



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDIDIKAN
"GANGGUAN BIPOLAR" UNTUK REMAJA**

SKRIPSI

RAHMALYA FADHILA PALUPI 1907433006

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL AEU
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDIDIKAN "GANGGUAN BIPOLAR" UNTUK REMAJA

SKRIPSI

Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

RAHMALYA FADHILA PALUPI 1907433006

PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL AEU
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2023



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmalya Fadhila Palupi
Nim : 1907433006
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia
Digital AeU
Judul Skripsi : Pembuatan Video Animasi Pendidikan "Gangguan Bipolar" Untuk Remaja

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung cirri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatantersebut.

Depok, 20 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Rahmalya Fadhila Palupi
NIM. 1907433006



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Rahmalya Fadhila Palupi
Nim : 1907433006
Program Studi : Teknik Multimedia Digital AeU
Judul Skripsi : Pembuatan Video Animasi Pendidikan "Gangguan Bipolar" Untuk Remaja

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Minggu, Tanggal 27, Bulan Agustus, Tahun 2023 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Prof Rosnah Amal Binti Wan Abd Razak

(*Rahmalya*)

Penguji I : Prof Rosnah Amal Binti Wan Abd Razak

(*Rahmalya*)

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Ketua

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul Video Animasi Edukasi Gangguan Bipolar Untuk Remaja. Penulisan ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang terdalem kepada:

- a. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Politeknik Informasi dan Komputer Negeri Jakarta.
- b. Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Multimedia Digital.
- c. Prof Rosnah Amal Binti Wan Abd Razak, selaku dosen pembimbing kami dari Asia e University yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk membimbing, mendukung dan mengarahkan penulis untuk menyusun laporan akhir ini.
- d. Kedua orang tua dan adik saya yang telah memberikan doa dan dukungan secara moral dan materil dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.
- e. Salsabila Laily Putri Sari yang telah memberikan masukan dan saran kepada kami dalam pembuatan proyek ini.
- f. Silvia Suherman, Destinaz, Alinsyirah, Azzahra, beserta teman-teman penulis lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- g. Rahma Nadiya sebagai tim dalam proses pembuatan proyek animasi.

Akhir kata, penulis berharap kepada Allah Swt., membalas semua kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa Laporan ini jauh dari sempurna. Semoga laporan ini dapat membawa manfaat bagi penulis dan pembaca.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademis Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmalya Fadhila Palupi
Nim : 1907433006
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia
Digital AeU

Demi mengemban ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya Yang berjudul :

Pembuatan Video Animasi Pendidikan "Gangguan Bipolar" Untuk Remaja

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 20 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

Rahmalya Fadhila Palupi

NIM. 1907433006



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pembuatan Video Animasi Pendidikan “Gangguan Bipolar” Untuk Remaja

Abstract

Kondisi kesehatan mental di dunia maupun di Indonesia terbilang cukup memprihatinkan terutama dikalangan remaja terjadi sekitar 40 juta orang di dunia mengalami gangguan bipolar dan sekitar 2,45 juta remaja di Indonesia mengalami gangguan kejiwaan, hal ini dapat menimbulkan berbagai permasalahan dan faktor utamanya adalah stigma terhadap gangguan kesehatan mental yang dapat memicu gangguan kejiwaan, salah satunya ialah gangguan bipolar. Gangguan bipolar merupakan kondisi suasana perasaan atau mood yang berubah-ubah dari meninggi hingga depresi (Sholehah, 2021). Hal ini menjadi perhatian penting bagi kalangan remaja untuk lebih peduli terhadap kondisi kesehatan mental. Disisi lain remaja mengalami keterbatasan media informasi maupun pemahaman mengenai gangguan bipolar, sehingga diperlukannya media yang dapat merepresentasikan gangguan bipolar supaya kalangan remaja dapat menyadari gangguan tersebut sejak dini. Media informasi yang dimaksud berupa video animasi motion graphic. Video animasi motion graphic ini dipilih sebagai media edukasi mengenai gangguan bipolar karena media tersebut sangat mudah dipahami oleh target user. Untuk membuat video animasi motion graphic menggunakan metode Multimedia Development Lifecycle (MDLC) yang terdiri dari concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

Kata Kunci: Gangguan Kesehatan Mental, Gangguan Bipolar, Video Animasi Motion Graphic



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.2 Video Animasi Pendidikan.....	6
2.3 Prinsip animasi	7
2.4 Gangguan Bipolar.....	12
2.5 Remaja.....	13
2.6 MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	13
2.7 Figma.....	15
2.8 Adobe Illustrator.....	15
2.9 Adobe After Effect	15
2.10 Adobe Premiere Pro	16
2.11 Penelitian Terdahulu.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Rancangan Penelitian	20
3.1.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	20



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.1.2	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	27
3.2	Tahapan Penelitian	29
3.3	Objek Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Analisis Kebutuhan	32
4.2	Perancangan Multimedia	33
4.2.1	Script.....	33
4.2.2	Storyboard.....	34
4.3	Realisasi Pembuatan Aset dan Animasi	45
4.3.1	Pembuatan Ilustrasi 2D	45
4.3.2	Pembuatan Animasi	52
4.3.3	Compositing.....	55
4.3.4	Rendering	56
4.4	Pengujian	57
4.4.1	Deskripsi Pengujian	58
4.4.2	Prosedur Pengujian	58
4.4.3	Data Hasil Pengujian	60
4.4.3.1	Hasil Alpha Testing	60
4.4.4	Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	68
4.5	Distribusi	75
BAB V PENUTUP.....		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		78



