



# Kesimpulan

Skizofrenia merupakan sebuah gangguan jiwa yang bersifat kronis (menahun) dan tergolong gangguan jiwa berat karena penderitanya mengalami gangguan psikosis, yaitu kesulitan untuk menilai realita, membedakan antara kenyataan dengan delusi (waham) maupun halusinasi (Djuari et al., 2015). Menurut WHO terdapat peningkatan angka yang cukup signifikan di tahun 2022 dibandingkan tahun 2016. Stigma negatif masyarakat dapat menghambat proses pemulihan dan menimbulkan relaps terhadap ODS. Efektivitas metode penyampaian edukasi tentang skizofrenia kepada caregiver, ODS, serta masyarakat menjadi salah topik utama permasalahan dalam penciptaan ini. Metode delapan sekuen merupakan salah satu variabel yang akan di ujikan efektivitasnya dalam penciptaan ini dengan pendekatan metode pengembangan ADDIE. Penggunaan metode delapan sekuen dipilih dalam penciptaan ini bertujuan untuk menjaga setiap sekuen agar tetap berkesinambungan dan saling menjaga dramatika cerita, selain itu metode delapan sekuen di pilih karena dapat menguraikan cerita jauh lebih rinci sehingga memudahkan proses pembuatan naskah/skenario.

Pengujian penciptaan ini melibatkan salah satu organisasi aktif dalam melawan stigma negatif skizofrenia yaitu Komunitas Peduli Skizofrenia (KPSI), caregiver, penyintas

skizofrenia, orang dalam skizofrenia (ODS) dan pelajar SMK. Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi saat penciptaan menunjukkan bahwa penggunaan metode delapan sekuen dalam skenario film animasi Nayla dapat memberikan pesan edukasi tentang skizofrenia dengan efektif dan cukup jelas kepada caregiver, ODS dan masyarakat, serta dapat membawa tren positif dalam penerimaan masyarakat terhadap ODS dalam lingkungan sosial.

## Saran

Metode delapan sekuen merupakan metode yang cukup kompherensif dalam proses pengembangan skenario cerita karena dapat menjaga kesinambungan serta dramatika cerita di setiap sekuen nya. Namun untuk dapat menggunakan metode ini sebagai sarana edukasi yang efektif, ada banyak faktor yang perlu di perhatikan seperti kedalaman literasi topik yang akan dibawakan, pemilihan tema atau *genre* film, *plot* cerita, dan perancangan audio visual.

# Kepustakaan

Djuari, L., Karimah, A., & Sajogo, I. (2015). *Lebih Dekat dengan Skizofrenia*. Biro Koordinasi Kedokteran Masyarakat Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga.

Eko Hartanto, A., Widya Hendrawati, G., & Sugiyorini, E. (2021). PENGEMBANGAN STRATEGI PELAKSANAAN MASYARAKAT TERHADAP PENURUNAN STIGMA MASYARAKAT PADA PASIEN GANGGUAN JIWA. *Indones. J. Heal. Sci.*, 5(1), 63–68.

Lutters, E. (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario* (3rd ed.). Gramedia.

Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (A. D. Nugroho & Y. A. Febrianto, Eds.; 2nd ed.). Montase Press.

Riskesdas. (2018). Hasil Utama Riskesdas. In *Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*.  
<https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/3514/1/Laporan%20Riskesdas%202018%20Nasional.pdf>

Rohmi, F. (2018). PENGARUH PENYULUHAN DENGAN MEDIA ELEKTRONIK TERHADAP STIGMA MASYARAKAT PADA ORANG DENGAN GANGGUAN JIWA. *Jurnal Ners LENTERA*, 6(2), 139–146.

Sullivan, K., Schumer, G., & Alexander, K. (2008). *Ideas for the Animated Short*.

WHO. (2016). *Schizophrenia*. World Health Organization.

WHO. (2022, January 10). *Schizophrenia*. World Health Organization.  
<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/schizophrenia>



## Biodata Penulis

Banteng Widiyanto adalah praktisi muda di bidang animasi 3d sekaligus juga merupakan seorang pendidik, ketertarikannya terhadap bidang animasi 3d telah membawanya terjun di industri lebih dari 5 tahun sehingga mendapatkan banyak sekali pengalaman serta pembelajaran dari proses produksi, tentu saja perjalanannya masih panjang. Namun di usianya masih muda ia memiliki sebuah ambisi dan mimpi untuk bisa menciptakan sebuah karya-karya yang menyuarakan fenomena yang terjadi di masyarakat dan bisa memberi manfaat yang baik melalui karyanya.

## Kontak Penulis

Email : ditowidiantomo1@gmail.com  
Linkedin : <https://www.linkedin.com/in/banteng-widiantomo/>  
Instagram : banteng.widiantomo

# Tim Produksi

## Project Management

- Gilang Ramadhan Permana Putra (Spv)
- Mutiara Putra Dziyani Zaily (Vice Spv)

## Script Writer

- Banteng Widiantomo (Spv)

## Concept Art

- Gilang Ramadhan Permana Putra (Spv)
- Muhammad Raffi Arkan (Vice Spv)
- Muhammad Mahendra
- Zaidan Fathur Rizqi
- Shazi Pari Kinanti

## STB & Animatic

- Banteng Widiantomo (Spv)
- Yuda Zakiruhadi (Vice Spv)
- Muladi Udawarsa Hidayat
- Naufal Aji Prasetyan
- Salsabila Talitha Art Qurotu'ain

## Rigging

- Muhammad Taufik Hidayat (Spv)
- Rizal Rizfani (Vice Spv)

## 3D Animator

- Aristyo Setiawan (Spv)
- Rian Solihin
- Muhammad Rasyid Ridho
- Banteng Widiantomo
- Gilang Ramadhan Permana Putra
- Muhammad Taufik Hidayat
- Rizal Rizfani

## Lighting, Rendering, Compositing

- Banteng Widiantomo (Spv)
- Rizal Rizfani (Vice Spv)
- Muhammad Taufik Hidayat
- Gilang Ramadhan Permana Putra

## Scoring Music

- Banteng Widiantomo (Spv)
- Gilang Ramadhan (Vice Spv)
- Vincentius Ayub Karundeng

## Color Script

- Muhammad Taufik Hidayat (Spv)

## 3D Modelling

- Rizal Rizvani (Spv)
- Muhammad Taufik Hidayat (Vice Spv)
- Banteng Widiantomo
- Gilang Ramadhan Permana Putra
- Auriga Aisyah Putri
- Zaidan Bawazier
- Amir Mukhtarrahman
- Arda Febranza Nugraha
- Ilham Sheridan Liubagi
- Naomi Angelita

— THANKS TO —



KOMUNITAS  
PEDULI  
SKIZOFRENIA  
INDONESIA



MYTHOLOGIC STUDIO  
CREATIVE PRODUCTION





**Program Studi Sarjana Terapan Animasi  
Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
© 2024**