

ANIMASI 3 DIMENSI TENTANG DAMPAK GAWAI

“ KURANGNYA KASIH SAYANG ORANG TUA “

Mohammad Zainudin

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945

Jl. Semolowaru no.45 Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya

Telp/Fax : (031)5931800

e-mail:

udin.hidas@gmail.com

Abstract

The making of this information system is based on the writer's observation in daily life of the development of technology which not only has the benefit of facilitating daily activities, but also has a negative impact on life if it does not use the technology wisely. Lack of affection from the father will have a prolonged negative impact on the child. In fact, an adult child will still feel the impact of the lack of a father's role in his life. Such low self-confidence will bury their true potential. And also the feeling of fear is neglected because they feel that their closest people (friends and spouse) will one day ignore him as his father did.

By utilizing social media technology, the writer will make an animated film that contains a moral message, which aims to make people understand the importance of social life. Through social media this film can also be published aiming that more can receive the message conveyed in this animated film. Not only parents, children can also enjoy this film because it was made in the form of 3D animation. By showing this animation to children parents can provide counseling to their children about what is good and bad and also what can be done and should not be done for example in socializing.

Keywords: 3D animation, 3D animation about the impact of devices

Abstrak

Pembuatan sistem informasi ini didasari dari pengamatan penulis dalam kehidupan sehari-hari terhadap semakin berkembangnya teknologi yang tidak hanya memiliki manfaat mempermudah kegiatan sehari-hari, tetapi juga memiliki dampak negatif terhadap kehidupan jika tidak menggunakan teknologi tersebut dengan bijaksana. Kekurangan kasih sayang dari ayah akan berdampak negatif berkepanjangan pada anak. Bahkan, anak yang sudah dewasa masih akan merasakan dampak atas kurangnya peran ayah di dalam hidupnya. Seperti Kepercayaan diri rendah akan mengubur potensi mereka yang sebenarnya. Dan juga perasaan takut ditelantarkan karena merasa bahwa orang terdekat mereka (sahabat maupun pasangan) suatu hari akan mengabaikan dirinya seperti yang pernah dilakukan oleh sang ayah.

Dengan memanfaatkan teknologi sosial media penulis akan membuat film animasi yang berisikan pesan moral, yang bertujuan agar masyarakat bisa memahami pentingnya kehidupan sosial. Melalui media sosial pula film ini bisa dipublikasikan bertujuan agar lebih banyak lagi yang bisa menerima pesan yang disampaikan dalam film animasi ini. Tidak hanya orang tua saja anak-anak juga bisa menikmati film ini karena dibuat dalam bentuk animasi 3D. Dengan menunjukkan animasi ini kepada anak orang tua bisa memberikan penyuluhan kepada anak-anaknya tentang hal mana yang baik dan buruk dan juga mana yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan untuk dicontoh dalam bergaul.

Kata kunci: Animasi 3D, Animasi 3D Tentang Dampak Gawai

1. PENDAHULUAN

Multimedia merupakan salah satu bidang dalam dunia komputer yang merupakan suatu media penggabungan beberapa konten seperti audio, gambar, teks, animasi, video dan konten interaktif lainnya. Umumnya multimedia dapat dikatakan sebagai suatu media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan sehari-hari. Seperti pada saat presentasi atau memperkenalkan suatu produk ataupun pesan pada khalayak ramai, suatu produk atau pesan dapat lebih dikenal dengan penggabungan gambar yang lebih dijelaskan dengan teks dan didukung dengan audio dan animasi atau video. Hal-hal kecil tersebut dapat dipermudah dengan multimedia yang interaktif.

Kalau dulu dalam memvisualisasikan sesuatu, seseorang menggunakan cara manual dengan menggambar di atas kertas yang kemudian dalam pembuatan film berkembang menjadi tradisional *animation* atau teknik animasi dua dimensi. Saat ini semua orang bisa mewujudkan dengan mudah tanpa harus mempunyai talenta menggambar, melalui *software-software* animasi yang tersedia, bahkan tampak seperti realistis (nyata) atau tiga dimensi dengan komputer animasi.

