

**PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI “MARI
KENALI HOAKS” BERBASIS ANIMASI 2D DAN
*MOTION CAPTURE***

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA



**OLEH :
PUTU ARYADI MUKTI PUTRA
NIM 1415051046**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI “MARI
KENALI HOAKS” BERBASIS ANIMASI 2D DAN
*MOTION CAPTURE***

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA



Oleh :
Putu Aryadi Mukti Putra
Nim 1415051046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

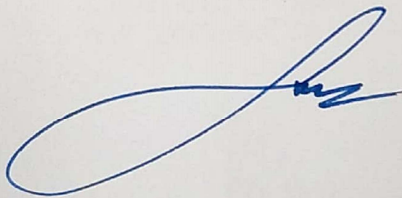
2022

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

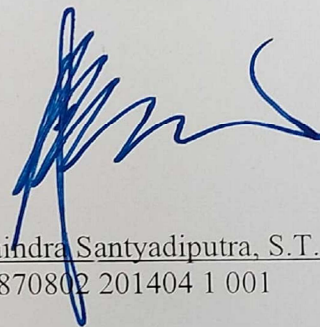
Menyetujui,

Pembimbing I,



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.PD.
NIP. 19870907 201504 1 001

Pembimbing II,



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 19870802 201404 1 001

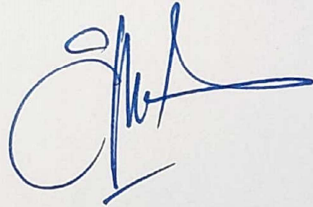
Skripsi Oleh Putu Aryadi Mukti Putra ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 14 Januari 2022

Dewan Penguji,



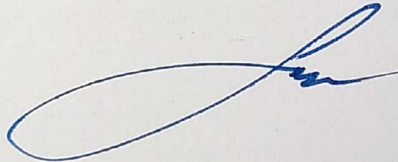
Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19890119 201504 1 004

(Ketua)



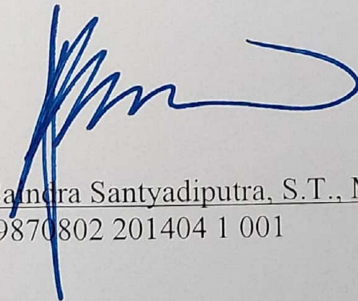
I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19950302 201903 1 006

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870907 201504 1 001

(Anggota)



Gede Saundra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 19870802 201404 1 001

(Anggota)

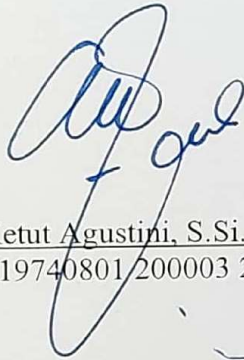
Diterima oleh panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 24 februari 2022

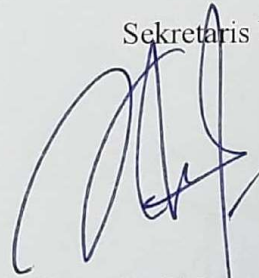
Mengetahui

Ketua Ujian



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

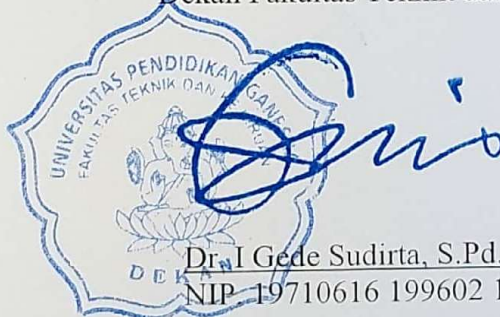
Sekretaris Ujian



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng
NIP. 19850215 200812 2 007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan,



Dr. I Gede Sudirta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710616 199602 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ini yang berjudul **“Pengembangan Media Sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D dan Motion Capture** “ beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan say tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai degan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sangsi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 07 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Putu Aryadi Mukti Putra

NIM. 1415051046

MOTTO

**“LIFE IS SUCK,
SO,
DO WHAT YOU LOVE ,
AND LOVE WHAT YOU DO”**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

UNDIKSHA

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat berkah, rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D dan *Motion Capture*”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang pendidikan teknik informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, masukan, kendala, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja. Yang telah memberikan sarana dan prasarana selama penulis mengikuti proses perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberi pengetahuan baik selama proses perkuliahan maupun pada saat proses penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, dan juga selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini, serta memberikan bimbingan, motivasi, serta waktu yang telah diluangkan di tengah kesibukan beliau selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan, motivasi, serta waktu yang telah diluangkan di tengah kesibukan beliau selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom., selaku Penguji I yang telah memberikan masukan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji I yang telah memberikan masukan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Staf dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Fakultas Teknik Informatika yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Nyoman Suyasa. S.E., M.A.P selaku Kepala Bidang Persandian dan Statistik di Dinas Kominfoandi Kabupaten Buleleng yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Keluarga atas segala doa, dan kasih sayang yang diberikan saat pengerjaan skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan semangat, dan motivasi dalam proses pembuatan skripsi ini.

