

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET

Nyoman Arta Ada¹⁾, I Made Ardwi Pradnyana²⁾, Ida Bagus Nyoman Pascima³⁾
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika^{1,3)} Program Studi Sistem Informasi²⁾
Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Bali

Email : nyomanartaada17@undiksha.ac.id¹⁾, ardwi.pradnyana@undiksha.ac.id²⁾, gus.pascima@gmail.com³⁾

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



Abstrak-- *Gadget* memiliki perkembangan yang sangat pesat, dimulai dari perkembangan fitur *gadget* sangat canggih, ukuran dan tampilan yang semakin praktis tidak dipungkiri *gadget* saat ini bisa menjadi populer dikalangan masyarakat khususnya anak – anak. Melihat perkembangan tersebut tentu terdapat dampak dari penggunaan *gadget*, baik dampak positif maupun negatif terlebih lagi kebanyakan masyarakat yang belum mengerti terhadap dampak *gadget* namun ikut serta dalam menggunakan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan terkait dampak penggunaan *gadget*. Dengan menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) MDLC yang terdiri dari 6 tahapan diantaranya, tahap *concept* (pengonsepan), tahap *design* (perancangan), tahap *material collecting* (pengumpulan bahan), tahap *assembly* (pembuatan), tahap *testing* (pengujian) dan terakhir tahap *distribution* (pendistribusian). Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget* diharapkan mampu memberikan edukasi dan memahami terkait dampak penggunaan *gadget* pada masyarakat. Beberapa pengujian telah dilaksanakan pada film animasi 3D ini dari pengujian ahli isi yang mendapat hasil 100%, pengujian ahli media dengan hasil 100% dan pengujian respon pengguna dengan hasil 58% sangat positif, 37% kurang positif dan 5% dengan kategori cukup positif. Rata – rata tingkat kelayakan terhadap Film Animasi Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget*, mendapatkan hasil 82,7% dan masuk kedalam kategori baik di masyarakat

Kata Kunci : *Gadget*, Film animasi, Dampak Penggunaan *gadget*, Animasi 3D

Abstract-- *Gadgets* have developed very rapidly, starting from the development of very sophisticated *gadget*

features, sizes and appearances that are increasingly practical, it is undeniable that today's gadgets can become popular among the public, especially children. Seeing these developments, of course, there are impacts from the use of gadgets, both positive and negative impacts, especially most people who do not understand the impact of gadgets but participate in using gadgets. This study aims to design and implement related to the impact of using gadgets. By using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) model, the MDLC consists of 6 stages, including, the concept stage (conception), the design stage (design), the collecting material stage (material collection), assembly stage (making), testing stage (testing) and the last stage of distribution (distribution). The 3D animated film Tude The Series The Impact of Using Gadgets is expected to be able to provide education and understanding regarding the impact of using gadgets on society. Several tests have been carried out for this 3D animated film from content expert testing, which got 100% results, media expert testing with 100% results And the user response testing with 58% very positive results, 37% less positive and 5% with quite positive categories. The average level of eligibility for the Animated Film Tude The Series Impact of Using Gadgets, got 82.7% results and entered the good category in the community

Keywords: *Gadgets, Animated films, Impact of using gadgets, 3D Animation.*

I. PENDAHULUAN

Gadget memiliki perkembangan yang sangat pesat, dimulai dari perkembangan fitur *gadget* yang canggih, ukuran dan tampilan yang semakin praktis tidak dipungkiri *gadget* saat ini bisa menjadi populer dikalangan masyarakat. Bagi pengguna *gadget* yang belum memahami fungsi dan batasan penggunaan

gadget tentu perlu adanya pengawasan terkait penggunaan *gadget*. Terlebih lagi anak – anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain game, hal ini dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi anak.

Penggunaan *gadget* sesuai dengan kebutuhan tentu memberikan efek positif kepada para penggunanya, salah satu contoh dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu dapat membantu komunikasi jarak jauh tanpa membutuhkan waktu yang lama. Begitu juga dampak negatif muncul jika penggunaan teknologi secara berlebihan salah satu contoh dampak negatif penggunaan *gadget* biasanya cenderung bersifat individual dan jauh dari kehidupan sosial karena terlalu asik menggunakan *gadget* tanpa mementingkan hal lain.