Namun kemajuan teknologi yang kian pesat telah membuat sebagian besar orang menjadi sangat bergantung dengan gawai. Parahnya, jika tidak terkontrol dengan baik kecanduan pada gawai juga dapat berdampak kepada kehidupan sosial, kesehatan dan kepedulian pada sekitar salah satu contohnya kasih sayang kepada anak. Sebab, tidak sedikit orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaan yang memudahkan oleh gawai pada akhirnya lupa pada anak yang membutuhkan kasih sayang, dan gawai juga dapat mengurangi interaksi antara orang tua dan anak.

Anak-anak yang juga terus terpapar dengan gawai dikhawatirkan mengalami diskoneksi dari orang lain sehingga berdampak pada kemampuan bersosialisasi yang buruk. Mereka menjadi tidak peduli dengan perasaan orang lain.

Selain itu, dampak lainnya yang dialami jika anak terlalu banyak bersentuhan dengan gawai adalah sirkuit otak yang digunakan untuk membaca, menulis dan konsentrasi menjadi tidak aktif dan tidak terstimulasi.[1]

Tidak hanya gawai yang sifatnya *smartphone*, gawai zaman dulu seperti televisi pun dapat memberikan dampak yang lebih buruk kepada para penonton,

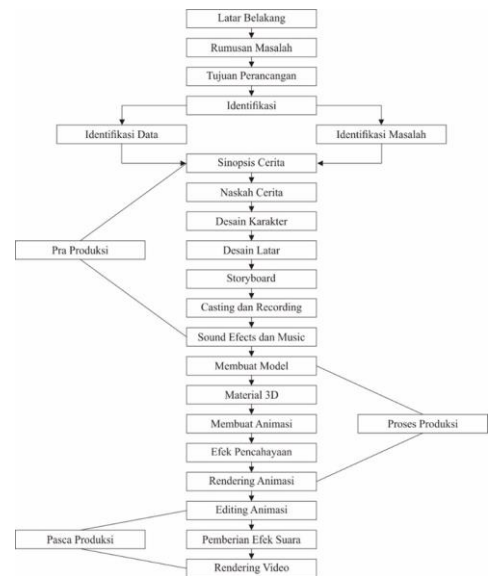
karena yang ditayangkan kurang bermanfaat dan memberikan hal positif.

Dan di era saat ini kecenderungan terhadap gawai sangat memprihatinkan, banyak kalangan bukan dari anak muda saja tetapi orang tua dan anak-anak sekarang yang tidak bisa lepas dari gawai dan tontonan hiburan yang kurang bermanfaat jadi kebutuhan setiap harinya. Pada umumnya gawai digunakan untuk kebutuhan dalam berkomunikasi agar bisa berinteraksi jarak jauh dengan orang lain yang terhambat oleh jarak, menyampaikan pesan dan berita secara langsung kepada masyarakat, tetapi beda dengan penggunaan gawai saat ini lebih cenderung di salah gunakan contoh seperti untuk pamer kekayaan, merunding, info hoax yang menyebabkan perpecahan.

Dan sangat diperlukan sebuah upaya dalam penanganan masalah ini, contohnya seperti peran pemerintah dengan membuat lembaga dibidang pengawasan terhadap tayangan yang kurang bermanfaat dan juga orang tua perlu berperan serta dalam mengawasi buah hatinya, dan juga dapat melalui pesan atau video yang mendidik dengan sebuah animasi yang menggambarkan kehidupan saat ini yang terdapat pesan moral didalamnya, karena pada umumnya tidak bisa dipungkiri lagi hampir semua orang mempunyai gawai dari semua kalangan usia.

2. PERANCANGAN SISTEM

Pada cerita animasi 3 dimensi ini, proses pembuatan cerita animasi dirangkum dan dijabarkan dalam bentuk bagan atau *flow Chart* sebagai berikut :



Gambar 2.1 Tahap Perancangan

2.1 Tahap Produksi

- **Membuat Model 3D**

Dalam pembuatan animasi ini terdapat 2 model, yaitu karakter manusia dan benda. Dalam pemodelan karakter manusia memakai objek plane. Dengan bantuan tool scale, extrude, face, mirror, edge dan vertex sehingga dapat dibentuk menjadi seorang manusia. Pemodelan benda sedikit berbeda dengan manusia. Hampir semua objek digunakan dalam pembuatan. Seperti objek cube, plane, cylinder, torus, cone, uv spere dll. Sebagai contoh pembuatan bingkai foto, meja dan rak buku menggunakan objek cube dan cylinder. dengan mengaturnya terlebih dahulu objek harus dalam edit mode agar bisa mendrag vertex ke sumbu yang di inginkan sehingga terbentuklah pemodelan benda yang diinginkan.