Semoga Ida Sang Hyang Widhi Wasa memberikan karunia atas semua budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca terhadap skripsi ini guna menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, serta dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama pendidikan teknik informatika di masa mendatang.

Singaraja, 07 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
JUDUL	ii
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Hoaks	13
2.2.2 Sosialisasi.....	19
2.2.3 Animasi.....	20
2.2.4 Membangun Karakter	32
2.2.5 Motion Capture.....	33
2.2.6 Teknik Pengambilan Gambar	34
2.2.7 Audio	38
2.2.8 Model Multimedia Development Life Cycle.....	39
2.2.9 Analisa SWOT (Strengthy, Weakness, Opportunity, Threat).....	41
2.2.10 Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning).....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43

3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Metode Penelitian Dan Pengembangan.....	43
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep)	44
3.2.2 <i>Design</i> (Desain)	52
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	53
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	55
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	56
3.2.6 <i>Distribution</i> (Distribusi)	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Hasil.....	58
4.1.1 <i>Concept</i> (Konsep)	58
4.1.2 <i>Design</i> (Desain)	60
4.1.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	65
4.1.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	68
4.1.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	79
4.1.6 <i>Distribution</i> (Distribusi)	88
4.2 PEMBAHASAN	88
BAB V PENUTUP	97
5.1 Simpulan.....	97
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101