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 <i>Squash & Stretch</i>	7
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	7
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	8
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action & Pose To Pose</i>	8
Gambar 2.5 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	9
Gambar 2.6 <i>Slow In & Slow Out</i>	9
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	10
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 2.9 <i>Timing And Spacing</i>	10
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	11
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	12

BAB IV

Gambar 4.1 Ilustrasi Menggunakan Figma.....	46
Gambar 4. 2 Ilustrasi Menggunakan Adobe Illustrator.....	46
Gambar 4. 3 Pallet Warna.....	47
Gambar 4. 4 Folder Ilustrasi Dengan Format .ai	52
Gambar 4. 5 Folder <i>Voice Over</i>	52
Gambar 4. 6 <i>Import Aset Ke Adobe After Effect</i>	53
Gambar 4. 7 Pembuatan Animasi Pada Inti Materi Scene 3	54
Gambar 4. 8 Pembuatan Animasi Pada Inti Materi Scene 9	54
Gambar 4. 9 Kumpulan Potongan Video Animasi	55
Gambar 4. 10 Kumpulan Material	55
Gambar 4. 11 Proses <i>Compositing</i>	56
Gambar 4. 12 Tampilan Saat Memilih Opsi <i>Rendering</i>	57
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Rendering Setting</i>	57
Gambar 4. 14 Pendistribusian Video Animasi.....	75



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	16
--------------------------------------	----

BAB III

Tabel 3.1 Wawancara Dengan Psikologi	21
Tabel 3.2 <i>Define</i>	26
Tabel 3.3 <i>Ideate</i>	26
Tabel 3. 4 Interval Persentase Skala Likert.....	29

BAB IV

Tabel 4.1 <i>User Requirement</i>	32
Tabel 4.2 <i>Sepenggal Script</i>	34
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	34
Tabel 4.4 <i>Material Collecting</i>	42
Tabel 4. 5 <i>Desain Ilustrasi</i>	47
Tabel 4. 6 <i>Kuesioner Responden</i>	59
Tabel 4. 7 <i>Hasil Alpha Testing</i>	60
Tabel 4. 8 <i>Hasil Beta Testing Responden</i>	64



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi yang semakin dinamis memberikan dampak bagi perilaku sosial maupun faktor psikologi seseorang dalam mengatur pencapaian tujuan hidup dari masing-masing individu. Salah satu hal yang mendorong dampak tersebut dikarenakan adanya faktor kompetisi antar individu dalam pencapaian tujuan hidup yang dinilai layak atau seseorang tersebut mampu menunjukkan eksistensinya di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut tentunya ada kaitannya dalam mempunyai ekspektasi yang tidak berimbang dengan kapasitas individu tersebut karena faktor berekspresi dan ruang untuk menyalurkan kemampuan individu tersebut pada lingkungan yang baik dan tepat. Hal ini umumnya banyak terjadi di masa remaja, sekitar umur 12-21 tahun.

Menurut Rizkyta et al., (2017) Masa remaja merupakan masa peralihan yang dimana dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Pada masa remaja identik dengan masa yang penuh tantangan dan krisis. Disisi lain, anak remaja perlu adanya penyesuaian terhadap berbagai perubahan yang mulai timbul pada masa ini. Perubahan tersebut terdiri dari 3 aspek, diantaranya perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Berbagai perubahan inilah terkadang dapat menimbulkan kecemasan tersendiri bagi remaja maupun keluarga. Kecemasan tersebut yang harus diwaspadai maupun dicegah agar masa remajanya terselamatkan dari gangguan kesehatan mental dan kecenderungan untuk bunuh diri.

Gangguan kesehatan mental merupakan suatu kondisi yang merujuk pada seluruh aspek perkembangan seseorang, baik fisik, intelektual, dan emosional yang optimal serta selaras dengan perkembangan orang lain, sehingga selanjutnya mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Gejala jiwa atau fungsi jiwa seperti pikiran, perasaan, kemauan, sikap,

persepsi, pandangan dan keyakinan hidup harus saling berkoordinasi satu sama lain, sehingga muncul keharmonisan yang terhindar dari segala perasaan ragu, gundah, gelisah dan konflik batin (Fakhriyani, 2019).

Dilansir dari narasi. tv bahwasanya *Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS)* merilis pernyataan berdasarkan penelitian terbarunya bahwasanya pada tahun 2022, sekelompok remaja Indonesia berusia 10-17 tahun memiliki masalah mental. Kondisi ini terjadi dalam 12 bulan terakhir. Dalam penelitian tersebut diungkapkan bahwa sekitar 5,5% remaja di Indonesia telah mengalami gangguan kesehatan jiwa. Dalam laporannya disebutkan bahwa para remaja tersebut mengaku saat ini merasa lebih cemas, kesepian, dan kian sulit untuk konsentrasi ketimbang sebelum pandemi Covid-19 melanda.