Pengenalan terhadap *gadget* dan dampak dari penggunaan *gadget* perlu dilakukan, melihat di masyarakat masih banyak yang belum mengetahui terkait dampak dari *gadget* yang mereka gunakan. Hal ini dibuktikan dengan penyebaran angket yang peneliti lakukan dengan melibatkan 56 responden, dari total angket yang telah diisi oleh responden mendapatkan hasil 20 orang (35,71%) mengetahui dampak penggunaan *gadget* dan 36 orang (64,28%) menyatakan belum mengetahui dampak penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* secara berlebih dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Siswa menjadi kecanduan pada aplikasi yang ada pada *gadget* seperti *game* dan jejaring sosial lainnya[1]. Film animasi 3 dimensi sebagai sarana penyampaian informasi terkait dampak penggunaan *gadget*, mendapatkan respon yang sangat baik di masyarakat khususnya orang tua merasa terbantu dengan adanya media film animasi sebagai sarana edukasi[2]. Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan *Gadget*, memiliki alur cerita yang berbeda dengan video animasi 3 Dimensi yang telah ada, yang dimana dalam kisah ceritanya diperankan oleh maskot khas pendidikan Teknik Informatika yaitu Tude. Sehingga diharapkan film animasi ini dapat berkesan dan menarik minat masyarakat

Berdasarkan beberapa penelitian dan pemaparan masalah tersebut, peneliti berupaya mengembangkan Film Animasi 3 Dimensi untuk memberikan edukasi dan informasi terkait dampak penggunaan *gadget* yang berjudul: **Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan *Gadget***.

II. KAJIAN TEORI

A. Definisi *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi praktis. *Gadget* diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun

pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Dampak positif penggunaan *gadget* dapat mempermudah aktivitas manusia, bagi pelajar *gadget* dapat membantu untuk mempermudah mencari informasi, bertukar kabar dan belajar secara online, bagi yang bekerja dibidang kantoran *gadget* dapat membantu untuk dapat saling bertukar kabar dan menyimpan berkas sementara, bagi ibu rumah tangga *gadget* dapat membantu untuk berkomunikasi dengan teman atau tetangga, berbelanja online dan mencari resep masakan dapur.

Dampak negatif penggunaan *gadget*, dampak fisik yaitu masalah pada mata yang disebabkan karena menatap layar *gadget* terlalu lama, nyeri pada bagian tubuh tertentu yang disebabkan karena menunduk dengan posisi leher tertekuk saat menggunakan *gadget*, kurang tidur disebabkan oleh terlalu asik bermain *gadget* sehingga menjadi lupa waktu dan rela bergadang demi bermain *gadget*. Dampak psikis penggunaan *gadget* sulit fokus saat belajar atau bekerja karena fokus terbagi ke *gadget* atau disebabkan kurang tidur karena terlalu asik menggunakan *gadget*, masalah pada komunikasi dalam hubungan sosial mengingat pengguna *gadget* lebih sering memperhatikan *gadget* dibanding lawan bicarannya, sulit terlepas dengan *gadget* dan mudah marah atau panik jika jauh dari *gadget*[3].

B. Film Animasi

Film animasi merupakan serangkaian gambar bergerak yang di dalamnya memuat sekumpulan objek seperti benda hidup atau benda mati. Film animasi digolongkan kedalam jenis film tidak nyata dikarenakan pengolahan objek yang seolah-olah terlihat hidup dapat terbentuk dengan bantuan spesial efek dari komputer[4]

C. Animasi

Animasi adalah suatu teknik untuk membuat sebuah karya audio visual agar menghasilkan urutan gambar berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup, animasi sangat berhubungan dengan ide sebagai konsep pembuatan karya.

