

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D TUDE THE SERIES: BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE*

Oleh:

Made Yogi Suryana, NIM 1715051053

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: madeyogisuryana17@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan *video game* belakangan ini sangat pesat, untuk mengakses *video game* juga sangat mudah, cukup dengan *smartphone* saja sudah bisa memainkan *video game*. Namun terdapat juga dampak negatif dari bermain *video game*. Karena itu, fokus dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Film Animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online sebagai konten edukasi tentang dampak negatif dalam bermain *game online*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang dibagi kedalam beberapa tahap seperti, 1) Konsep, tahap menentukan tujuan, rancangan dan target pengguna dari film animasi yang akan dikembangkan, 2)Desain, tahap analisis desain tampilan, bentuk dan kebutuhan material lainnya, 3)Pengumpulan Materi, tahap pengumpulan bahan yang diperlukan, 4)Pembuatan, tahap implementasi seluruh rancangan yang telah dibuat, 5)Pengujian, tahap memastikan kesesuaian produk dengan model yang digunakan, 6)Distribusi, tahap mendistribusikan produk ke instansi terkait. Adapun hasil dari penelitian ini mencakup evaluasi oleh ahli isi dan ahli media film animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan *Game Online* mendapat skor 1 dengan kategori sangat baik dan persentase tingkat kelayakan film mendapatkan skor 89,6% dengan kategori baik.

Kata Kunci: Film animasi, Animasi 3D, *Game*, Bahaya kecanduan *game online*

DEVELOPMENT OF 3D ANIMATION FILM TUDE THE SERIES: A RISK OF ADDICTED TO ONLINE GAMES

By:

Made Yogi Suryana, NIM 1715051053

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: madeyogisuryana17@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Video games have developed very rapidly, to access the video game is simple, only with a smartphone everyone could play video games. However, there are adverse consequences associated with playing video games. Therefore this study aim to develop a 3D animation film Tude the Series: a risk of addicted to online games as an education content about the negative effects of playing online games by using Multimedia Development Life Cycle (MDLC) that consist 6 phases including 1)Concept that determine research aim and target users, 2)Design that analys the shape and appearance of characters and layout, 3)Material collecting is to gather a material needs, 4)Assembly is to implement all design and plan, 5)Testing that ensure the suitability of the product with model and 6)Distribution is to distribute the product to end-users. Several test have been done for this 3D animation film, from content expert and media expert this film got a maximal score which got 1.00 and user respond got 80% very positive respond, 13% positive respond and 7% quite positive respond. Eligibility level of this film is 89,6% which got a good category

Keywords: *Animation film, 3D animation, game, risk of addicted to online game*