Dengan kata lain, terdapat sekitar 2,45 juta remaja di Indonesia mengalami gangguan jiwa atau tergolong dalam kelompok ODGJ (Orang Dengan Gangguan Jiwa). Data tersebut mengacu pada *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V)* yang diterbitkan oleh *American Psychological Association (APA)*, bahwasanya banyak remaja mengalami gangguan jiwa dengan persentase 3,7% menderita gangguan kecemasan, 1,0% gangguan depresi mayor, 0,9% mengalami gangguan perilaku, dan sebanyak 0,5% mengalami *Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)* serta *Attention-deficit hyperactivity disorder (ADHD)* (Kurniawan, 2022).

Salah satu gangguan kesehatan mental yang paling banyak dibicarakan di kalangan remaja adalah gangguan bipolar. Gangguan bipolar merupakan kondisi suasana perasaan atau mood yang berubah-ubah dari meninggi hingga depresi. Ketika seorang individu mengalami fase meninggi, perilaku yang muncul ditunjukkan dengan gagasan yang meloncat-loncat (*feeling of ideas*) penurunan kebutuhan tidur, meningkatkan harga diri, dan paham kebesaran. Individu dengan mood depresi merasakan hilangnya energi yang dan minat, perasaan bersalah, kesulitan berkonsentrasi, hilang nafsu makan,

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dan pikiran tentang kematian atau bunuh diri (Sholehah, 2021).

Pada tahun 2019 terdapat 40 juta orang di seluruh dunia mengalami gangguan bipolar. Orang dengan gangguan bipolar mengalami episode depresi bergantian dengan periode gejala manik. Selama episode depresi, orang tersebut mengalami suasana hati yang tertekan (merasa sedih, mudah marah, hampa) atau kehilangan kesenangan atau minat dalam aktivitas, hampir sepanjang hari maupun hampir setiap hari. Gejala manik mungkin termasuk euforia atau lekas marah, peningkatan aktivitas atau energi, dan gejala lain seperti banyak bicara, pikiran berpacu, peningkatan harga diri, penurunan kebutuhan untuk tidur, distraksi, dan perilaku sembrono impulsif. Orang dengan gangguan bipolar berada pada peningkatan risiko bunuh diri. Namun ada pilihan pengobatan yang efektif termasuk psikoedukasi, pengurangan stres dan penguatan fungsi sosial, dan pengobatan (WHO, 2022).

Berdasarkan masalah diatas maka penulis berupaya untuk membuat sebuah media edukasi berupa animasi yang berjudul Pembuatan Animasi Motion Graphic “*Bipolar Disorder*” Sebagai Media Edukasi Terhadap Anak Remaja. Dengan adanya gagasan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi anak remaja mengenai “*Bipolar Disorder*” berupa animasi yang menarik dan informatif, serta penulis berharap dengan adanya animasi ini dapat membantu anak remaja yang mengalami maupun tidak mengalami masalah gangguan kejiwaan dengan menonton video animasi yang dibuat oleh penulis mengenai “*Bipolar Disorder*”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang dapat dijadikan fokus dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana rangkaian pembuatan video animasi pendidikan “gangguan bipolar” sebagai media edukasi bagi remaja mengenai gangguan bipolar yang menarik dan informatif?.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun batasan masalah yang digunakan untuk menghindari penyimpangan dalam perancangan video animasi ini, diantaranya:

- a. Pembuatan video animasi pendidikan ini mengambil studi kasus tentang pengertian gangguan bipolar, penyebab gangguan bipolar, dan cara mencegah gangguan bipolar
- b. Tampilan dibuat untuk kalangan remaja dengan usia 12-24 tahun
- c. Aset gambar yang digunakan berasal dari buatan sendiri dan beberapa dari internet.
- d. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah Figma, Adobe Illustrator, After Effect, dan Adobe Premiere.
- e. Implementasi video animasi pendidikan gangguan bipolar didistribusikan melalui google drive.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan penulisan skripsi, yaitu untuk membuat Video Animasi Pendidikan "*Bipolar Disorder*" bagi kalangan Remaja.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah :

- a. Memberikan edukasi kepada para remaja mengenai gangguan bipolar.
- b. Meningkatkan kesadaran bagi remaja mengenai gangguan kesehatan mental.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah sebuah metode dalam menyelesaikan sebuah penelitian. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah.

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

b. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab II menjelaskan mengenai landasan teori pendukung yang berhubungan dengan pembuatan video animasi gangguan bipolar.

c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada Bab III menjelaskan mengenai rancangan penelitian yang akan dilakukan mencakup penjelasan terkait rancangan penelitian, tahapan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode MDLC, objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab IV membahas tentang gambaran umum terkait pengujian, hasil pengujian video animasi gangguan bipolar, metode atau prosedur yang digunakan dalam pengujian, data hasil dari pengujian, dan analisis data.

e. **BAB V PENUTUP**

Bab V Penutup akan mencakup aspek akhir dari penelitian terkait kesimpulan dan saran yang berisikan masukan-masukan yang membangun untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

