

**PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI BAHAYA
ROKOK BERBASIS *AUGMENTED REALITY***



**OLEH
PUTU ADE SURYA CAHYADI
NIM 1515051014**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**



PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI BAHAYA ROKOK BERBASIS AUGMENTED REALITY

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

Oleh

Putu Ade Surya Cahyadi

Nim. 1515051014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIEVRSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2021

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I,



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.SC.
NIP. 198211112008121001

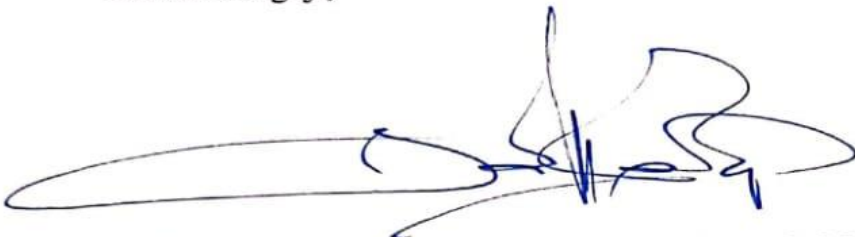
Pembimbing II,



I Made Putrama S.T. M. TECH.
NIP. 198005242014041003

Skripsi oleh Putu Ade Surya Cahyadi ini
Telah dipertahankan didepan dewan penguji,
Pada tanggal 09-02-2021

Dewan Penguji,



I GEDE MAHENDRA DARMAWIGUNA, S.KOM., M.SC.
NIP. 198501042010121004

(Ketua)



GEDE ADITRA PRADNYANA, S.KOM., M.KOM.
NIP. 198501042010121004

(Anggota)



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.SC.
NIP. 198211112008121001

(Anggota)



I Made Putrama S.T. M. TECH.
NIP. 198005242014041003

(Anggota)

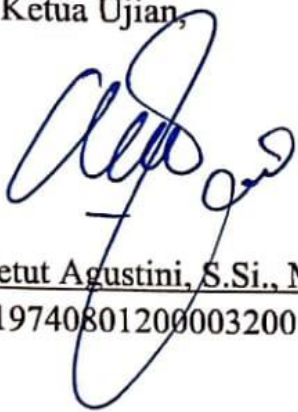
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 28 Juli 2021

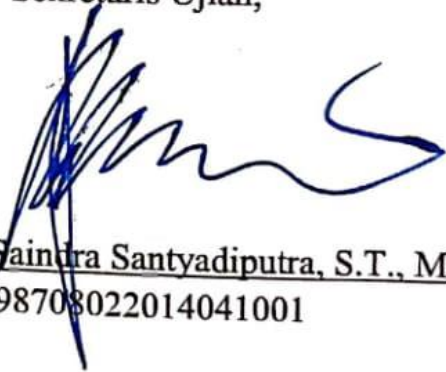
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,




Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan,



Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan


Dr. Gede Sudiarta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996011001

PRAKATA

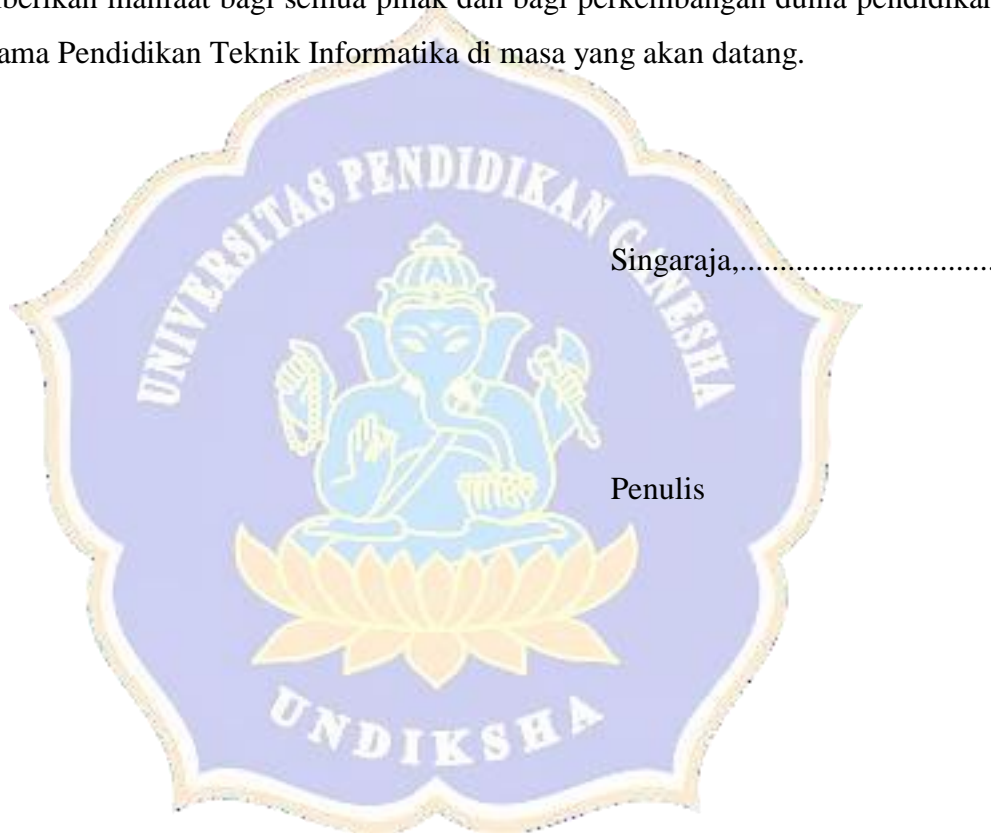
Puji syukur, penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA SOSOALISASI BAHAYA ROKOK BERBASIS *AUGMENTED REALITY*** Penelitian ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi, untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

