

**PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI “BAHAYA
PENYALAHGUNAAN NARKOTIKA” UNTUK
SATUAN RESERSE NARKOBA POLRES BULELENG
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DENGAN KONSEP
*ART***

SKRIPSI



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**

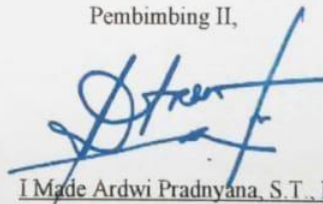
Menyetujui,

Pembimbing I,



Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198901192015041004

Pembimbing II,



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

Skripsi oleh Lalu Wilda Danu Tirta ini
telah dipertahankan di depan dewan pengujur
pada tanggal 25 Januari 2022.

Dewan Pengujur



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

(Ketua)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

(Anggota)



Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198901192015041004

(Anggota)



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

(Anggota)

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

Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 23 Februari 2022

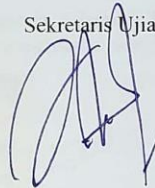
Mengetahui,

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 yang berjudul **Pengembangan Media Sosialisasi “Bahaya Penyalahgunaan Narkotika” Untuk Satuan Reserse Narkoba Polres Buleleng Berbasis *Motion Graphic* Dengan Konsep *Art*** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Singaraja, 25 Januari 2022
Saya membuat pernyataan,



Lalu Wilda Danu Tirta
NIM. 1515051009

KATA PERSEMBAHAN

Terima Kasih Yang Teramat Dalam Saya Ucapkan Kepada:

Tuhan Yang Maha Esa,

Atas berkat dan rahmat beliau, skripsi ini dapat terselesaikan

Orang Tua,

Lalu Darwilis & Luh Putu Ari Sri Widari

Seluruh Staf Dosen Pendidikan Teknik Informatika

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya :

Bapak Gede Aditra Pradnyana & Bapak I Made Ardwi Pradnyana

Teman-Teman Sanak Famili :

Bejat Team, Green Screen Lover, Yogik Krilin

Calon Istri Saya “Grumpy Chuby Girl”

Seluruh Teman-teman Terbaik Pendidikan Teknik Informatika Terbaik

Maupun teman-teman yang duluan lulus dan pernah memotivasi bagaikan

Mario Teguh 😊

MOTTO

Legend Never Surrender

“Tetap Selesaikan, Walaupun Terlambat”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Sosialisasi “Bahaya Penyalahgunaan Narkotika” Untuk Satuan Reserse Narkoba Polres Buleleng Berbasis *Motion Graphic* Dengan Konsep *Art*** Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik itu bantuan berupa moral maupun spiritual. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan, sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Gede Adritra Pradnyana, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
7. Keluarga yang telah memberikan dukungan, semangat, doa serta bantuan baik moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini.

8. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan masukan dari pembaca, baik itu dalam bentuk kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 25 Januari 2022



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 LATAR BELAKANG	18
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	20
1.3 TUJUAN PENELITIAN	20
1.4 BATASAN MASALAH	21
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	23
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	23
2.1.1 Penelitian Terkait	23
2.1.2 Teknologi Terkait.....	25
2.1.3 <i>Tools</i> Pengembangan	26
2.1.4 Kontribusi Penelitian.....	26
2.2 LANDASAN TEORI.....	27

2.2.1 Media Sosialisasi.....	27
2.2.2 Narkotika.....	27
2.2.3 Animasi	29
2.2.4 Animasi Dengan Motion Graphic	32
2.2.5 Konsep Art Animasi.....	34
2.2.6 Media Sosialisasi Bahaya Penyalahgunaan Narkotika (Kerangka Berpikir Peneliti)	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 JENIS PENELITIAN	41
3.2 MODEL PENELITIAN	41
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	42
3.2.2 <i>Design</i> (Desain).....	45
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	46
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	46
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	47
3.2.6 <i>Distribution</i> (Distribusi).....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 HASIL PENELITIAN.....	49
4.1.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	49
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	51
4.1.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	54
4.1.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	56
4.1.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	67
4.1.6 <i>Distribution</i> (Distribusi).....	73
4.2 PEMBAHASAN	73
BAB V PENUTUP	75
5.1 SIMPULAN	75

5.2 SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN -LAMPIRAN	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3 .1 Metode MDLC	41
Gambar 3 .2 Desain Karakter.....	44
Gambar 3 .3 Desain Lingkungan Karakter.....	45
Gambar 4. 1 Rekapitulasi Uji Respon Pengguna	72



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Tabel Kriteria Pengembangan Cerita.....	45
3.2. Skor Angket Uji Lapangan.....	47
3.3 Range Kelayakan Video Animasi	48
4.1 Spesifikasi Media Sosialisasi	50
4.2 Desain Rancangan Karakter Berdasar Konsep Art	52
4.3 Dubber Karater Animasi	53
4.4 Desai Rancangan <i>Background</i> Berdasar Konsep <i>Art</i>	54
4.5 Pengumpulan <i>Font</i>	55
4.6 Pengumpulan Bahan Gambar.....	55
4.7 Pengumpulan Bahan <i>Audio</i>	55
4.8 Proses Ilustrasi Tiap <i>Scene</i>	56
4.9 Proses Editing <i>Audio</i>	61
4.10 Proses Animasi.....	62
4.11 Proses <i>Rendering</i>	66
4.12 Respon Uji Ahli Isi	68
4.13 Saran Ahli Isi	68
4.14 Respon Uji Ahli Media	69
4.15 Saran Ahli Media	70
4.16 Hasil Pengujian Validitas.....	70
4.17 Skor Angket Uji Respon Pengguna.....	71
4.18 Rekapitulasi Nilai Skor Butir Pertanyaan Uji Respon Pengguna	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	80
Lampiran 2 Desain Karakter berdasarkan Konsep <i>ART</i>	83
Lampiran 3 Desain Lingkungan Karakter Berdasarkan Konsep <i>ART</i>	85
Lampiran 4 Pengembangan Cerita Berdasarkan Konsep <i>ART</i>	86
Lampiran 5 Desain Karakter Berdasarkan Konsep <i>ART</i>	88
Lampiran 6 Desain Lingkungan Karakter Berdasarkan Konsep <i>ART</i>	89
Lampiran 7 Desain Cerita	91
Lampiran 8 Lembar Uji Ahli Isi.....	113
Lampiran 9 Uji Ahli Media.....	119
Lampiran 10 Uji Respon Penonton.....	125
Lampiran 11 Hasil Rekapitulasi Uji Respon Penonton.....	127
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media.....	128
Lampiran 13 Dokumentasi Uji Respon Penonton.....	129

