

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA
EDUKASI MASYARAKAT DALAM MENGATASI KEMACETAN DI
DAERAH WISATA
(JALAN MENUJU PERUBAHAN LALU LINTAS YANG LEBIH BAIK)**

Oleh
Made Kembar Sariasa, NIM 2115051041
Jurusan Teknik Informatika
E-mail: kembar.sariasa@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media informasi berupa film animasi 3D edukatif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam mengurangi penggunaan kendaraan pribadi, mengingat jumlah kendaraan di Provinsi Bali terus meningkat dan pada tahun 2024 telah mencapai 5.278.984 unit, sehingga memberikan dampak signifikan terhadap kelancaran lalu lintas. Guna memecahkan permasalahan tersebut, peneliti menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang meliputi enam tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Pada proses evaluasi, uji ahli isi dan ahli media menunjukkan tingkat kesesuaian 100%, sehingga film animasi dinyatakan sangat layak dari aspek materi maupun teknis. Hasil uji respon pengguna mendukung temuan tersebut, dengan skor rata-rata 4,51 dengan kategori evaluasi sangat layak, analisis perbedaan persepsi antara dua kelompok responden menggunakan uji *Mann-Whitney U* menghasilkan nilai Asymp. Sig = 0,612, Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan penilaian yang signifikan antara responden laki-laki dan perempuan. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu menghasilkan film animasi edukatif yang dapat diterima, dipahami, dan diapresiasi oleh berbagai kalangan tanpa perbedaan persepsi yang berarti.

Kata kunci: Animasi 3D, Kemacetan Lalu Lintas, Edukasi.

**DEVELOPMENT OF A 3D ANIMATED FILM AS AN EDUCATIONAL
MEDIUM FOR THE COMMUNITY IN ADDRESSING TRAFFIC
CONGESTION IN TOURIST AREAS
(A PATH TOWARD BETTER TRAFFIC TRANSFORMATION)**

Oleh

Made Kembar Sariasa, NIM 2115051041

Informatics Engineering

E-mail: kembar.sariasa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop educational 3D animated films as an information medium to increase public awareness of reducing private vehicle use, given that the number of vehicles in Bali Province reached 5,278,984 units in 2024, significantly impacting traffic flow. To address this issue, the researcher utilized the Research and Development (R&D) method with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model, which includes six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution.

In the evaluation process, content and media expert assessments showed a 100% suitability rate, declaring the animation highly feasible in both material and technical aspects. User response tests supported these findings with an average score of 4.51 (highly feasible). Furthermore, an analysis using the Mann–Whitney U test to examine perceptual differences between groups yielded an Asymp. Sig value of 0.612, indicating no significant difference in ratings between male and female respondents. Overall, the developed media successfully achieved its primary goal of producing an educational animated film that is well-received, understood, and appreciated by various groups without meaningful differences in perception.

Keywords: 3D Animated, Traffic Congestion, Education.