D. Prinsip – Prinsip Animasi

Terdapat 12 prinsip animasi yang merupakan prinsip dasar animasi yang diciptakan oleh animator Disney, Frank Thomas & Ollie Johnston yang diperkenalkan lewat buku “*The Illusion of Life: Disney Animation*”[5]. 12 prinsip animasi adalah sebagai berikut.

1. *Squash & Stretch*

Squash & Stretch merupakan gerakan fleksibel seperti benda yang dihempaskan dan kemudian diregangkan

2. *Anticipation*

Anticipation merupakan gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang berikutnya

3. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow Through and Overlapping Action merupakan gerakan susulan pada si karakter atau benda yang terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut

4. *Staging*

Staging merupakan tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah di mengerti oleh penonton.

5. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Straight ahead action merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti. *Pose to Pose* dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu *pose – pose* seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan

6. *Arcs*

Arcs merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan, animasi akan terlihat lebih alami daripada hanya dengan memakai gerakan lurus saja.

7. *Slow In & Slow Out*

Slow In & Slow Out merupakan Gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi.

8. *Secondary action*

Secondary action adalah gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan *secondary action* hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama

9. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan gerakan atau ekspresi yang dilebih-lebihkan dari yang biasanya untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan

10. *Timing*

Timing ditentukan dari jumlah frame in between yang ada di antara gerakan suatu benda atau karakter

11. *Solid drawing*

Pada animasi tradisional, *Solid drawing* berarti gambar yang mempunyai kedalaman perspektif. Pada animasi 3D, *solid drawing* berarti memberikan keseimbangan pada pose dengan tujuan untuk mencari pose siluet yang terbaik

12. *Appeal*

Appeal merupakan penampakan dari sebuah karakter yang mempunyai look atau gaya visual tersendiri dan menarik untuk dilihat

E. 3D Animation

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D, Objek animasi 3D memiliki tampilan yang lebih nyata dan dapat bergerak dikarenakan animasi 3D memiliki tinggi, lebar, volume, dan ruang sehingga dapat dilihat dari sudut mana saja dan tampilam lebih nyata. Secara garis besar proses 3D animasi bisa dibagi 6 tahap yaitu : *Modelling, Animating, Texturing, Rigging, Skinning dan Rendering.*

F. *Blender*

Blender merupakan aplikasi pembuat animasi 3 dimensi yang mampu membuat model animasi 3 dimensi dan sebagai *game engine* atau *software* pembuat *game*

G. *Adobe Primere Pro CC 2020*

Adobe Premiere merupakan sebuah *software* yang difungsikan untuk meng-*edit* video. Berdasarkan penggabungan beberapa cuplikan film pendek atau clip, dan aset yang telah disiapkan

H. *Adobe Illustrator CC 2019*

Adobe Illustrator merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang difungsikan untuk membuat gambar dan ilustrasi berbentuk vektor

I. *Adobe Audition CC 2019*

Adobe audition merupakan sebuah aplikasi multimedia untuk mengolah file audio. Pengolahan seperti audio *recording*, editor, dan mixer yang mudah digunakan serta memiliki berbagai fasilitas

J. *Adobe After Effect CC 2018*

Adobe After Effect merupakan sebuah aplikasi yang difungsikan untuk kebutuhan *motion graphic design*. Dengan perpaduan dari bermacam-macam perangkat lunak, *Adobe After Effect* menjadi populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film, dan website.

K. *Makehuman*

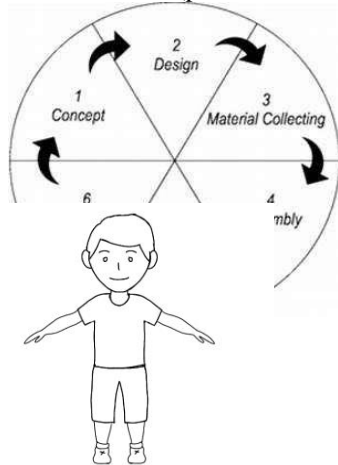
Makehuman merupakan software yang di rancang untuk menyederhanakan pembuatan virtual human dengan memanfaatkan *Graphical User Interface* (GUI). Kegunaan utamanya adalah menghasilkan virtual human yang realistis secara cepat

III. METODOLOGI

A. Model Pengembangan MDLC

pengembangan *Multimedia Deveolpment Life Cycle* (MDLC) merupakan pengembangan metode versi Luther.