- **Material 3D**

Pemberian warna terdapat 2 cara yaitu dengan memberikan *texture* atau *base color* pada material. Jika hanya ingin memberikan warna tinggal menggunakan *use node* lalu klik *base color* dan memilih warna yang diinginkan, dan jika ingin memberikan *texture* agar lebih terlihat menarik dan realis matikan *use node* pilih pada *surface principled BSDF* dan pada *base color* pilih *image texture* lalu pilih *file texture* yang ingin digunakan.

- **Rigging**

Dari struktur armature di atas dibagi menurut fungsinya. Pada bagian kepala terdapat armature untuk menggerakkan kepala, berbicara dan kedipan mata. Armature untuk menggerakkan kepala menjadi parent dari tulang leher, mata dan bibir sehingga tulang kontrol yang lain akan mengikuti gerakan armature kepala.

Struktur yang kedua adalah struktur armature dalam mengendalikan tangan. Dalam struktur ini terdapat 3 kontrol armature yaitu siku, telapak tangan dan jari. pada struktur armature ini telapak tangan menjadi parent dari kedua kontrol yang lain. Hal ini sesuai dengan strukture tulang manusia, ketika telapak tangan digerakkan siku dan jari mengikuti.

Struktur selanjut yaitu yang ketiga untuk mengendalikan kaki. Dalam struktur ini ada dua kontrol armature, yaitu dalam menggerakkan tumit dan lutut. Armature tumit di gunakan dalam mengontrol ketika proses berjalan dengan menjadi parent struktur armature kaki.

- **Pemberian Suara *Dubbing***

Proses ini bertujuan agar ketika penganimasian gerakan yang akan dibuat sesuai dengan naskah yang sudah direkam sebelumnya. Caranya dengan masuk ke *window editor type* pilih *video sequencer - add - sound*. Disini suara terkadang belum sinkron dengan penempatan *frame* maka diperlukan *sync* terhadap suara yang diinputkan. Dengan cara masuk ke *window time line - playback, no sync* ganti menjadi *AV - sync* dan centang *audio scrubbing*. maka telah selesai setting dalam penginputan audio yang nantinya akan mempermudah penganimasian dengan mengikuti audio tersebut yang sesuai dengan naskah.

- **Penganimasian**

Penganimasian dilakukan agar objek dapat bergerak mengikuti naskah cerita dan *storyboard* yang sudah dibuat.

Untuk proses animating menggunakan *editor type - dope sheet*. Yang berfungsi untuk menentukan *key frame* pada setiap gerakan yang dibuat. *Bone* yang ingin digerakkan terlebih dahulu masuk ke mode pose mode terlebih dahulu lalu kita bisa memberi *key frame* dengan cara memilih bone yang ingin di gerakkan lalu tekan *i - insert key - locrot scale*. Yang bertujuan mengunci lokasi, rotasi dan *scale* dari *bone* yang digerakkan tadi.

- **Pencahayaan**

Peran pencahayaan tidak kalah penting dari proses lainnya. Karena sebgas apapun objek yang dibuat tanpa adanya pencahayaan yang baik akan terlihat kurang menarik karena dari warna atau texture yang dipilih tidak akan terlihat maksimal.

Pada proses lighting bisa memilih dari point, sun, spot dan area. Tergantung dari kebutuhan mana yang diperlukan dalam memberikan pencahayaan. Selanjutnya pemberian pencahayaanpun bisa memberikan efek bayangan pada objek.

- **Mengoperasikan Kamera**

Mengoperasikan kamera bisa juga dengan memberinya *key frame* caranya sama dengan saat menggerakkan bone dengan menekan tombol *i* pada keyboard *i - insert key - locrot scale*. Maka kamera akan bergerak sesuai dengan *keyframe* yang sudah kita tentukan sebelumnya.