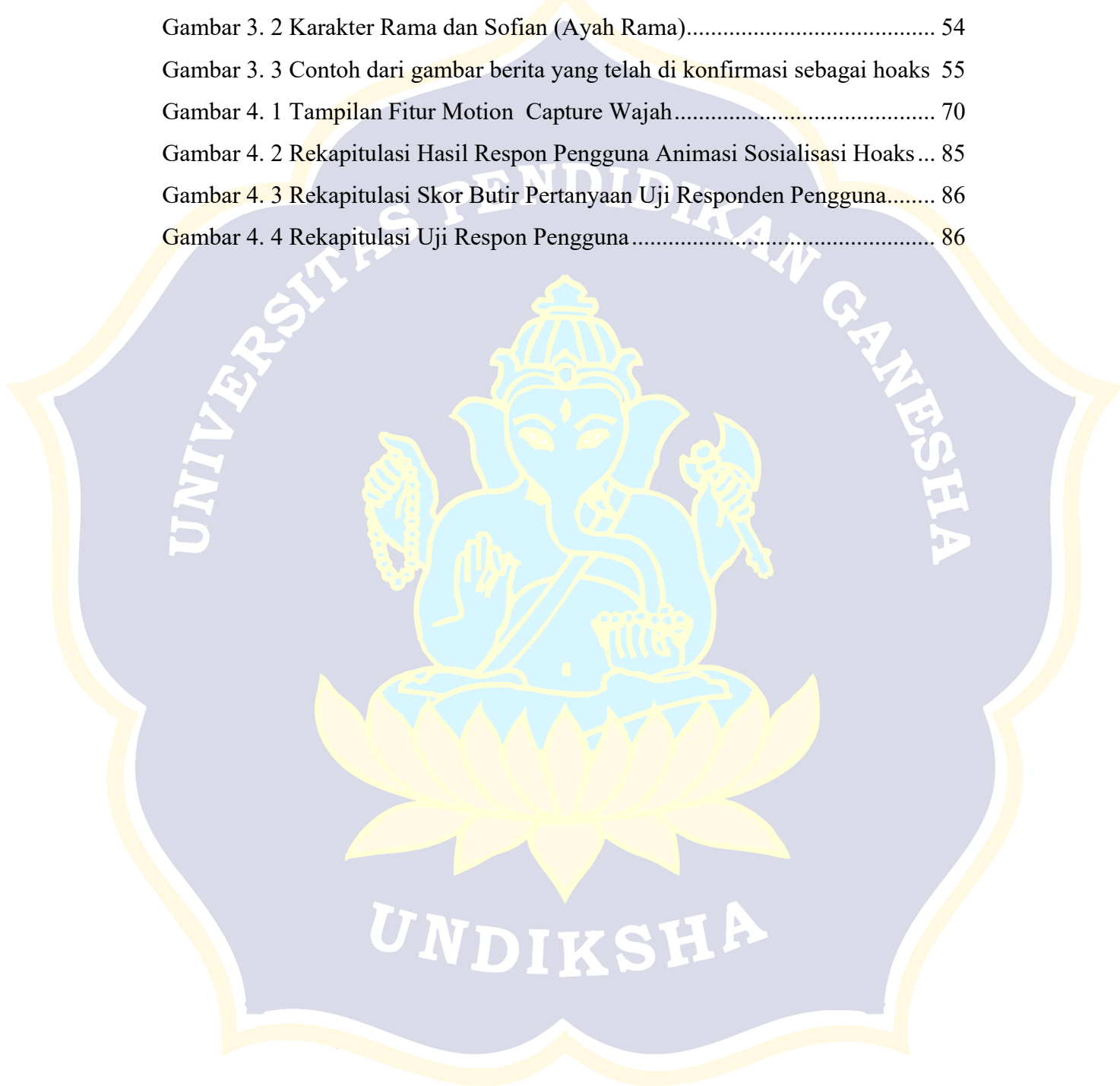
UNDIKSHA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Deskripsi Konsep	51
Tabel 3. 2 Daftar Perangkat Keras	54
Tabel 4. 1 Konsep Media Sosialisasi	59
Tabel 4. 2 Karakter.....	61
Tabel 4. 3 Dubber Karakter Animasi	63
Tabel 4. 4 Rancangan Desain Ilustrasi Latar Belakang	64
Tabel 4. 5 Pengumpulan bahan Font/Teks	65
Tabel 4. 6 Pengumpulan bahan Gambar	65
Tabel 4. 7 Pengumpulan bahan Audio	67
Tabel 4. 8 Proses Ilustrasi tiap scene	68
Tabel 4. 9 Proses Animasi Pada Tahap Animasi	70
Tabel 4. 10 Proses pada tahapan rendering awal	74
Tabel 4. 11 Proses pengeditan audio.....	75
Tabel 4. 12 Proses Editting Video.....	77
Tabel 4. 13 Pengaturan Rendering Animasi	78
Tabel 4. 14 Proses Rendering Video.....	78
Tabel 4. 15 Respon Uji Ahli Isi	80
Tabel 4. 16 Kriteria Validasi Isi.....	80
Tabel 4. 17 Saran Ahli Isi	81
Tabel 4. 18 Respon Uji Ahli Media	82
Tabel 4. 19 Tabel Kriteria Validitas Media	83
Tabel 4. 20 Hasil Rekapitulasi Respon Uji Ahli.....	83
Tabel 4. 21 Kriteria tingkat validitas Media	84
Tabel 4. 22 Skor Angket Uji Respon Pengguna	85
Tabel 4. 23 Rentang kelayakan Media Sosialisasi.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hubungan Terkait dengan yang diteliti.....	13
Gambar 3. 1 Tahapan Multimedia Development Life Cycle.....	44
Gambar 3. 2 Karakter Rama dan Sofian (Ayah Rama).....	54
Gambar 3. 3 Contoh dari gambar berita yang telah di konfirmasi sebagai hoaks	55
Gambar 4. 1 Tampilan Fitur Motion Capture Wajah.....	70
Gambar 4. 2 Rekapitulasi Hasil Respon Pengguna Animasi Sosialisasi Hoaks...	85
Gambar 4. 3 Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji Responden Pengguna.....	86
Gambar 4. 4 Rekapitulasi Uji Respon Pengguna.....	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	106
Lampiran 2 Instrumen Angket Observasi	108
Lampiran 3 Sinopsis Media Sosialisasi.....	113
Lampiran 4 Skenario Media Sosialisasi.....	114
Lampiran 5 Storyboard	126
Lampiran 6 Deskripsi Karakter RAMA.....	131
Lampiran 7 Deskripsi Karakter Sofian	133
Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Isi Pasca Produksi	135
Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Media Pasca Produksi	140
Lampiran 10 Instrumen Uji Respon Penonton.....	145
Lampiran 11 Dokumentasi Uji Ahli Isi.....	148
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Respon Pengguna.....	149