

**PEMBUATAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
MENUJU PEMILU 2024**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat

Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

Alam Darmawan Ilo

19.11.2932

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
MENUJU PEMILU 2024**

SKRIPSI

**untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika**



disusun oleh

Alam Darmawan Iholu

19.11.2932

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI MENUJU PEMILU
2024

yang disusun dan diajukan oleh

Alam Darmawan Holu

19.11.2932

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 September 2023

Dosen Pembimbing:



Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI MENUJU PEMILU
2024

yang disusun dan diajukan oleh

Alam Darmawan Holo

19.11.2932

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 September 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302356



Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391



Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 September 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alam Darmawan Hlofu
NIM : 19.11.2932

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI MENUJU PEMILU 2024

Dosen Pembimbing : Moch Farid Fauzi, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 September 2023



Alam Darmawan Hlofu

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung, baik dalam penelitian maupun dalam penyusunan skripsi naskah. maka dari itu skripsi ini saya persembahkan untuk:

Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkatnya skripsi dapat dikerjakan dengan lancar.

Orang tua saya serta keluarga saya yang memberi dukungan, dan doa yang tiada henti selalu dipanjatkan oleh saudara-saudara saya.

Bapak Moch Farid Fauzi, M.Kom atas segala bantuan dan bimbingannya.

Teman-teman saya yang senantiasa membantu ketika saya mengalami kebingungan pada saat pengerjaan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan sehingga penulis dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan laporan Skripsi ini. Dengan selesainya penyusunan Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat, Taufiq, serta Hidayah Nya kepada kita semua.
2. Rasulullah SAW sebagai Suri Tauladan Umat Manusia
3. Kedua orang tua saya yang telah memberikan kasih sayang perhatian serta kesabaran dalam mendidik saya.

Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini tidak lepas dari segala kekurangan, sehingga diharapkan saran dan kritik yang membangun. Untuk itu penulis meminta maaf atas segala kekurangan

Yogyakarta, 20 September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6 Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Studi Literatur	Error! Bookmark not defined.
2.2 Dasar Teori	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Objek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Pengolahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Pra Produksi	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Implementasi	Error! Bookmark not defined.
4.2 Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Penayangan Film Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

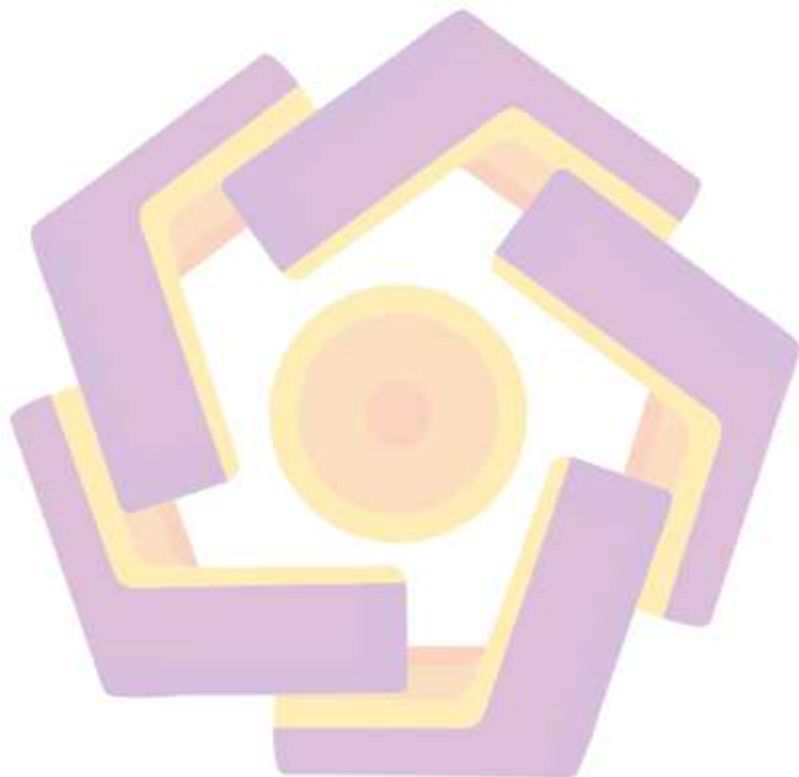
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.1 Lanjutan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.1 Lanjutan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.1 Lanjutan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.1 Lanjutan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.1 Lanjutan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Spesifikasi <i>Software</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Hasil Kuisioner	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Sketsa karakter Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Sketsa karater Ibu Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Proses pembuatan karakter Siswa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Proses pembuatan karakter Guru	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Proses Modeling Karakter Ibu Guru..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Proses Modeling Siswa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Proses Modeling ruang kelas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Proses Rigging Karakter Ibu Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Proses Rigging Karakter Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Proses Animasi Karakter Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Proses Animasi Karakter Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Proses Rekaman suara.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11 Proses <i>Editing</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Kuisisioner.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Link Youtube.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran Hasil kuisisioner.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran Surat Penelitian KPU.....	Error! Bookmark not defined.



INTISARI

Skripsi ini membahas tentang pentingnya penggunaan animasi 3D sebagai media sosialisasi dalam Pemilihan Umum (Pemilu) 2024. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan animasi 3D yang mampu secara efektif menyampaikan informasi dan pesan-pesan penting kepada masyarakat, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya partisipasi dalam proses demokrasi melalui Pemilu 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan yang praktis dengan menggabungkan teknik pembuatan animasi 3D, desain visual, dan narasi yang menarik. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas animasi 3D sebagai media sosialisasi melalui kuesioner dan wawancara terhadap responden yang mewakili masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan animasi 3D dapat menjadi media sosialisasi yang efektif, karena mampu menyampaikan pesan-pesan penting secara jelas dan menarik. Animasi ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya partisipasi dalam proses demokrasi melalui Pemilu. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teknik dan strategi sosialisasi yang inovatif untuk Pemilu, dengan menggunakan animasi 3D sebagai sarana komunikasi yang lebih menarik dan dapat mencapai audiens dengan lebih efektif.

Kata kunci: Animasi, 3D, Pemilu.

ABSTRACT

This thesis discusses the importance of using 3D animation as a means of socialization in the 2024 General Elections (Pemilu). The objective of this research is to create 3D animations that effectively convey information and important messages to the public, thereby enhancing their understanding of the significance of participation in the democratic process through the 2024 General Elections. This study adopts a practical approach by combining techniques in 3D animation production, visual design, and compelling storytelling. The effectiveness of the 3D animations as a socialization medium is evaluated through questionnaires and interviews conducted with respondents representing the general public. The research findings reveal that the creation of 3D animations can be an effective means of socialization, as they effectively convey important messages in a clear and captivating manner. These animations succeed in improving public understanding and awareness of the importance of participation in the democratic process through the General Elections. This research contributes to the development of innovative techniques and strategies for election socialization by utilizing 3D animation as a more engaging and impactful communication tool. The results of this study are expected to serve as a valuable reference for election organizers in designing compelling and effective campaigns to increase public participation in the 2024 General Elections.

Keyword: Animation, 3D, Election