP. 19860509201903201

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 : Yizrell Bramanta Alfathan
NIM : 19023056
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“PENGARUH FILM PENDEK DELUSION SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN PENYAKIT SKIZOFRENIA “**

**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, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,

Mak  tangan

Yizrell Bramanta Alfathan
NIM: 19023056

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Yizrell Bramanta Alfathan
NIM : 19023056
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

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: **“PENGARUH FILM PENDEK DELUSION SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PENYAKIT SKIZOFRENIA”** 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 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

Yang menyatakan,

Materai

29BAKX531776007

Yizrell Bramanta Alfathan
NIM: 19023056

ABSTRAK

This study aims to make the animated film "Delusion" a medium for introducing schizophrenia. This study used a quantitative approach with the pretest-posttest design method. The research respondents consisted of Polimedia animation students who were involved in the screening of the film "Delusion". The results showed a significance value of 0.040 which is smaller than 0.05, in addition to the different test results for t count and t table where it is known that t count = 2.210 and t table = 1.734 or it can be concluded that t count > t table, so H0 is rejected, H1 is accepted with the statement that there is an influence from the short animated film "Delusion" on Schizophrenic knowledge among Polimedia animation students. This shows that the animated film "Delusion" can be used as an introductory medium to increase knowledge about schizophrenia among Polimedia animation students.

Keywords: *Film Animation, Knowledge, Schizophrenia, Polimedia Animation*

Penelitian ini bertujuan untuk menjadikan film animasi “Delusion” sebagai media pengenalan skizofrenia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pretest-posttest design. Responden penelitian terdiri dari mahasiswa animasi Polimedia yang terlibat dalam pemutaran film “Delusion”. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.040 dimana lebih kecil dari 0.05, selain itu hasil uji beda nilai t hitung dan nilai t tabel dimana diketahui bahwa nilai t hitung = 2.210 dan nilai t tabel = 1.734 atau disimpulkan t hitung > t tabel, sehingga H0 ditolak, H1 diterima dengan pernyataan terdapat pengaruh dari film animasi pendek “Delusion” terhadap pengetahuan Skizofrenia di kalangan mahasiswa animasi Polimedia. Hal ini menunjukkan bahwa film animasi "Delusion" dapat dijadikan sebagai media pengenalan untuk menambah pengetahuan tentang skizofrenia di kalangan mahasiswa animasi Polimedia.

Kata Kunci: *Film Animation, Pengetahuan, Skizofrenia, Animasi Polimedia*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada peliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, peneliti berperan membuat *Design Characters, Environment Artist, Storyboard Artist, 3D Assets, dan 3D Animation*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “PENGARUH FILM PENDEK DELUSION SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PENYAKIT SKIZOFRENIA”.

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Muhammad Suhaili, S.Kom., M.Kom, dan Maria Ulfah Catur Afriasih, S.Pd., M.M selaku dosen pembimbing peneliti yang telah membantu dalam membuat dan menyelesaikan Tugas Akhir dan Laporan Tugas Akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama peneliti menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
9. Fadhlhan Raihan rekan satu tim peneliti yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 24 Juli 2023

Peneliti.

A handwritten signature in black ink, consisting of several vertical strokes and a horizontal line at the bottom, representing the name Yizrell Bramanta Alfathan.

Yizrell Bramanta

Alfathan

NIM 19023056

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Animasi	7
1. Pengertian Animasi.....	7
2. 12 Prinsip Animasi	7
3. Pipeline Produksi Animasi 3D	15
4. 3D Modeling.....	18
5. 3D Animation	18
6. Skizofrenia.....	18
7. Batik Cirebon.....	19
8. The Sims 4	20
9. Aplikasi dan <i>Software</i> Penunjang	20
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berpikir	25
D. Pertanyaan Penelitian	26

