

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNIK *MORPHING* SEBAGAI EFEK DRAMATISASI
DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “*RISE AGAIN*” TENTANG EDUKASI
*PANIC ATTACK***



Disusun oleh
Sisca Kumara Dayu
NIM: 2300014234

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENERAPAN TEKNIK *MORPHING* SEBAGAI EFEK DRAMATISASI
DALAM PEMBUATAN ANIMASI 2D “*RISE AGAIN*” TENTANG EDUKASI
*PANIC ATTACK***

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Sisca Kumara Dayu
NIM: 2300014234

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

.HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**PENERAPAN TEKNIK *MORPHING* SEBAGAI EFEK DRAMATISASI
DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "*RISE AGAIN*" UNTUK
EDUKASI *PANIC ATTACK***

Disusun oleh:
Sisca Kumara Dayu
2300014234

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, pada tanggal **04 JUN 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN. 0023017613

Pembimbing II / Anggota Penguji


Agni Saraswati, S.Sn., M.A.
NIDN. 0030118903

Penguji Ahli / Anggota Penguji

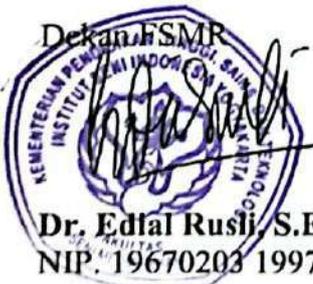

Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018047206

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,

Dekan FSMR



Dr. Edlal Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Sisca Kumara Dayu**
No. Induk Mahasiswa : **2300014234**
Judul Tugas Akhir : **Penerapan Teknik *Morphing* sebagai Efek Dramatisasi dalam Pembuatan Animasi 2D "*Rise Again*" tentang Edukasi *Panic Attack*.**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 13 Juni 2025
Yang menyatakan,



Sisca Kumara Dayu
NIM. 2300014234

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

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Sisca Kumara Dayu**
No. Induk Mahasiswa : **2300014234**
Program Studi : **D-4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN TEKNIK *MORPHING* SEBAGAI EFEK DRAMATISASI
DALAM PEMBUATAN ANIMASI 2D "*RISE AGAIN*" UNTUK EDUKASI
*PANIC ATTACK***

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 18 Juni 2025
Yang menyatakan,



Sisca Kumara Dayu
NIM. 2300014234

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis memiliki kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Penerapan Teknik *Morphing* sebagai Efek Dramatisasi dalam pembuatan Animasi 2D “*Rise Again*” tentang Edukasi *Panic Attack*.” Penyusunan Tugas Akhir ini selain bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, juga untuk menambah wawasan mengenai Teknik *Morphing* dalam Menciptakan Efek Dramatisasi tentang Edukasi *Panic Attack*.

Tugas akhir ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat, penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Orang tua dan kedua kakak saya; Adityah dan Sabda.
3. Teman-teman saya; Raras Hestina, Indah Novita, Gery, Aldino, Fitria dan Alifiyah.
4. D-4 Animasi lanjutan 2023
5. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Seluruh dosen, staf pengajar dan karyawan program studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Irwandi, S.Sn.m M.Sm., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
9. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi.
10. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
11. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn., selaku Penguji Ahli.
12. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Pembimbing I.
13. Agni Saraswati, S.Sn. M.A., selaku Dosen Pembimbing II.
14. Semua pihak yang telah membantu tercapainya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir ini dan karya yang diciptakan bisa menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 8 Juni 2025



Sisca Kumara Dayu

ABSTRAK

Mental Health saat ini menjadi salah satu isu kesehatan yang sering dibahas dalam kehidupan sehari-hari, terutama oleh anak muda. Penelitian dari National Comorbidity Study menyebutkan, 1 dari 4 orang memenuhi kriteria serangan panik. Bahaya dari kesehatan mental ini bisa menyebabkan penderitanya mengalami kesulitan bernafas, otot menegang, rasa gemetar, tubuh menjadi berkeringat, mual, jantung berdebar kencang, penderita takut bersosialisasi, dan bisa menyebabkan keinginan untuk bunuh diri. Teknik *morphing* sendiri merupakan efek khusus dalam pembuatan animasi yang digunakan untuk mengubah (*morph*) satu gambar menjadi gambar lain dengan perubahan yang halus. Penelitian ini menggunakan metode Graham Wallas, pada pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, wawancara dan observasi. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dibuatlah film animasi 2D dengan judul "*Rise Again*" yang membahas tentang edukasi *panic attack* dengan menerapkan teknik *morphing* sebagai efek dramatisasi. Film animasi 2D berjudul "*Rise Again*" menceritakan tentang tokoh utama untuk sembuh dari serangan panik yang dideritanya.