Bisa juga dengan memberikan lebih dari 1 kamera. Cara mensettingnya masuk ke *window editor type - time line*, lalu pilih terlebih dahulu kamera mana yang ingin digunakan dengan masuk ke *context scene* pilih kamera yang ingin digunakan untuk mengambil gambar. Lalu kembali ke *time line* klik marker-blind kamera to marker maka kamera tersebut sudah tersetting pada *frame* yang sudah ditentukan akan berpindah pada kamera yang dipilih.

- **Rendering Animation**

Untuk *rendering* hal pertama yang dilakukan mengatur kualitas video,

lokasi penyimpanan dan memberi nama pada file yang akan di *render*. Dan menentukan *frame* berapa saja yang akan di *render* di *context output*. Hasil dari rendering video berformatkan AVI.

2.2 Tahap Pasca Produksi

- **Editing Animation**

Editing animasi adalah proses penyatuan semua unsur yang telah dibuat dari beberapa *scene*. Editing ini menggunakan *software adobe premier*.

- **Rendering Video**

Ini adalah proses akhir yang dilakukan untuk mendapatkan film animasi yang sudah kita buat dalam format video. Sebelum di *render* terlebih dahulu kita mengatur kualitas video dan format video yang akan kita *render*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembuatan Film Animasi 3D

- **Pembuatan Model 3D**

Karakter 3D dibuat dengan menggunakan dua buah objek, yaitu *uvsphere* dan *plane*. Objek *plane* digunakan untuk, membuat badan dan baju. Sedangkan objek *uvsphere* digunakan untuk bola mata. Untuk memanipulasi objek hanya menggunakan beberapa fungsi standar, seperti *scale*, *extrude*, *spesial menu*. Karakter manusia berbentuk simetris bagian kanan dan kirinya sama. Untuk memudahkannya blender menyediakan fungsi *mirror* agar lebih mudah dalam proses pembuatan objek.



Gambar 3.1.1 Modeling

Bagian *environment* seperti pohon, jalan, rumah dll menggunakan hampir seluruh objek pada blender. Dengan

bantuan *modifier*, seperti *mirror*, *subdivision surface*, *bevel*, *array* dll. Objek dimanipulasi sesuai dengan bentuk model yang ingin dibuat.

- **Texturing**

Pemberian *texture* pada karakter dan objek lainnya sangat menunjang visualisasi dalam pembuatan animasi 3D. agar mendapatkan hasil yang lebih baik dalam *rendering* ketika menjadi film animasi.



Gambar 3.1.2 Image Texture

Dalam pemberian *texturing* yang digunakan dalam film ini ada 2 yaitu *texture* untuk objek dan latar belakang animasi. Yang pertama yaitu menggunakan fitur *image texture* yang telah disediakan oleh blender untuk menginputkan *texture* pada objek yang ingin diberi *texture*.



Gambar 3.1.1 Enceronment Texture

Dan yang kedua *texturing* latar belakang yang memberikan *view 360°* yaitu *texturing HDRI*. Yang terletak pada *context word*, pada *color* pilih *enveronment texture*. Untuk kedua teknik *texturing* tadi kita bisa mengeditnya dengan klik terlebih dahulu *texture* yang sudah di input lalu masuk ke *shader editor* dan klik CTRL + T untuk membuka fitur *mapping* agar dapat mengedit *scale* dari *texture* yang diinputkan. Jika ingin mengubah *texture HDRI* tinggal merubah *object* pada *shader editor* menjadi *world*.

- **Rigging**

Rigging merupakan proses pemberian tulang pada karakter. Di dalam blender disebut *armature*. Setiap karakter 3D yang akan digerakkan sebaiknya menggunakan *armature*. Hal ini bertujuan agar memudahkan dalam proses animating, karakter yang digunakan berbentuk manusia, maka *armature* yang akan diberikan berupa *rigify*. *Rigify* merupakan penulangan yang memiliki fungsi sama dengan tulang pada tubuh manusia.



Gambar 3.1.2 Rigging

Rigify di kelompokkan sesuai dengan fungsinya masing-masing, seperti *bone* untuk menggerakkan kepala, mulut, tangan, kaki dan yang lainnya. Struktur tersebut digunakan agar objek 3D terutama tokoh manusia agar dapat bergerak layaknya manusia pada umumnya.