1. Kuesioner Pretest	26
2. Kuesioner Posttest	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Atau Desain Penelitian	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Definisi Operasional Variabel	29
E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data	31
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	33
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Analisis Data.....	34
1. Uji Validitas.....	34
2. Uji Reliabilitas	37
3. Uji Statistik Deskriptif.....	40
4. Hasil Uji Normalitas dan Uji T.....	41
B. Pembuatan Film Animasi Pendek “Delusion”	46
C. Timeline Pembuatan Tugas Akhir.....	48
D. Spesifikasi Hardware.....	49
E. Langkah Kerja	49
1. Design Character	49
2. Interior Design	52
3. Storyboard Artist	57
4. 3D Modeling.....	59
5. 3D Animation	62
BAB V PENUTUP.....	66
A. Simpulan.....	66
B. Implikasi	67
C. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Relevan.....	24
Tabel 2 Definisi Operasional Variabel.....	30
Tabel 3 <i>Correlations</i>	35
Tabel 4 Hasil Analisis <i>Correlation X</i>	36
Tabel 5 Tingkat Validitas	37
Tabel 6 <i>Case Processing Summary</i>	38
Tabel 7 <i>Reliability Statistics</i>	39
Tabel 8 <i>Table of Significance</i>	40
Tabel 9 <i>Descriptive Statistics</i>	41
Tabel 10 <i>One Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	42
Tabel 11 ANOVA.....	44
Tabel 12 <i>COEFFICIENTS</i>	45
Tabel 13 Pra Produksi	48
Tabel 14 Produksi.....	48
Tabel 15 Pasca Produksi	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Squash and Stretch</i>	8
Gambar 2 <i>Anticipation</i>	8
Gambar 3 <i>Staging</i>	9
Gambar 4 <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i>	10
Gambar 5 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	10
Gambar 6 <i>Slow In & Slow Out</i>	11
Gambar 7 <i>Arcs</i>	11
Gambar 8 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 9 <i>Timing</i>	13
Gambar 10 <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 11 <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 12 <i>Appeal</i>	14
Gambar 13 Diagram Diagram <i>Pipeline</i> alur produksi animasi 3D	15
Gambar 14 <i>Adobe Illustrator</i>	21
Gambar 15 <i>Adobe Photoshop</i>	22
Gambar 16 <i>Autodesk Maya</i>	23
Gambar 17 Kerangka Berpikir	25
Gambar 18 Tampilan Awal <i>Adobe Illustrator</i>	50
Gambar 19 Sketsa Karakter	50
Gambar 20 Karakter Dengan Aksesoris	51
Gambar 21 Karakter Dengan Warna Dasar	51
Gambar 22 Karakter Diberi Detail Warna dan Bayangan	52
Gambar 23 Lahan 30x40	53
Gambar 24 Denah Rumah	53

Gambar 25 Tab <i>Objects by Room</i>	54
Gambar 26 Desain Ruang Tamu	54
Gambar 27 Contoh <i>Asset The Sims 4</i>	55
Gambar 28 Desain Dapur dan Ruang Makan.....	56
Gambar 29 Desain Kamar Tidur	56
Gambar 30 Desain Eksterior Rumah.....	57
Gambar 31 Tampilan Awal <i>Adobe Illustrator</i>	58
Gambar 32 Tampilan <i>Storyboard</i> Awal	58
Gambar 33 Tampilan <i>Storyboard</i> Dengan <i>Background</i>	59
Gambar 34 <i>Storyboard</i> Setelah Proses <i>Clean Up</i>	59
Gambar 35 Tampilan Awal <i>Autodesk Maya 2020</i>	60
Gambar 36 Interior 3D Ruang Tamu	61
Gambar 37 Interior 3D Dapur	61
Gambar 38 Interior 3D Meja Makan	61
Gambar 39 Tampilan Awal <i>Autodesk Maya 2020</i>	62
Gambar 40 Tampilan Setting Time Slider.....	63
Gambar 41 Tampilan <i>Save File</i>	63
Gambar 42 Penentuan Camera Angle	64
Gambar 43 <i>Pose 1</i>	64
Gambar 44 <i>Pose 2</i>	65
Gambar 45 <i>Overlapping Frame</i>	65
Gambar 46 Tampilan <i>Graph Editor</i>	66
Gambar 47 Tampilan Tabel <i>Keyframe</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	72
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	73
Lampiran 3 Salinan Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	74
Lampiran 4 <i>Google Meet</i> Penayangan Film Animasi Pendek 3D <i>Delusion</i>	75
Lampiran 5 <i>Excel Pretest Posttest</i>	76
Lampiran 6 Kuesioner <i>Pretest</i>	77
Lampiran 7 Kuesioner <i>Posttest</i>	77