Penelitian ini, dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa, serta kerja sama, motivasi, arahan, bantuan, saran, dan kritik yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.
4. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.SC., selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
5. I Made Putrama S.T. M.TECH., selaku Pembimbing II, atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan ditengah–tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
6. Seluruh staf dosen di lingkungan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan semangat yang memotivasi pembuatan skripsi ini.
8. Keluarga atas segala dorongan, dukungan, dan motivasi baik material maupun moril demi keberhasilan studi penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa penelitian ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.



DAFTAR ISI

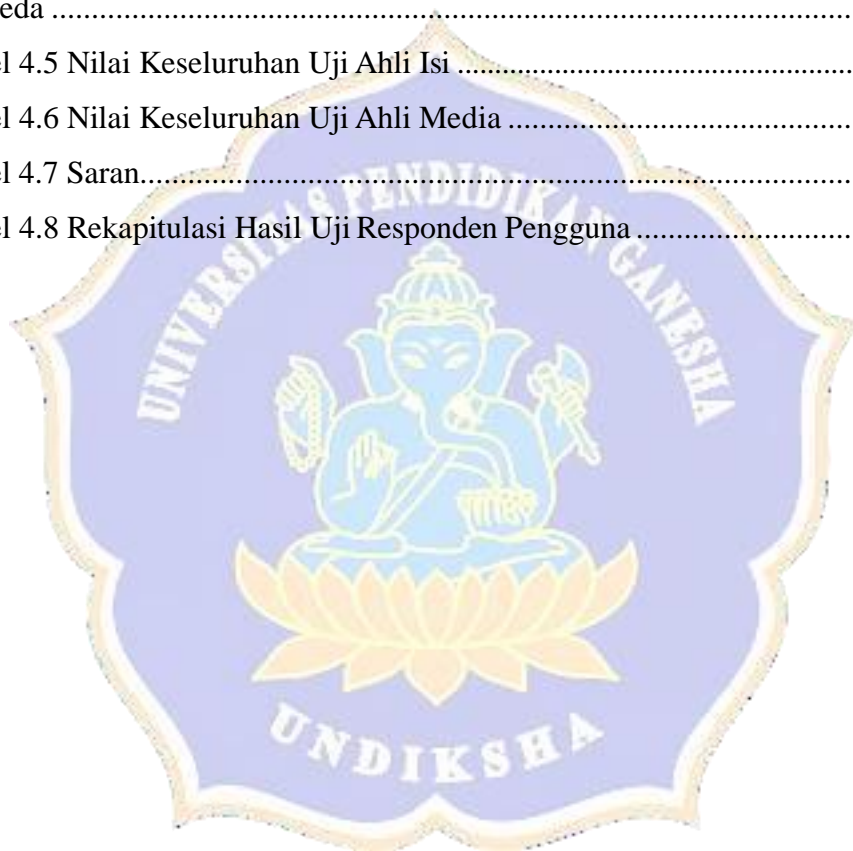
	HALAMAN
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA UJIAN	iv
PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
IDENTITAS PENELITI	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	8
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Media Sosialisasi.....	14
2.2.2 Bahaya Rokok	18
2.2.3 Augmented Reality	23
1.2.4 Metode Penelitian.....	28
BAB III	32
METODOLOGI PENELITIAN	32

3.1	Model Pengembangan	32
3.2	Konsep (Concept).....	33
3.3	Design.....	34
3.4	Material Collecting.....	35
3.5	Assembly	36
3.6	Testing	40
3.7	Distribution.....	43
BAB IV	44
4.1	Hasil.....	44
4.1.1	Hasil Fase Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	44
4.1.2	Hasil Fase Perancangan (<i>Design</i>).....	46
4.1.3	Hasil Fase Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	46
4.1.4	Hasil Fase Pembuatan (<i>Asembly</i>).....	48
4.1.5	Hasil Fase Pengujian (<i>Testing</i>)	50
4.2	Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	67
5.1	SIMPULAN	67
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
RIWAYAT HIDUP	72
LAMPIRAN	73



