

LAPORAN TUGAS AKHIR
ANALISIS EFEKTIVITAS FILM ANIMASI “DELUSION”
DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG
SKIZOFRENIA DI KALANGAN MAHASISWA ANIMASI
POLIMEDIA
(3D Modeler, Animating , Rigging, Rendering)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:
FADHLAN RAIHAN
NIM: 19023016

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : ANALISIS EFEKTIVITAS FILM ANIMASI
"DELUSION" DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG
SKIZOFRENIA DI KALANGAN MAHASISWA ANIMASI POLIMEDIA

Penulis : Fadhlán Raihan

NIM : 19023016

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, 18 Juli 2023

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Trifajar Yurmama Supiyanti S.Kom.,M.T

NIP.198011122020122003

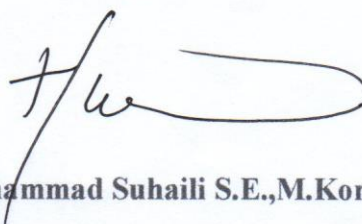
Anggota 1



Nur Rahmansyah S.Kom., M.Kom

NIP. 198405092019031011

Anggota 2

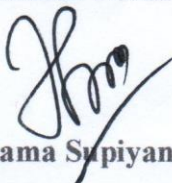


Muhammad Suhaili S.E.,M.Kom.

NIP. 198408272019031009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmama Supiyanti S.Kom.,M.T

NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : ANALISIS EFEKTIVITAS FILM ANIMASI
“DELUSION” DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG
SKIZOFRENIA DI KALANGAN MAHASISWA ANIMASI POLIMEDIA

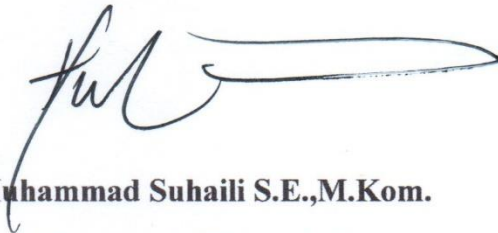
Penulis : Fadhlan Raihan
NIM : 19023016

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Jakarta, pada tanggal 14 Juli 2023

Pembimbing I



Muhammad Suhaili S.E., M.Kom.

NIP. 198408272019031009

Pembimbing II



Maria Ulfah Catur Afriasih, S.Pd., MM

NIP. 19860509201903201

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.

NIP. 198801172010032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhlan Raihan
NIM : 19023016
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:



**“ANALISIS EFEKTIVITAS FILM ANIMASI “DELUSION” DALAM
MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG SKIZOFRENIA DI
KALANGAN MAHASISWA ANIMASI POLIMEDIA “**

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, 18 Juli 2023

Yang menyatakan,

Tanda tangan

Fadhlan Raihan
NIM: 19023016

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fadhlan Raihan
NIM : 19023016
Program Studi : Animasi (D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik :2022/2023

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:

“ANALISIS EFEKTIVITAS FILM ANIMASI “DELUSION” DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG SKIZOFRENIA DI KALANGAN MAHASISWA ANIMASI POLIMEDIA ”

“beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 22 Juni 2023 Yang

menyatakan,



Fadhlan Raihan

NIM: 19023016

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis 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.

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S, S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif dan Pembimbing II Penulisan Tugas Akhir.
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.Kom., M.Kom, selaku Sekretaris Program Studi Animasi dan dosen pembimbing peneliti yang telah membantu dalam membuat dan menyelesaikan Tugas Akhir dan Laporan Tugas Akhir.
6. 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. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
8. Yizrell Bramanta selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
9. Teman-teman D4B yang turut membantu, memberi dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
10. Aji Nur Cahyono dan Guntur Sa'adillah hasan yang selalu menemani dan membantu saya di akhir akhir perkuliahan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 19 Juli 2022

Penulis.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fadhlán Raihan', written over the printed name.