Kata Kunci: Teknik *Morphing*, Serangan Panik, Animasi 2D

ABSTRACT

Mental health is currently one of the most frequently discussed health issues in everyday life, especially among young people. A study from the National Comorbidity Study states that 1 in 4 people meet the criteria for a panic attack. The dangers of mental health problems can cause sufferers to experience difficulty breathing, muscle tension, trembling, sweating, nausea, a rapid heartbeat, fear of socializing, and may even lead to suicidal thoughts. Morphing technique is a special effect used in animation to transform one image into another with smooth transitions. This research uses the Graham Wallas method, with data collected through literature studies, interviews, and observations. Based on this explanation, a 2D animated film titled "Rise Again" was created, which focuses on educating viewers about panic attacks by using morphing techniques as a dramatic effect. The 2D animated film "Rise Again" tells the story of the main character's journey to recover from the panic attacks they suffer from.

Keyword: *Morphing Technique, Panic Attack, 2D Animation*





Bab I

Pendahuluan

Latar Belakang

Mental Health saat ini menjadi salah satu isu kesehatan yang sering dibahas dalam kehidupan sehari-hari, terutama oleh anak muda. Terbukti dari sebuah studi penelitian dari National Comorbidity Study menyebutkan, 1 dari 4 orang memenuhi kriteria serangan panik, studi ini juga mengungkapkan data orang yang mengalami serangan panik cukup tinggi yaitu 17,7% (Elvira, 2022). Bahayanya kesehatan mental ini bisa menyebabkan penderitanya mengalami kesulitan bernafas, otot menegang, rasa gemetar, tubuh menjadi berkeringat, mual dan jantung berdebar kencang. Salah satu cirinya yaitu penderita takut bersosialisasi, dan bisa menyebabkan keinginan untuk bunuh diri.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dibuatlah film animasi dengan judul “*Rise Again*” yang membahas tentang edukasi panic attack. Film animasi 2D “*Rise Again*” akan dikembangkan dengan penerapan teknik *morphing* pada *scene* tertentu yang menggambarkan ketika tokoh utama mengalami *panic attack*. Seperti contohnya pada *scene* dimana tokoh utama merasakan badannya menjadi tegang dan tangannya berubah menjadi kayu hingga menyebabkan mati rasa.

Teknik ini digunakan untuk menunjukkan saat terjadinya serangan panik pada tokoh utama. *Morphing* merupakan efek khusus dalam pembuatan animasi, teknik ini berguna untuk mengubah (*morph*) satu gambar menjadi gambar lain dengan perubahan yang halus (Pritama, dkk., 2018). Teknik *morphing* bisa memberikan efek visual saat perubahan satu bentuk menjadi bentuk lain, sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam pembuatan animasi bisa tersampaikan kepada penontonnya.

Rumusan Masalah

- Bagaimana penerapan teknik *morphing* sebagai efek dramatisasi bagi penderita *panic attack* dalam film animasi 2D “*Rise Again*”?
- Bagaimana menggambarkan teknik *morphing* dalam memvisualisasikan penderita *panic attack* dalam film animasi 2D?



Tujuan

- Menerapkan teknik *morphing* pada film animasi 2D.
- Menggambarkan teknik *morphing* dalam memvisualisasikan penderita *panic attack* dalam film 2D.

Manfaat

- Menambahkan referensi teknik *morphing* melalui film 2D, serta memberikan kontribusi tentang film bertema *mental health*.
- Sebagai referensi mengenai bahaya *panic attack* dari penggambaran visual melalui teknik *morphing* bagi akademisi maupun peneliti, atau sebagai referensi visual.