- **Mempersatukan objek 3D**

Beberapa file objek 3D, yang telah dibuat tetapi masih terpisah. Untuk membuatnya menjadi satu cerita utuh atau *scene* harus menyatukan objek-objek 3D dalam satu file. Blender menyediakan fitur-fitur untuk menggabungkan objek yang terpisah menjadi satu file. Yaitu dengan fungsi *import*, *link* dan *append*.

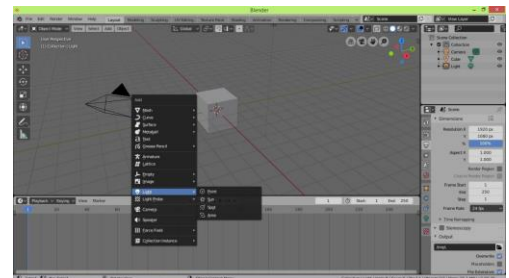


Gambar 3.1.3 Import

Dalam pembuatan film animasi ini digunakan *append*, agar dapat memanipulasi objek seperti *scale*, *extrude* dan *spesial menu*. Sedangkan *link* tidak dapat memanipulasi objek. Dan dengan *append* dapat memudahkan untuk menggerakkan objek.

- **Mengatur pencahayaan**

Setelah menggabungkan semua objek yang dibutuhkan dalam sebuah film. Mengatur pencahayaan juga sangat penting dalam pembuatan film animasi, agar *texture* yang diberikan bisa tampak lebih menarik dan memberikan efek bayangan pada objek didalamnya.



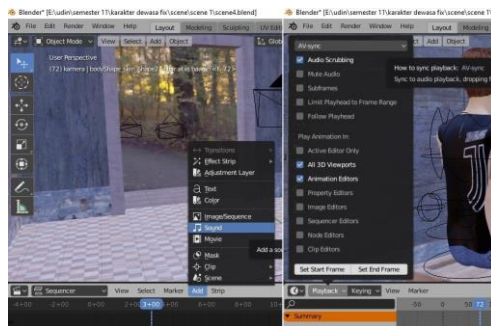
Gambar 3.1.4 Pencahayaan

Pada blender terdapat beberapa pilihan untuk pencahayaan seperti *point*, *sun*, *spot* dan *area*. Dalam pembuatan animasi ini menggunakan *point* sebagai pencahayaan didalam ruangan dan *sun* untuk diluar ruangan. Selanjutnya mengatur arah dan kekuatan cahaya agar mendapatkan hasil *rendering* yang maksimal.

- **Pengisian Suara**

Dalam proses pengisian suara ini lebih dikenal dengan *dubbing*. Untuk merekam suara, perangkat keras yang diperlukan adalah *microphone* bisa juga dengan *handphone*.

Pada saat perekaman suara, pengisi suara mengucapkan percakapan sesuai skenario untuk masing-masing karakter. Hal ini bertujuan agar gerakan mulut pada karakter bisa disesuaikan dengan suara *dubber*.



Gambar 3.1.5 Sound

Penginputan hasil rekaman sendiri memiliki 2 tahap agar *sound* yang diinputkan sesuai dengan *frame* yang sudah kita tentukan. Setelah penginputan melalui *sequencer editor* – *add* – *sound* kita harus masuk ke *time line* dan mensinkronkan audio dengan animasi yang akan kita buat.

Dan dengan bantuan *shapekey* model karakter bisa kita edit dan menyambungkannya dengan *bone* yang sudah kita buat agar suara *dubber* sesuai dengan gerak mulut karakter.



Gambar 3.1.6 shapekey

Dengan mengatur sumbu mana yang digunakan untuk menggerakkan *bone* agar mulut dan mata bisa terbuka dan tertutup.

• Animating

Merupakan proses menggerakkan karakter yang sudah diberikan *rigging*. Pola

gerakan dapat disesuaikan dengan skenario atau suara *dubber* yang sudah diinputkan sebelumnya. Proses *animating* terlebih dahulu kita klik *armature* objek yang ingin digerakkan lalu ganti objek mode menjadi *pose mode*. *Key frame* diberikan pada *bone* yang sudah digerakkan dengan cara menekan *i* – *insert key* – *locrot scale*. Yang bertujuan untuk mengunci lokasi, rotasi dan *scale*.

