

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
LITERASI EKOLOGI BAHAYA PEMBUKAAN
LAHAN**



**OLEH:
I KOMANG AGUS TRI CANDRA
NIM 1915051089**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
LITERASI EKOLOGI BAHAYA PEMBUKAAN
LAHAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
I Komang Agus Tri Candra
NIM 1915051089**

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

2024

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

Skripsi oleh I Komang Agus Tri Candra ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 06 Februari 2024

Dewan Penguji,



Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198408272008121001

(Ketua)



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng
NIP. 198502152008122007

(Anggota)



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

(Anggota)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

(Anggota)

Diterima Oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna Memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Senin
Tanggal : 12 Februari 2024

Menyetahui

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian

Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng
NIP. 198211112008121001 NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. Radek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Animasi 3 Dimensi Literasi Ekologi Bahaya Pembukaan Lahan**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-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 keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 12 Februari 2024
Yang Membuat Pernyataan



I Komang Agus Iri Candra
NIM. 1915051089

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRAK</i>	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	5
1.3 RUMUSAN MASALAH	6
1.4 TUJUAN PENELITIAN	6
1.5 BATASAN MASALAH	6
1.6 MANFAAT PENELITIAN	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA	9
2.1.1 Penelitian Terkait	9
2.2 LANDASAN TEORI	13
2.2.1 Ekologi	13
2.2.2 Literasi Ekologi	15
2.2.3 Bahaya Pembukaan Lahan	17
2.2.4 Video	18
2.2.5 Animasi	21
2.2.6 Animasi 3 Dimensi	26
2.2.7 Perangkat Lunak	29
2.2.8 Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 JENIS PENELITIAN	38

3.2	MODEL PENGEMBANGAN	38
3.2.1	<i>Concept</i> (Konsep)	39
3.2.2	Desain (Perancangan)	41
3.2.3	<i>Material Collecting</i>	44
3.2.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	45
3.2.5	<i>Testing</i> (Pengetesan).....	49
3.2.6	<i>Distribution</i> (<i>Distribusi</i>)	52
3.3	UJI RESPON.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	HASIL PENELITIAN	56
4.1.1	Hasil Tahap <i>Concept</i> (Konsep)	56
4.1.2	Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	57
4.1.3	Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Material).....	59
4.1.4	Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	61
4.1.5	Hasil Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	65
4.1.6	Hasil Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>).....	68
4.2	PEMBAHASAN	72
BAB V PENUTUP		82
5.1	SIMPULAN	82
5.2	SARAN.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....		85
LAMPIRAN		87

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahap Konsep Animasi	40
Tabel 3. 2 Rancangan karakter	42
Tabel 3. 3 Latar Pendukung	44
Tabel 3. 4 Pengumpulan bahan	45
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Ahli Isi	50
Tabel 3. 6 Kisi Kisi Ahli Media	50
Tabel 3. 7 Tabulasi Silang Gregory	51
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Isi	52
Tabel 3. 9 Kisi Kisi Angket Uji Respon Pengguna	53
Tabel 3. 10 Skor Angket Uji Respon Pengguna.....	54
Tabel 3. 11 Kriteria Penggolongan Responden.....	54
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept	56
Tabel 4. 2 Implementasi Karakter	57
Tabel 4. 3 Implementasi Latar Pendukung.....	58
Tabel 4. 4 Tabulasi Uji Ahli Isi	66
Tabel 4. 5 Tabulasi Uji Ahli Media	67
Tabel 4. 6 Total Score Uji Responden.....	69
Tabel 4. 7 Persentase Uji Responden.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi 3 Dimensi	23
Gambar 2. 2 <i>Squash and stretch</i>	24
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	24
Gambar 2. 4. <i>Staging</i>	25
Gambar 2. 5 <i>Arcs</i>	25
Gambar 2. 6 <i>Secondary action</i>	26
Gambar 2. 7 Aplikasi Blender	30
Gambar 2. 8 Adobe Premiere	31
Gambar 2. 9 Unreal Engine	32
Gambar 2. 10 Adobe Audition	33
Gambar 2. 11 Mixamo	34
Gambar 3. 1 <i>Model Development Life Cycle</i>	39
Gambar 4. 1 <i>Modelling</i>	61
Gambar 4. 2 <i>Rigging</i>	62
Gambar 4. 3 <i>Animation</i>	62
Gambar 4. 4 <i>Lighting</i>	63
Gambar 4. 5 <i>Rendering</i>	63
Gambar 4. 6 Editing Video	64
Gambar 4. 7 Editing Video	65
Gambar 4. 9 Persentase Hasil Responden	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi	88
Lampiran 2 Hasil Wawancara	89
Lampiran 3 Scrip cerita.....	90
Lampiran 4 Penerapan Prinsip – Prinsip Animasi.....	99
Lampiran 5 Storyboard	101
Lampiran 6 Photo Observasi	106
Lampiran 7 Instrumen Ahli Isi	109
Lampiran 8 Kuisisioner Ahli Isi.....	110
Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Isi.....	112
Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Media.....	116
Lampiran 11 Hasil Uji Ahli Media.....	118
Lampiran 12 Instrumen Uji Pengguna.....	126
Lampiran 13 Hasil Uji Pengguna	129
Lampiran 14 Dokumentasi	130