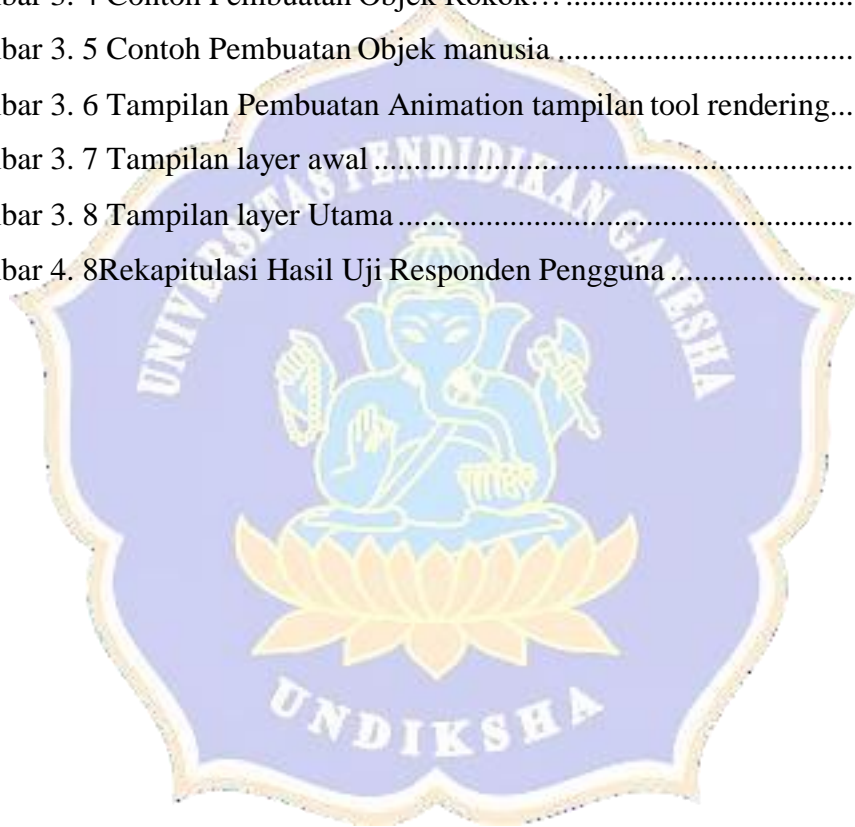
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kebutuhan Meterial collecting animasi media sosialisai bahaya rokok	35
Tabel 3.2 Tabel Bobot Pernyataan	42
Tabel 4.1 Tahap Konsep pada Media Sosialisasi	45
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Kesesuaian Kebenaran Proses Aplikasi	52
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Penggunaan Aplikasi Pada 4 Perangkat Berbeda.....	53
Tabel 4.4 Keterangan Pernyataan Pengujian Penggunaan Aplikasi Pada Perangkat Berbeda	53
Tabel 4.5 Nilai Keseluruhan Uji Ahli Isi	55
Tabel 4.6 Nilai Keseluruhan Uji Ahli Media	56
Tabel 4.7 Saran.....	57
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Responden Pengguna	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Marker Berpola	25
Gambar 2. 2 Marker Markerless	25
Gambar 2. 3 Model Pengembangan MDLC.....	29
Gambar 3. 1 Model Pengembangan MDLC.....	33
Gambar 3. 2 Flowchart Rancangan Aplikasi Pengembangan Media Sosialisasi bahaya rokok berbasis Augmented Reality.....	34
Gambar 3. 3 Contoh Marker... ..	36
Gambar 3. 4 Contoh Pembuatan Objek Rokok... ..	37
Gambar 3. 5 Contoh Pembuatan Objek manusia	38
Gambar 3. 6 Tampilan Pembuatan Animation tampilan tool rendering.....	38
Gambar 3. 7 Tampilan layer awal	39
Gambar 3. 8 Tampilan layer Utama	39
Gambar 4. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Responden Pengguna	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Hasil wawancara dengan masyarakat	74
Lampiran 2 Storyboard	78
Lampiran 3 Rancangan angket uji responden media sosialisasi bahaya rokok berbasis Augmented Reality	80
Lampiran 4 Rancangan angket uji ahli isi media sosialisasi bahaya rokok berbasis Augmented reality	84
Lampiran 5 Rancangan Angket uji ahli media. Media sosialisasi bahaya rokok berbasis Augmented Reality	86
Lampiran 6 Jadwal penelitian	89
Lampiran 7 Hasil sebaran angket uji blackbox (Uji kesesuaian kebenaran proses) 90	
Lampiran 8 Hasil sebaran angket uji blackbox (Uji penggunaan aplikasi pada perangkat berbeda)	92
Lampiran 9 Hasil sebaran angket uji ahli media 1 (Bapak I Gede Jupi Permana Bayu, S. Pd., M. Kom)	93
Lampiran 10 Hasil sebaran angket uji ahli media 2 (Bapak I Gede ParthaSindu.....	96
Lampiran 11 Hasil sebaran angket uji ahli isi 1 (ibu Dr. Sheila Gerhana Darmayanti, S.Pp)	97
Lampiran 12 Hasil sebaran angket uji ahli isi 2 (ibu Dr. Adistya Sari.,S. Pp)	99
Lampiran 13 Hasil sebaran angket masyarakat.....	101
Lampiran 14 Hasil sebaran angket masyarakat.....	102
Lampiran 15 Dokumentasi wawancara masyarakat.....	103
Lampiran 16 Dokumentasi uji ahli isi	104
Lampiran 17 Dokumentasi uji responden pengguna	105