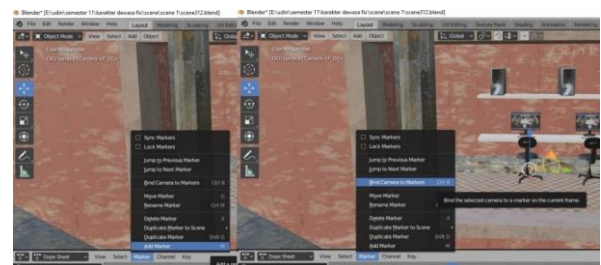


Gambar 3.1.7 Animating

• Rendering Animasi

Sebelum melakukan *rendering* terlebih dahulu kita mengatur view kamera yang nantinya akan menjadi hasil dari tampilan *rendering*. Setelah menempatkan kamera pada posisi yang diinginkan kita juga bisa menggerakkannya dengan memberinya *keyframe* dengan menekan *i* – *insert key* – *locrot scale*.

Lalu kita gerakkan kamera di posisi kedua dan *keyframe* yang berbeda lalu kita ulangi langkah tadi dengan menekan *i* – *insert key* – *locrot scale*. Maka kamera akan bergerak ketika kita putar animasinya.

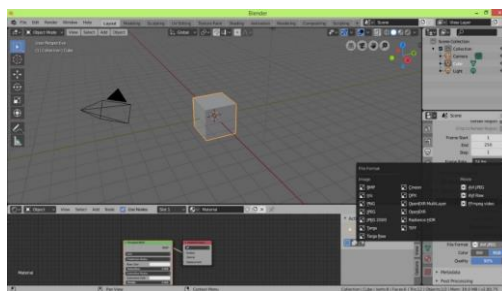


Gambar 3.1.8 Setting kamera

Selanjutnya jika ingin menggunakan lebih dari 1 kamera bisa menggunakan fitur pada *drop sheet*. Kita pilih terlebih dahulu

kamera yang ingin kita gunakan pada *cortex scene* dan pilih kamera yang ingin digunakan. Dan juga klik kamera yang akan digunakan lalu masuk ke *dropsheet* klik *add marker* dan *blind camera to marker*. Selanjutnya pilih kamera yang lain dan *keyframe* yang ditentukan ulangi langkah sebelumnya hingga selesai. Maka kamera akan berganti ke kamera yang lainnya ketika animasi dijalankan.

Maka *rendering* adalah proses akhir dari pembuatan film animasi ini. *output* yang dikeluarkan adalah berupa video atau gambar. Dimana *frame-frame* yang di *render* akan disatukan menjadi sebuah video. Untuk mendapatkan *rendering* video kita bisa mengaturnya pada *cortex scene* – *file format*.



Gambar 3.1.9 Render

3.2. Pasca Produksi

• Proses Editing Animasi

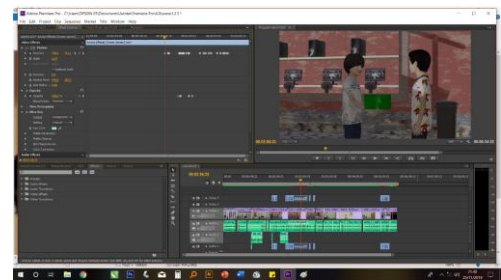
Hasil video animasi setelah di *render* masih terbagi dari setiap *scene* nya. Dalam penyatuan video animasi ini digunakan *software* adobe premier CS6. Dan memberikan tambahan efek suara dan tampilan.



Gambar 3.2.1 Editing Sound

• Pemberian Sound dan Visual Efek

Proses ini memberikan kesan pada film animasi agar lebih menarik. Seperti contoh suara kendaraan, kaleng, TV dan juga efek visual asap menggunakan *greenscreen*.



Gambar 3.2.2 Editing Visual

• Rendering

Setelah semua proses selesai, tahap terakhir adalah *rendering* dengan menekan CTRL + M. Dan mengatur *output* dari film animasi yang sudah kita edit dan ingin kita jadikan video. Agar dapat dimainkan dengan *software* VLC, Media Player dan media lainnya.