 **Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan video animasi gangguan bipolar yang bertujuan sebagai media edukasi bagi remaja dengan rentang usia 12-24 tahun, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pembuatan video animasi berhasil dibuat dengan menggunakan metode MDLC dengan tahapan, yaitu pembuatan konsep, perancangan storyboard, pembuatan ilustrasi, pengerjaan animasi dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effect, maupun proses compositing dan rendering melalui Adobe Premiere Pro.
- b. Animasi ini berisi pembelajaran mengenai pengertian gangguan bipolar, penyebab gangguan bipolar, dan cara mencegah gangguan bipolar, serta menghasilkan sebuah video animasi dengan format akhir .mp4 dengan kualitas video HD 1080p.
- c. Berdasarkan pengujian tahap beta testing oleh remaja dengan rentang usia 12-24 tahun didapatkan hasil persentase sebesar 70.5% yang berarti setuju bahwa video animasi membantu responden dalam memahami materi mengenai gangguan bipolar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran dan masukan yang dapat mengarah pada perbaikan dan pengembangan di masa mendatang. Saran dan masukan tersebut berupa mengatur sedemikian rupa agar background music, sound effect, dan voice over tidak terlihat bertabrakan saat proses compositing, kemudian untuk penggunaan camera movement bisa lebih ditingkatkan, sehingga ketika pengguna menonton video animasi tidak terlihat monoton.

Ketika proses pengaturan audio lebih baik diatur untuk gain terbesar ada pada voice over, sedangkan sound effect dapat ditampilkan sesekali dan

gain agak dikecilin supaya tidak tumpang tindih terhadap voice over, maupun background music juga gain tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil dikarenakan bgm hanya digunakan untuk mengisi kekosongan.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, F. M. Wicandra, O. B., dan Asthararianty. 2020. Perancangan Ilustrasi Tentang Edukasi Gejala Gangguan Bipolar Bagi Remaja Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- Dewi, S. K., dan Sudaryanto, A. 2020. Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP)*, pp. 73–79.
- Fakhriyani, D. V. 2019. *Kesehatan Mental*. Pamekasan: CV Duta Media.
- Kurniawan, M. A. E. 2022. Sebanyak 2,45 Juta Remaja Indonesia Alami Gangguan Jiwa. <https://narasi.tv/read/narasi-daily/sebanyak-245-juta-remaja-indonesia-alami-gangguan-jiwa>. [06 Februari 2023].
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah*, 3.
- Prastiwi, M. D. 2018. *Perancangan Video Animasi Explainer Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan Bipolar Pada Usia 18-25 Tahun*. Tugas Akhir. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Puspita, R. 2020. *Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Aggregator Beskem Dengan Pendekatan UCD Menggunakan Balsamiq Mockup dan Figma (Studi Kasus: PT Mozaik Bintang Persada)*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Rahma. 2021. Klasifikasi Remaja: Remaja Awal, Remaja Pertengahan, dan Remaja Akhir. <https://www.gramedia.com/literasi/klasifikasi-remaja/>. [07 Agustus 2023].
- Rizkyta, D. P., dan Fardana, N. A. 2017. Hubungan Antara Persepsi Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dan Kematangan Emosi Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 6.
- Saadah, I. D. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect*. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Setyaningsih, Y. 2022. *Pengertian Adobe Illustrator – Sejarah, Fungsi, Fitur*. <https://dianisa.com/pengertian-adobe-illustrator/>. [06 Februari 2023].
- Sholehah, N. 2021. *Konseling Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) Untuk Mengatasi Perilaku Menarik Diri Pada Remaja Akhir Yang Mengalami Bipolar (Studi Di Kecamatan Cipocok Jaya, Serang Banten)*. Skripsi. Banten: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin.
- Utami, N. G., dan Indiartha, R. 2021. *Pembuatan Video Dokumenter Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan Bipolar Disorder*. Skripsi. Palembang: Politeknik PalComTech.
- Wihardjo, E. 2023. *Video Animasi Edukasi*. <https://mat.or.id/blog/video-edukasi-animasi/>. [07 Agustus 2023]
- World Health Organization. 2022. *Mental Disorders*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>. [06 Februari 2023].
- Zahirah, J. 2022. *Rancang Bangun Video Animasi 2 Dimensi Dongeng Virtual Sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi. Depok: Politeknik Negeri Jakarta.
- Zaini, M. S. dan Nugraha, J. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Rahmalya Fadhila Palupi

Anak pertama dari 2 (dua) bersaudara yang lahir di Bogor, 23 Mei 2001. Bertempat tinggal di Perumahan Griya Kenari Mas, Cileungsi, Bogor, Jawa Barat. Lulus dari SD Muhammadiyah 01 Cileungsi pada tahun 2013, SMP Muhammadiyah 01 Cileungsi pada tahun 2016, dan SMAN 2 Cileungsi pada tahun 2019. Disisi lain, saya menjadi mahasiswi Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital Aeu pada tahun 2019.

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**SCRIPT ANIMASI BIPOLAR DISORDER
DENGAN DURASI 7 MENIT**

By Rahma Nadiya dan Rahmalya Fadhila Palupi

GREETINGS

Scene 1

Halo teman-teman! Perkenalkan, aku Rara. Dalam video kali ini, aku mau menjelaskan tentang Bipolar Disorder

INTRODUCTION

Scene 1

Menurut WHO terdapat 40 juta orang di dunia mengalami gangguan bipolar, gejala ini disebabkan karena seseorang mengalami gangguan pola tidur sehingga mengakibatkan pola pikir berlebihan yang beresiko terjadinya bunuh diri.

