

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “GEGABAH” DENGAN
PENERAPAN TEKNIK CEL-SHADING UNTUK
PENYAMPAIAN PESAN MORAL
BAHAYA HOAX**

SKRIPSI



**RIZA MAULANA HALIM
5235154242**

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**

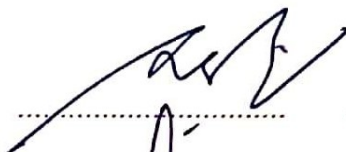

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi




PEMBUATAN FILM ANIMASI "GEGABAH" DENGAN PENERAPAN TEKNIK CEL-SHADING UNTUK PENYAMPAIAN PESAN MORAL BAHAYA HOAX

Nama: Riza Maulana Halim, NIM: 5235154242

DOSEN PEMBIMBING

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prasetyo Wibowo Y., S.T., M.Eng. (Dosen Pembimbing 1)		19-2-2020
Z.E. Ferdi Fauzan Putra, S. Pd., M.Pd.T. (Dosen Pembimbing 2)		20/02/2020

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dr. Yuliatris Sastrawijaya, M.Pd. (Ketua Penguji)		15/2/2020
Dr. Widodo, M.Kom. (Penguji 1)		16-2-2020
Hamidillah Ajie, M.T. (Penguji 2)		18-2-2020

Tanggal Lulus : 19 Februari 2020

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi peneliti yang berjudul Pembuatan Film Animasi “Gegabah” Dengan Penerapan Teknik Cel-Shading Untuk Penyampaian Pesan Moral Bahaya Hoax adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya;
2. Karya tulis skripsi yang berjudul Pembuatan Film Animasi “Gegabah” Dengan Penerapan Teknik Cel-Shading Untuk Penyampaian Pesan Moral Bahaya Hoax adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian peneliti sendiri dengan arahan dari dosen pembimbing;
3. Dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. Pernyataan peneliti dibuat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 5 Februari.....2020
Yang membuat pernyataan



Riza Maulana Halim
5235154242



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : RIZA MAULANA HALIM
NIM : 5235154242
Fakultas/Prodi : Fakultas Teknik / Pendidikan Teknik Informatika & Komputer
Alamat email : rzm.unj@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pembuatan Film Animasi "Gegabah" dengan Penerapan Teknik Cel-Shading
Untuk Penyampaian Pesan Moral Bahaya Hoax

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(RIZA MAULANA HALIM)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pembuatan Film Animasi “Gegabah” Dengan Penerapan Teknik Cel-Shading Untuk Penyampaian Pesan Moral Bahaya Hoax tepat pada waktunya. Semoga shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik karena adanya bimbingan, dorongan, motivasi, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, karunia, dan nikmat yang telah dirasakan sampai saat ini;
2. Kedua orang tua, yaitu Bapak Alfian Halim Syah dan Ibu Sulistyani serta adik Azhar Ramadhan Halim dan Elva Retta Maisa Halim yang terus memberikan doa dan semangatnya;
3. Bapak Prasetyo Wibowo Yunanto, S.T., M.Eng. sebagai dosen pembimbing I dan Bapak Z.E. Ferdi Fauzan Putra S. Pd., M.Pd.T. sebagai dosen pembimbing II yang selalu sabar dan menyempatkan waktu untuk membimbing, memotivasi, dan menjadi rekan diskusi yang baik;
4. Bapak Lipur Sugiyanta, S.T., M.Kom., Ph.D. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
5. Bapak Hamidilah Ajie, S.Si., M.T., Bapak Fandy Septia Anggriawan, S.Pd., M.Pd.T., dan Ibu Irma Permata Sari, M.Eng. sebagai Ahli Media;
6. Bapak Asep Sugiarto, S.IK., M.Si. sebagai Ahli Komunikasi;
7. Ahmad Syawlana, Fayshal Umar, Naufal Ibnu Salam, Erwin Firmansyah dan Faiz Akmaludin Hanief yang telah memberikan dukungan dan menjadi rekan diskusi yang baik;
8. Teman-teman Bikini Bottom dan PTIK 2015 yang senantiasa memberikan saran, pengalaman, motivasi dan doa dalam penyusunan skripsi;
9. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan baik dari isi maupun tulisan. Akhir kata peneliti berharap agar penulisan dan penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak terkait.

