

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D ‘RUWET’ DALAM MENINGKATKAN
KESADARAN MAHASISWA TENTANG *OVERTHINKING***



Disusun oleh:

Nama : Winanda Qoulan Syadida
NIM : 2113010286

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D ‘RUWET’ DALAM MENINGKATKAN KESADARAN MAHASISWA TENTANG *OVERTHINKING*

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Winanda Qoulan Syadida
NIM : 2113010286

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D 'RUWET' DALAM MENINGKATKAN KESADARAN MAHASISWA TENTANG *OVERTHINKING*

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Winanda Qoulan Syadida

2113010286

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 03 Maret 2026

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 03 Maret 2026

Ketua



Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.

NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D 'RUWET' DALAM MENINGKATKAN KESADARAN MAHASISWA TENTANG *OVERTHINKING*

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Winanda Qoulan Syadida

2113010286

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 03 Maret 2026

Pembimbing Utama



Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Anggota Tim Penguji



Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001



Ina Sholihah Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0630128903

Pembimbing Pendamping



Indrawan Ady Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702



Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 03 Maret 2026

Ketua



Moch. Hari Purwidiyanto, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Winanda Qoulan Syadida
NIM : 211301026

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
**PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D 'RUWET' DALAM MENINGKATKAN
KESADARAN MAHASISWA TENTANG *OVERTHINKING***

Dosen Pembimbing Utama : Riyan Abdul Aziz, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Indrawan Ady Saputro, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Sukoharjo, 03 Maret 2026
Yang Menyatakan,


Winanda Qoulan Syadida

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan pada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini saya persembahkan pada kedua orang tua saya yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dengan setulus hati dari sejak saya

1. Keluarga besar Imam Mulyadi yang telah senantiasa memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Teman-teman seperjuangan STMIK AMIKOM SURAKARTA yang telah memberikan semangat dan dukungan menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing yang telah senantiasa memberi bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

HALAMAN MOTTO

“Meskipun tidak menguasai seluruh teknik secara sempurna, melalui proses coba-salah dan kegigihan, saya menyadari bahwa proses berkarya tidak semata-mata berorientasi pada kesempurnaan, melainkan pada keberanian untuk terus melangkah dan berkembang.” -Pecel3D

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT dan segala rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa diberikan kepada hambanya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana S1 di STMIK AMIKOM Surakarta. Tidak lupa juga peneliti ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ketua STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk menempuh dan menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Surakarta.
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Kedua orang tua, bapak Muhammad Junaidi dan ibu Emi Rahmiati yang telah ikhlas memanjatkan do'a kepada Allah SWT untuk peneliti.
4. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom, selaku dosen pembimbing utama peneliti yang selalu memberikan ilmu dan juga solusi dari permasalahan dalam penelitian skripsi.
5. Bapak Indrawan Ady Saputro, M.Kom, selaku dosen pembimbing pendamping yang menambah ilmu pengetahuan peneliti.
6. Seluruh dosen dan karyawan di STMIK AMIKOM Surakarta yang dengan sabar memberikan ilmunya kepada peneliti hingga saat ini.

Peneliti memohon maaf apabila dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kesalahan harapan kedepannya bisa lebih baik lagi dan semoga skripsi ini dapat membawa manfaat dan dorongan pada penelitian-penelitian berikutnya.

Sukoharjo, 03 Maret 2026

Winanda Qoulun Syadida

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR RUMUS	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Keaslian Penelitian.....	8

2.3. Landasan Teori.....	11
2.3.1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	11
2.3.2 Multimedia Animasi.....	13
2.3.3 Animasi 3D.....	14
2.3.4 <i>Blender 3D</i>	14
2.3.5 Teori <i>Overthinking</i> dan Psikologi Mahasiswa	14
2.3.6 <i>Penn State Worry Questionnaire</i> (PSWQ).	15
2.3.7 Animasi 3D sebagai Media Komunikasi Emosional.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	18
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.3. Teknik Analisis Data.....	20
3.4. Instrumen Penelitian	25
3.5. Alur Penelitian	25
a. Pra Produksi.....	27
b. Produksi.....	29
c. Pasca Produksi.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1. Pra Produksi	31
4.2. Produksi	45
4.3. Pasca Produksi	57
BAB V PENUTUP.....	60

5.1. Kesimpulan	60
5.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian.....	8
Tabel 3. 1 Skala Likert (PSWQ)	22
Tabel 3. 2 Interval Penilaian PSWQ.	22
Tabel 3. 3 Skala likert	23
Tabel 3. 4 Interval Penilaian	24
Tabel 4. 1 <i>Storyboard Scene</i> 1 Suasana Luar (Pembuka)	35
Tabel 4. 2 <i>Storyboard Scene</i> 2 Transisi Ke Kamar	36
Tabel 4. 3 <i>Storyboard Scene</i> 3 Kelelahan & Kehabisan Ide	37
Tabel 4. 4 <i>Storyboard Scene</i> 4 Deadline & Panik.....	38
Tabel 4. 5 <i>Storyboard Scene</i> 5 Lebih Mikir ke Deadline.....	39
Tabel 4. 6 <i>Storyboard Scene</i> 6 Ledakan Emosi (Mimpi).....	40
Tabel 4. 7 <i>Storyboard Scene</i> 7 Kejadian Surreal (Mimpi)	41
Tabel 4. 8 <i>Storyboard Scene</i> 8 Alam Bawah Sadar (Mimpi).....	42
Tabel 4. 9 <i>Storyboard Scene</i> 9 Pilihan & Konfrontasi (Mimpi)	43
Tabel 4. 10 <i>Storyboard Scene</i> 10 Resolusi	45
Tabel 4. 11 Hasil Skor 119 Responden Kuesioner PSWQ.	58
Tabel 4. 12 Hasil Skor 119 Responden Kuesioner Kualitas Visual.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur MDLC	11
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	26
Gambar 4. 1 Grafik Data Pre-test Mahasiswa Semester 6	32
Gambar 4. 2 Pembuatan Asset	46
Gambar 4. 3 Addon <i>Blenderkit</i>	47
Gambar 4. 4 Pewarnaan Objek Jaket Menggunakan Stencil Brush.....	47
Gambar 4. 5 Kamar (Malam)	48
Gambar 4. 6 Kamar (Mimpi)	49
Gambar 4. 7 Kamar (Pagi)	49
Gambar 4. 8 Model Karakter Utama.....	50
Gambar 4. 9 Keypose Antisipasi Karakter Saat Ingin Melempar Laptop.....	51
Gambar 4. 10 <i>Blocking Walk Cycle</i> Saat Karakter Versi Alt Mengejar.	52
Gambar 4. 11 Kurva <i>Constant</i>	52
Gambar 4. 12 Kurva <i>Bezier</i>	53
Gambar 4. 13 Trajektori Lemparan Laptop Yang Dianimasikan Secara Manual. 53	
Gambar 4. 14 Eksplorasi penggunaan NLA dalam pengaturan gerakan	54
Gambar 4. 15 Setting <i>rendering Blender 3D</i>	55
Gambar 4. 16 Rumus Perkiraan Waktu Selesai Render.....	55
Gambar 4. 17 Compositing menggunakan Sony Vegas	56
Gambar 4. 18 Grafik Data Post-test Mahasiswa Semester 6	57

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Uji Paired Sample T-Test	21
---	----