Scene 2

Bipolar jika dilihat sekilas sama seperti gangguan kejiwaan lainnya yang bersifat tak kasat mata atau tidak ada. Lalu, sebenarnya apa sih Gangguan Bipolar? Dan bagaimana cara mengatasinya?

BIPOLAR DISORDER

Scene 1

Gangguan Bipolar merupakan gangguan kesehatan mental yang menyebabkan seseorang mengalami perubahan mood, energy, dan tingkat konsentrasi secara tidak wajar.

Scene 2

Seseorang yang mengalami gangguan bipolar akan muncul 2 fase suasana mood yang sangat berlawanan, yaitu “fase mania” dan “ fase depresi”.

Kedua fase tersebut bukan hanya sekedar perubahan mood yang dialami orang pada umumnya, karena fase ini dapat berlangsung dalam jangka waktu sehari-hari ataupun berbulan-bulan.

Scene 3

Ketika fase mania penderita bipolar akan merasa sangat bersemangat dalam melakukan hal rasional, seperti menghabiskan uang dengan sekejap, melakukan banyak hal secara bersamaan, maupun lebih nekat dalam mengambil keputusan.

Dan hal sebaliknya terjadi pada fase depresi. Pada fase depresi penderita bipolar akan mengalami gangguan pada pola pikir maupun perubahan mood yang berlebihan. Penderita bipolar akan sedikit bicara ataupun tidak berbicara sama sekali dan mudah menangis.

Mereka bahkan mengalami kesulitan untuk melakukan suatu aktivitas yang sederhana dan kehilangan motivasi untuk melakukan hal-hal apapun.

Scene 4

Beberapa orang bahkan dapat mengalami 2 fase tersebut secara bersamaan, gejala ini dikenal sebagai “fase bipolar campuran” yang dimana seseorang mengalami mania dan depresi secara bersamaan.

Scene 5

Seseorang dapat mengalami gangguan bipolar walaupun tidak seperti fase gangguan bipolar pada umumnya, Gejala ini dikenal sebagai “Fase Hipomania”.

Penderita bipolar pada fase hipomania terjadi karena perubahan sifat seseorang secara mendadak dan bisa dirasakan oleh keluarga maupun teman dekat yang dapat melihat perubahan tersebut, seperti dapat menjalani kegiatan tanpa adanya suatu masalah dan perubahan mood yang mengakibatkan seseorang dapat berbicara dengan intonasi terlalu cepat dan mengalami kehilangan konsentrasi.

Scene 6

Mungkin sekarang teman-teman masih sedikit kebingungan dengan perbedaan antara gangguan bipolar dan mood swings. Lalu apa sih perbedaan dari keduanya?.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Scene 7

Gangguan bipolar terdiri dari 3 tipe, yaitu Bipolar tipe 1, Bipolar tipe 2, dan Siklotimia.

Bipolar tipe 1 mengalami perubahan mood secara berlebihan, dengan fase mania yang berlangsung setidaknya 1 minggu dan fase depresi berlangsung minimal 2 minggu.

Fase selanjutnya ialah Bipolar tipe 2 yang dimana pada tipe ini seseorang mengalami perubahan mood yang mirip dengan bipolar tipe 1, akan tetapi dengan fase hipomania yang tidak separah dengan fase mania. Fase hipomania pada tipe ini berlangsung selama 4 hari, sedangkan fase depresi berlangsung sekitar 2 minggu.

Dan yang terakhir adalah Siklotimia. Fase ini terjadi ketika seseorang penderita mengalami fase hipomania dan depresif, walaupun tidak terlalu intens dengan tipe 1 maupun tipe 2 yang berlangsung jauh lebih lama diantara dua tipe bipolar sebelumnya, yaitu selama 2 tahun.

Scene 8

Selanjutnya apa si mood swing itu ??

Mood swing adalah perubahan suasana hati (mood) yang tampak pada diri seseorang. Kondisi ini biasanya ditandai dengan perubahan emosi yang merupakan reaksi tubuh terhadap lingkungan.

Ketika seseorang mengalami mood swing biasanya terjadi karena seseorang memiliki tingkat masalah yang ringan dan masih bisa diatasi tanpa harus ke psikolog. Biasanya fase ini hanya terjadi dalam kurun waktu yang singkat.

Scene 9

Setelah kita mengetahui perbedaan dari gangguan Bipolar dan Mood swing, sekarang kita akan menjelaskan apa penyebab dari gangguan bipolar?

- Yang pertama faktor Genetik yang diturunkan oleh salah satu anggota keluarga yang mengalami bipolar.
- Yang kedua faktor Trauma masa kecil yang sulit dilupakan, seperti kekerasan fisik, kekerasan seksual, kehilangan orang terkasih, dan tragedi lainnya.
- Dan yang terakhir adalah faktor Kejadian yang menyebabkan stres sehari-hari, seperti kesepian, patah hati, pemutusan kerja, tekanan dari lingkungan sekitar, bahkan pernikahan.