Fadhlán Raihan

NIM 19023016

ABSTRACT

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 H_0 is rejected, H_1 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 H_0 ditolak, H_1 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*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Animasi.....	8
2. 12 Prinsip Animasi.....	8
3. Pipeline	16
4. Skizofrenia	21
5. Batik Cirebon.....	22
6. Aplikasi dan Software Penunjang.....	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	29
D. Pertanyaan Penelitian	30

1. Pre Test	30
2. Post Test.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Atau Desain Penelitian	32
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
1. Waktu penelitian	33
2. Lokasi Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Definisi Operasional Variabel	34
E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data	36
1. Kuisisioner	37
F. Validitas dan Reliabilitas.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Analisis Data.....	40
1. Uji Validitas	40
2. Uji Reliabilitas	43
3. Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	46
4. Hasil Uji Normalitas dan Uji T.....	46
B. Pembuatan film animasi “<i>Delusion</i>”.....	52
1. 3D Modeling	52
2. Animating	57
3. Rigging.....	61
4. Rendering.....	65
C. Timeline Pembuatan Tugas Akhir	71
D. Spesifikasi <i>Hardware</i>	72
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan.....	73
B. Implikasi	75
C. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Relevan	26
Tabel 2 Definisi Operasional Variabel.....	35
Tabel 3 <i>Correlations</i>	41
Tabel 4 Hasil Analisis <i>Correlation X</i>	42
Tabel 5 Tingkat Validitas.....	43
Tabel 6 <i>Case Processing Summary</i>	44
Tabel 7 <i>Reliability Statistics</i>	44
Tabel 8 <i>Table of Significance</i>	45
Tabel 9 <i>Descriptive Statistics</i>	46
Tabel 10 <i>One Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	47
Tabel 11 ANOVA.....	49
Tabel 12 <i>COEFFICIENTS</i>	50
Tabel 13 Pra Produksi	71
Tabel 14 Produksi	72
Tabel 15 Pasca Produksi	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash & Strech.....	9
Gambar 2. 2 Anticipation.....	9
Gambar 2. 3 Staging.....	10
Gambar 2. 4 Straight ahead & Pose to pose.....	11
Gambar 2. 5 Straight ahead & Pose to pose.....	11
Gambar 2. 6 Slow in & Slow Out.....	12
Gambar 2. 7 Arcs.....	13
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	13
Gambar 2. 9 Timing.....	14
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	15
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	15
Gambar 2. 12 Appeal.....	16
Gambar 2. 13 Diagram Pipeline alur produksi animasi 3D.....	17
Gambar 2. 14 Logo Autodesk Maya.....	24
Gambar 2. 15 Logo After Effect.....	25
Gambar 2. 16 Logo Premiere Pro.....	26
Gambar 2. 17 Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 4. 1 Hasil Analisis Correlation X.....	42
Gambar 4. 2 Tabel Distribusi Nilai.....	45
Gambar 4. 3 tampilan awal Autodesk maya.....	53
Gambar 4. 4 Memasukan Imge Plane.....	53
Gambar 4. 5 Objek Kepala.....	54
Gambar 4. 6 Tampilan body Karakter.....	54
Gambar 4. 7 Tampilan UV Toolkit.....	55
Gambar 4. 8 Tampilan UV Editor.....	55
Gambar 4. 9 Tampilan OBJexport.....	56
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Substance Painter</i>	56
Gambar 4. 11 Membrush texture dengan material.....	57
Gambar 4. 12 Mengconnect Texture dengan Hypershade.....	57
Gambar 4. 13 Tampilan Awal Autodesk Maya.....	58
Gambar 4. 14 Tampiln Setting Time Slider.....	59
Gambar 4. 15 Save File.....	59
Gambar 4. 16 Penentuan Angle Camera.....	60
Gambar 4. 17 Pose to Pose.....	60
Gambar 4. 18 Overlapping.....	61
Gambar 4. 19 Merapihkan Graph Editor.....	61
Gambar 4. 20 Prinsip Timing & Spacing.....	61
Gambar 4. 21 Tampilan Awal Advanced Skeleton.....	62

Gambar 4. 22 Mengimport Bippet	63
Gambar 4. 23 Build Rigging	63
Gambar 4. 24 Bagian bagian pada face rigging	64
Gambar 4. 25 Pengecekan Controller	64
Gambar 4. 26 Paint Skinning	65
Gambar 4. 27 File Adegan	67
Gambar 4. 28 Objek Background.....	67
Gambar 4. 29 Rendering	68
Gambar 4. 30 Adegan Character	68
Gambar 4. 31 Render Sequence	69
Gambar 4. 32 Premiere Pro	69
Gambar 4. 33 Import File.....	70
Gambar 4. 34 Import Sequence.....	70
Gambar 4. 35 Premiere Pro	70
Gambar 4. 36 Export Media.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	80
Lampiran 2 Lampiran Pertanyaan <i>Pretest Posttest</i>	81
Lampiran 3 Tabel Tabulasi <i>Pretest Posttest</i>	83
Lampiran 4 Lampiran Google meet Bersama responden.....	85
Lampiran 5 Lampiran Bimbingan dosen 1	86
Lampiran 6 Lampiran Bimbingan dosen 2.....	87