Gambar 3.2.3 Rendering

3.3. Skala Likert

Skala likert sendiri digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang hal yang terjadi atau gejala sosial.

Dengan menggunakan skala likert, maka variabel dijabarkan menurut urutan *variabel* – *sub variabel* – *indikator* – *deskriptor*. *Deskriptor* ini dapat dijadikan titik

tolakk untuk membuat butir instrumen berupa pernyataan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden.

Langkah – Langkah menyusul skala *Likert's Summated Rating* sebagai berikut :

1. Tentukan secara tegas terhadap topik apa yang akan diukur.
2. Tentukan sub variabel atau dimensi yang menyusun sikap tersebut, afektif, kognitif dan konatif (kecenderungan berperilaku).
3. Susun pernyataan atau item yang merupakan alat pengukur dimensi yang menyusun sikap yang akan menjadi tolak ukur sesuai indikator.
4. Setiap item diberi respon yang sifatnya tertutup.
5. Untuk setiap respon dari jawaban akan diberikan skore berdasarkan kriteria sebagai berikut : apabila item positif maka skor terbesar diletakkan pada respon “sangat setuju” sedangkan bila item negatif maka skor terbesar diletakkan pada respon “ sangat tidak setuju “
- a. Untuk mengetahui posisi setiap responden tentang suatu variabel, tentukan skore maksimal dan skor minimal yang akan dicapai oleh responden.

langkah selanjutnya agar mengetahui bagaimana sikap tiap responden terhadap film animasi adalah :

1. Menentukan skore maksimal, skor jawaban terbesar dikali $5 \times 5 = 25$
2. Menentukan skor minimal, skor jawaban terkecil dikali banyak item. $1 \times 5 = 5$

3. Menentukan nilai median, hasil dari penjumlahan skore maksimal dengan skor minimal dibagi dua.

$$(25 + 5) : 2 = 15$$

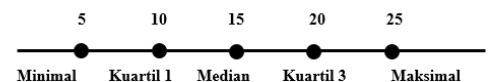
4. Menentukan nilai kuartil 1, yaitu hasil penjumlahan skore minimal dengan median dibagi dua.

$$(5 + 15) : 2 = 10$$

5. Menentukan nilai kuartil 3, yaitu hasil penjumlahan skor maksimal dengan median dibagi dua.

$$(25 + 15) : 2 = 20$$

6. Menentukan skala yang menggambarkan skor minimal, nilai kuartil 1, median, kuartil 3 dan skor maksimal.



Gambar 3.4.1 Skor min & maks

Keterangan :

- Kategori sikap sangat negatif, adalah daerah yang dibatasi oleh kuartil 3 dan skore maksimal.

$$(Kuartil\ 3 \leq x \leq \text{skor maksimal})$$

- Kategori sikap positif, adalah daerah yang dibatasi oleh median dan kuartil 3.

$$(Median \leq x < \text{kuartil}\ 3)$$

- Kategori sikap negatif, adalah daerah yang dibatasi oleh kuartil 1 dan median.

$$(Kuartil\ 1 \leq x < Median)$$

- Kategori sikap sangat negatif, adalah daerah yang dibatasi oleh skor minimal dan kuartil 1.

. (Skor minimal $\leq x <$ kuartil 1).

Catatan :

Menurut Ating Somantri (2006 : 40) skala sikap likertt tidak mengijinkan adanya pernyataan item netral, jadi pernyataan yang ada skala likert hanya ada dua, pernyataan item positif dan pernyataan item negatif.

b. Untuk melihat sikap responden secara keseluruhan, terhadap kualitas film animasi yang dihasilkan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menentukan skor maksimal, skor maksimal yang diiperoleh tiap responden dikali banyaknya responden.