Scene 10

Yuk mari kita simak cara mengatasi gangguan Bipolar

- Yang pertama Pengobatan psikologis
Terapi ini memiliki 2 cara dalam melakukan pengobatan psikologis
- Terapi yang pertama yaitu Psychoeducation terapi ini memberikan informasi yang penting tentang kelainan bipolar, seperti penyebab seseorang terkena bipolar dan pencegahan tentang masalah yang dialami.
- Dan yang terakhir adalah terapi Cognitive Behavioral Therapy (CBT) terapi ini untuk membantu seseorang dalam mengatasi masalah dengan mengubah pola pikir dan perilaku seseorang.
- Yang kedua mengubah kebiasaan gaya hidup.
Gaya Hidup yang baik dapat mempengaruhi pengobatan bipolar mania. Seperti pola tidur yang cukup, makan-makanan yang sehat, dan aktivitas fisik yang sehat, seperti yoga dan olahraga setiap hari, Serta hindari obat-obatan, rokok, dan alkohol. Belajar lah untuk mengontrol diri dari stres dan mencari hiburan agar



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dapat meningkatkan mood yang baik.

CLOSING

Scene 1

Terima kasih teman-teman sudah menyaksikan video mengenai gangguan bipolar!
Sampai Jumpa dilain kesempatan!



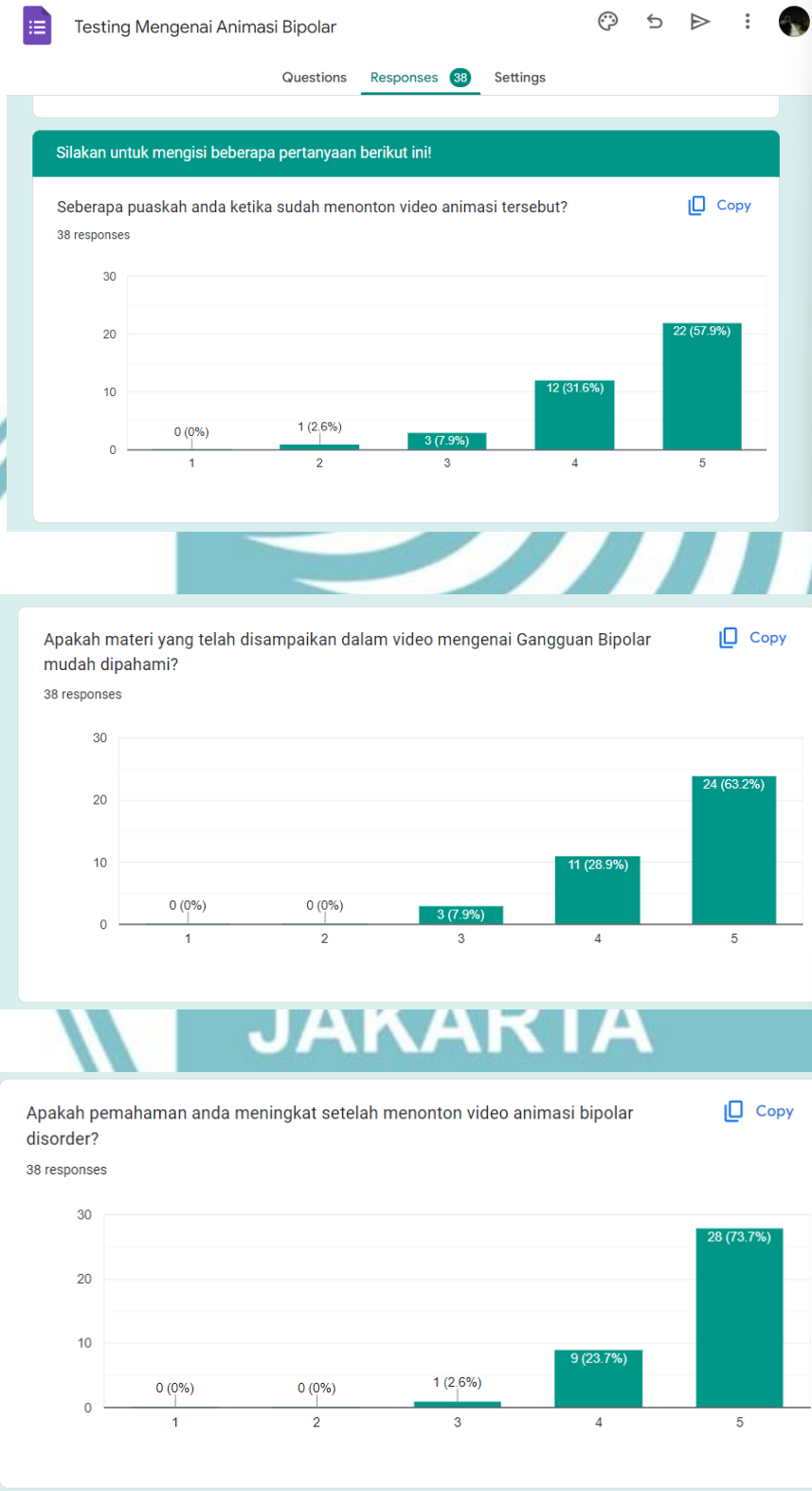
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