Metode pengembangan MDLC terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept* (konsep), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian)[6].



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle*

Adapun tahapan metode MDLC adalah sebagai berikut.

1. *Concept* (Konsep)

Pada tahapan konsep menentukan tujuan dan pengguna program (*identifikasi audiens*). Dasar perancangan ditentukan seperti tujuan pembuatan film animasi, durasi film animasi dan output film animasi yang memiliki sifat naratif dalam penyampaian proyek yang ingin dicapai.

2. *Design* (pendesainan)

Pada tahap desain melakukan tahap analisis untuk strategi mengembangkan film animasi 3 dimensi. Dimana terdiri atas perancangan *storyboard* dengan mencantumkan setiap objek dan scene yang ada pada film animasi, perancangan karakter dan perancangan layout

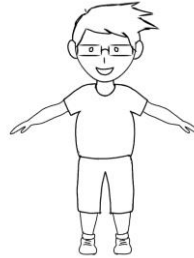
A. Perancangan karakter

Rancangan karakter Film Animasi 3D Tude The Series : Dampak Penggunaan *Gadget* terdiri atas 6 karakter :

a.) Rancangan Karakter Tude



- b.) Rancangan Karakter Lintang
- c.) Rancangan Karakter Pandu



d.) Rancangan Karakter Ayah



e.) Rancangan Karakter Ibu



f.) Rancangan Karakter Dokter



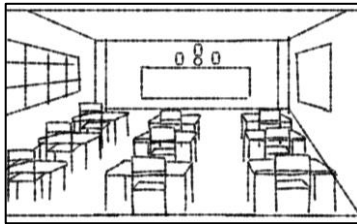
B. Perancangan Layout

Rancangan layout Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget* terdiri atas 9 Layout :