$$(25 \times 30 = 750)$$

2. Menentukan skor minimal, skor minimal yang diperoleh oleh tiap respondent dikali banyaknya responden.

$$(5 \times 30 = 150)$$

3. Menentukan nilai median, hasil dari penjumlahan total skor maksimal dengan total skor minimal dibagi dua.

$$(750 + 150) : 2 = 450$$

4. Menentukan nilai kuartil 1, hasil dari penjumlahan total skor minimal dengan median dibagi dua.

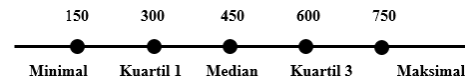
$$(150 + 450) : 2 = 300$$

5. Menentukan nilai kuartil 3, hasil dari penjumlahan skor maksimal dengan median dibagi dua.

$$(750 + 450) : 2 = 600$$

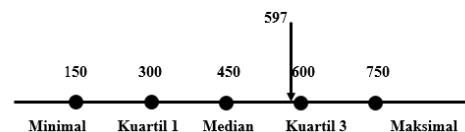
Membuat skala yang menggambarkan total skore minimal, nilai

kuartil 1, median, kuartil 3 dan total skor maksimal.



Gambar 3.5.3 Skor min & maks

Berdasarkan pengisian kuisisioner yang dilakukan oleh responden. Total skor yang didapat untuk seluruh responden adalah 597.



Gambar 3.6.3 Skor min & maks

Berdasarkan gambar di atas. Maka secara keseluruhan sikap responden terhadap film animasi Tentang Dampak Gawai ada pada kategori sikap positif. Hal ini ditunjukkan oleh skor total respondent yang mendekati angka 600 yaitu kuartil 3, dan berada di antara median dan kuartil 3 dengan skor 597. Berarti bahwa secara keseluruhan responden terhadap film animasi Tentang Dampak Gawai adalah bermanfaat.[4]

4. SIMPULAN

Dalam bab ini akan diambil kesimpulan dan saran dari pembuatan film animasi 3D yang berjudul “ Animasi 3D Tentang Dampak Gawai “ dengan Tema “ Kurangnya Kasih Sayang Orang tua “

• Kesimpulan

Film animasi ini dibuat bertujuan agar penonton atau masyarakat luas yang melihat animasi ini, menyadari pentingnya bersikap bijaksana dalam menggunakan kemajuan teknologi yang semakin berkembang.

Setelah menyelesaikan pembuatan Animasi 3D Tentang Dampak Gawai “

Kurangnya Kasih Sayang Orang Tua “ dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari data skala likert terlihat bahwa film animasi ini bermanfaat dan mendapatkan respon positif dengan mendapatkan 56,7% dan 40% sikap sangat positif yang menunjukkan ketertarikan dari responden.
2. Pembuatan film animasi 3D ini telah selesai dilakukan menggunakan Blender 2.80, Adobe Premier CS6 dan CorelDraw X7.

Film animasi yang dihasilkan berdurasi 6 menit 35 detik dan filenya sebesar 543MB.

Film animasi 3D ini telah diperlihatkan kepada beberapa responden melalui sosial media youtube, dan mendapatkan respon positif dari para viewer yang telah melihat film animasi ini dengan mengisi kuisisioner pada google form.

• Saran

Saran kepada pembaca yang ingin mengambil tugas akhir animasi dan khususnya para animator agar tugas akhir ini dapat menjadi panduan dan inspirasi yang lebih baik kedepannya, dan perlu juga diperhatikan faktor-faktor berikut :

1. Dalam pembuatan modeling karakter menggunakan *low poly*, agar dalam proses penganimasian lebih ringan.
2. Gunakan Blender 2.80 pada saat selesai dalam pembuatan objek karena fitur yang lebih lengkap

dan dapat menyimpan texture dalam file Blender menjadi satu.

3. Setiap versi pada Blender memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing untuk saat ini untuk versi 2.80 sedikit sulit ketika akan menyatukan objek dengan *armature (with automatic weights & wight Paint)*
4. Proses *rendering software* blender disarankan menggunakan VGA dan usahakan hanya di operasikan untuk blender saja, karena jika di operasikan dengan aktifitas lain. Proses *rendering* akan terhambat dan banyak memakan waktu.
5. Pembuatan film animasi ini tidak hanya membutuhkan perangkat keras yang mumpuni, tetapi juga kemampuan penguasaan materi dalam *software*, termasuk kreatifitas dan imajinasi animator dapat menambahkan kualitas animasi yang dihasilkan menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Retno Wulandari, Dampak kecanduan gawai di diri anak. 2017.
- [2]. Fina Alfin Nisrina, 2018, Film animasi 3D Etika Makan “ Ras Ras Si Gembul “. 2018.