HASIL KUESIONER PENGUJIAN VIDEO ANIMASI PENDIDIKAN GANGUAN BIPOLAR DENGAN PARA REMAJA USIA 12-24 TAHUN



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

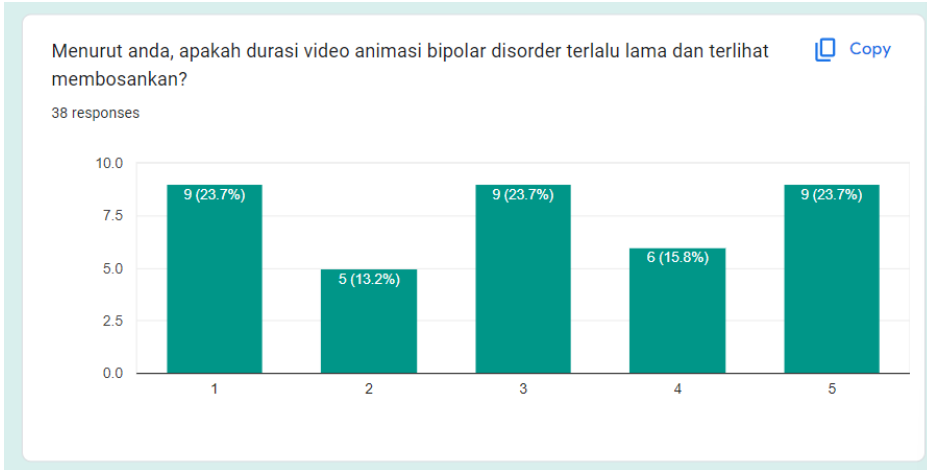




Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Bagaimana pendapat anda mengenai durasi video animasi supaya tidak terlihat membosankan?

38 responses

-

Video sangat menarik dan tidak membosankan

tidak membosankan, tapi mungkin bisa lebih diringkas lagi. tapi semuanya sudah bagus

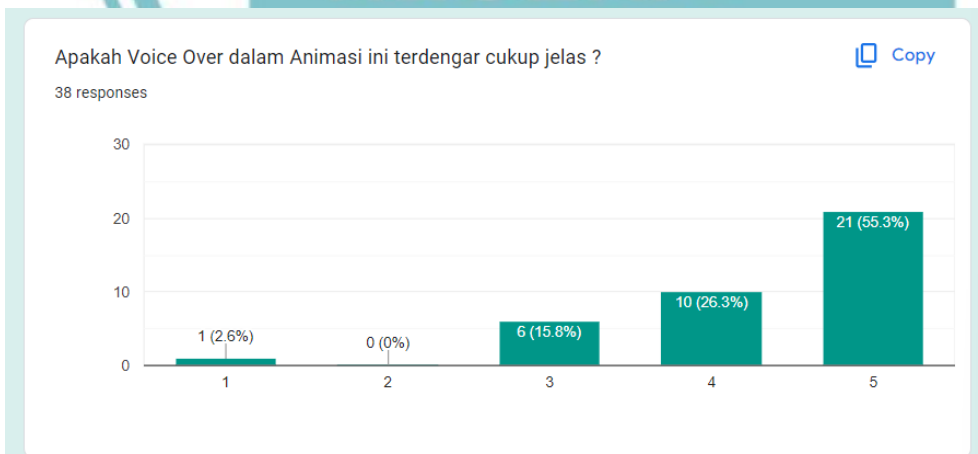
Menurut saya durasi dan materi yg disampaikan sudah pas, karena jika terlalu terburu dalam pembahasannya ataupun ada beberapa poin yg tidak disampaikan akibat memikirkan durasi menurut saya akan jauh lebih tidak edukatif dalam menonton video tersebut

tidak ada karna bagus

Lebih banyak variasi karakter animasi

Video animasi sudah menarik, menurut saya waktu 3 menit menarik tetapi informasi lebih diperseingkat lagi dan gerakan animasinya mungkin lebih cepat supaya menyesuaikan informasinya

Lebih dipadatkan menjadi 5 menit. Akan lebih menarik jika <4 menit saja agar penonton tidak bosan di





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Berikan kritik dan saran mengenai voice over yang baik

38 responses

Voice over sudah cukup baik lebih ditingkatkan lagi saja

suaranya jelas, tapi di beberapa waktu seperti terdengar belibet(?)

Saranya mungkin untuk menambahkan ekspresi pada karakter di video karena hanya mata saja, sisanya untuk materi dan penjelasan menurut saya sudah jelas dan edukatif

udh bagus semuanya

Sebaiknya menggunakan kosa kata yang mudah dipahami

Sudah cukup friendly mungkin lebih terbuka sedikit lagi suaranya supaya lebih semangat untuk mencari tahu

VO sudah terdengar ramah, tapi cobalah untuk membaca naskah sembari tersenyum dengan konsisten. Karena energy tersebut bisa terasa hingga ke pendengar. Dan gunakan nada juga suara yang lebih ceria.



Berikan saran mengenai backsound yang cocok digunakan dalam animasi ini

38 responses

tidak ada

background sudah bagus tapi mungkin agak terlalu sepi yah?