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “GEGABAH” DENGAN PENERAPAN
TEKNIK CEL-SHADING UNTUK PENYAMPAIAN PESAN MORAL
BAHAYA HOAX**

ABSTRAK

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, sehingga saat ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi, dalam hal ini perkembangan teknologi yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Meskipun begitu, penyebaran informasi tidak selalu berdampak positif. Ada dampak negatif yang dapat ditimbulkan akibat penyalahgunaan informasi, salah satunya informasi hoaks. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media digital tiga dimensi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral tentang hoaks. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan produk Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi “Gegabah” dapat menyampaikan setidaknya satu pesan moral tentang hoaks kepada responden, dengan tingkat keberhasilan (96,15% dari 104 responden). Hasil penelitian juga menunjukkan 98.17% dari 104 responden, menanggapi bahwa film animasi “Gegabah” merupakan film animasi yang menarik.

Kata kunci: Film Animasi, Hoaks, Animasi Tiga Dimensi.

**MAKING AN "GEGABAH" ANIMATION FILM WITH THE
APPLICATION OF CEL-SHADING TECHNIQUES FOR
MORAL MESSAGE SUBMISSION
HAZARDS OF HOAX**

ABSTRACT

Information plays an important role in human life, so currently the world of information technology is developing rapidly. Information cannot be separated from technological developments, in this case technological developments that make things more dynamic and efficient. Even so, the spread of information does not always have a positive impact. There are negative impacts that can be caused due to misuse of information, one of them is hoax. The purpose of this research is to produce three-dimensional digital media that can be used to convey moral messages about hoax. This research uses the Borg and Gall product development method. The results of this study indicate that the animated film "Gegabah" can convey at least one moral message about hoax to respondents, with a success rate (96.15% of 104 respondents). The results also showed 98.17% of 104 respondents, responded that the animated film "Gegabah" was an interesting animated film.

Keywords: Animated Film, Hoaks, Three Dimensional Animation.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Produk.....	7
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Film Animasi.....	7
2.2.2 Cel Shading.....	8
2.2.3 Pesan Moral.....	9
2.2.4 Hoaks.....	10
2.3 Penelitian Yang Berkaitan.....	11
2.4 Kerangka Berpikir.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	14
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	14
3.2.1 Perangkat Keras.....	14
3.2.2 Perangkat Lunak.....	16
3.2.3 Layanan Pendukung.....	16

3.3 Diagram Alir Penelitian.....	17
3.4 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	22
3.5 Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	29
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	29
4.1.1 Langkah Kerja Produk.....	29
4.1.2 Tahapan Pembuatan Produk.....	31
4.2 Analisa Data Penelitian.....	47
4.3 Pembahasan.....	52
4.4 Aplikasi Hasil Penelitian.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	13
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	21
Gambar 4.1 Desain Karakter Joni.....	34
Gambar 4.2 Desain Karakter Ucup.....	35
Gambar 4.3 Desain Karakter Riri.....	35
Gambar 4.4 Proses pengolahan suara dengan Audacity.....	36
Gambar 4.5 Proses Penataan Curve pada Base Mesh.....	38
Gambar 4.6 Proses Teksturing pada Objek.....	39
Gambar 4.7 Susunan Node Shader pada Sebuah Obejek.....	40
Gambar 4.8 Garis Hasil Freestyle Rendering.....	40
Gambar 4.9 Weight Control dalam Rigging.....	41
Gambar 4.10 Proses Pemberian Gerak dengan Teknik Rigging.....	42
Gambar 4.11 Pengaturan Fungsi Kamera.....	44
Gambar 4.12 Proses Rendering (Cycles Engine).....	45
Gambar 4.13 Proses Finalisasi Editing.....	46
Gambar 4.14 Flowchart Proses Pembuatan Film Animasi Tiga Dimensi.....	47
Gambar 4.15 Diagram Daya Tarik Film Animasi “Gegabah”.....	50
Gambar 4.16 Diagram Faktor Daya Tarik Film Animasi “Gegabah”.....	51
Gambar 4.17 Diagram Faktor Film Animasi “Gegabah” tidak Menarik.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Responden.....	22
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Ahli Media	24
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Ahli Komunikasi	25
Tabel 4.1 Naskah Cerita Dan Tahapan Alur.....	32
Tabel 4.2 Pengelompokan Pesan Moral (Responden).....	48
Tabel 4.3 Pesan Moral Tersampaikan (Responden).....	48