Menurut saya sudah pas

Mungkin bisa pake musik yang ada efek lucunya

Sudah bagguus

backsound sudah bagus dan pas

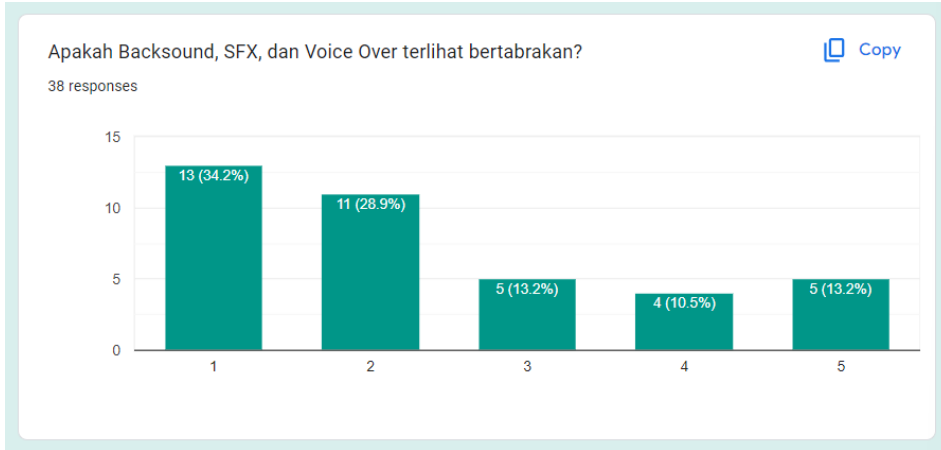
Udah keren

Musik yang bikin hati tenang



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Bagaimana pendapat anda mengenai Backsound, SFX, dan Voice Over supaya terlihat tidak bertabrakan?

38 responses

-

Sudah bagus

tidak bertabrakan sama sekali

Menurut saya mungkin ballancing time to take off dan volume antara backsound, sfx, dan voice over.

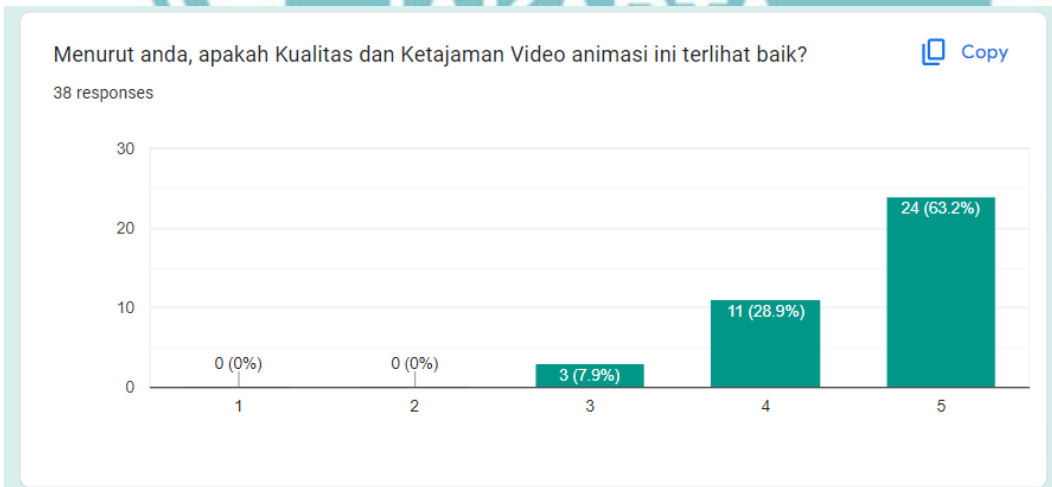
udh bagus

Udah bagus sih, mungkin bisa agak lebih diperbesar volume suara voice overnya ketika ngomong

Sudah nyaman didengar menurut saya

Ada triger yang belum tentu semua mental health survivor bisa tolerir, yaitu ketika ada kata "bunuh diri". Mungkin bisa diperhalus menjadi "mengakhiri hidup".

Di edit semaksimal mungkin





Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Berikan kritik dan saran mengenai kualitas dan ketajaman video agar terlihat baik

38 responses

-
- Sudah bagus
- sudah baik
- Menurut saya sudah pas
- udh baik
- Udah bagus banget seperti nonton kartun
- Tone warna sudah ramah dan menarik untuk dimuatnya informasi, hanya menurut saya warnanya lebih dipadukan dengan baik lagi sehingga lebih tajam dan tidak nyaru hasilnyaa
- Di atur kualitasnya saat di upload
- Videonva sangat ielasss dendaan iernih untuk sava



Apa saja pesan yang dapat dipetik dalam video animasi tersebut?

38 responses

-
- video tersebut dapat memberikan pengetahuan mengenai bipolar disorder, sehingga orang yang menonton video tersebut dapat mengetahui gejala bipolar dan dapat mencegahnya sejak dini.
- dengan adanya video ini bisa mengedukasikan banyak orang secara lebih jelas mengenai apa sebenarnya bipolar. apalagi ditengah ramainya keawasan masyarat terhadap mental health yang membuat banyak orang beranggapan tengah mengalami bipolar walau sebenarnya hanya mood swing. video yang bagus untuk mengedukasi masyarakat agar lebih tau lagi tentang apa itu bipolar
- Pesan yang didapat harus lebih aware lagi kepada kesehatan mental dan mencari tahu terlebih dahulu dengan mengikuti prosesnya sebelum menebak2 yang membuat overthinking dan terjadi hal yang membahayakan
- Pemahaman tentang bipolar, pentingnya aware terhadap bipolar
- Membuat mawas diri terhadap stres dan depresi di kehidupan sehari hari itu penting

DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN PSIKOLOGI

Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