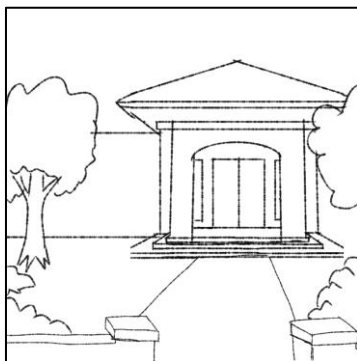
a.) Rumah Lintang



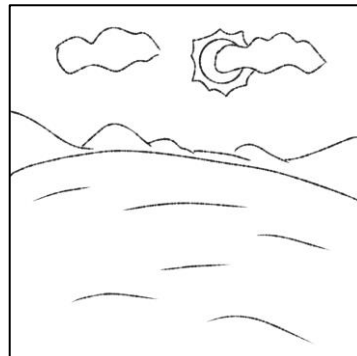
b.) Ruang Kelas



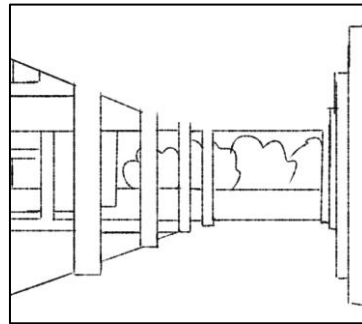
c.) Halaman Depan Rumah Lintang



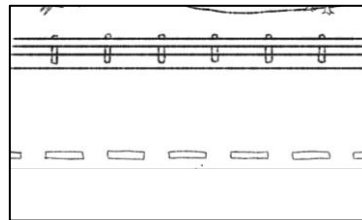
d.) Lapangan Tempat Bermain



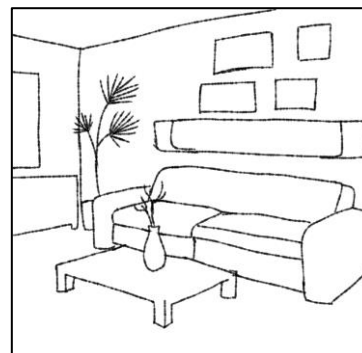
e.) Lorong Sekolah



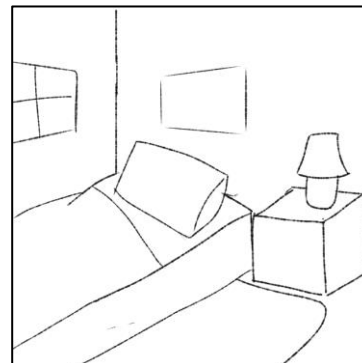
f.) Jalan Raya



g.) Ruang Tamu



h.) Kamar Lintang



sudah selesai akan didistribusikan ke Dinas Sosial Kabupaten Buleleng dalam bentuk CD/DVD yang nantinya akan digunakan sebagai inventaris atau sebagai media informasi ke masyarakat oleh pihak Dinas Sosial Kabupaten Buleleng.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget*

i.) Rumah Sakit



a. *Concept (Konsep)*

Pada tahap ini peneliti menuntukan tujuan yang ingin dicapai adalah memberikan edukasi kepada masyarakat umum khususnya kepada anak remaja terkait dampak dari penggunaan *gadget* dan sasaran penelitian masyarakat umum khususnya remaja

b. *Design (pendesainan)*

Pada tahap desain perancangan karakter dan rancangan layout yang sebelumnya telah dibuat akan diimplementasikan kedalam 3D

A. Implementasi Karakter

a.) Karakter Tude



b.) Karakter Lintang



B. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Pengumpulan materi merupakan tahap pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan dikerjakan. Bahan yang dipersiapkan berupa gambar clip art, foto, animasi yang dapat di peroleh dari mendesain secara langsung sesuai dengan rancangan yang telah dimiliki

C. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *Assembly* merupakan tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia yang telah di rancang pada tahap *design*. Proses produksi film, membutuhkan alur kerja produksi yang terstruktur dan sistematis agar waktu produksi bisa berjalan efektif dan dapat selesai sesuai dengan waktu yang direncanakan.

D. *Testing* (Pengujian)

Tahap untuk memastikan proses pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan. Terdapat dua tahapan pengujian, Pengujian Pertama yaitu *Apha Testing*, penilaian dengan memperhatikan media filmnya untuk memastikan film animasi sudah layak digunakan. Pengujian kedua yaitu *Beta Testing* penilaian dengan menguji responden (masyarakat) untuk dapat mengetahui kelayakan film berdasarkan responden dari masyarakat.

E. *Distrubution* (Distribusi)

Tahap distribusi merupakan tahap terakhir dalam tahapan pengembangan film animasi 3 dimensi. Setelah proses testing selesai dan sudah layak pakai, maka dilakukan tahap selanjutnya yaitu tahap distribusi. Film animasi 3 Dimensi yang

c.) Karakter Pandu



f.) Karakter Dokter



d.) Karakter Ayah



A. Implementasi Layout

a.) Rumah Lintang



b.) Ruang Kelas

c.) Halaman Depan Rumah Lintang



e.) Karakter Ibu



d.) Lapangan



e.) Lorong Sekolah



f.) Jalan Raya



g.) Ruang Tamu

h.) Kamar Lintang



i.) Rumah Sakit



c. Hasil Tahap Testing

Pada tahap testing dilakukan pengujian secara bertahap dimana pengujian dilakukan per-scene ketika film terdapat kesalahan pada scene, maka akan dilakukan revisi sesuai dengan anjuran pembimbing. Film animasi dinyatakan baik jika

sudah sesuai aspek yang ingin dicapai seperti rancangan dan tujuan dari film telah tersampaikan, jika semua aspek telah dicapai maka masuk ketahap selanjutnya yaitu distribusi. Pada tahap testing, terdapat Uji Ahli Isi, Uji Ahli Media, dan Uji Respon Pengguna.

1. Uji Ahli Isi

Uji ahli isi Menggunakan 2 orang Validator hasil uji dibandingkan dengan kedua validator menggunakan rumus Skala Gregory.

$$\text{Validasi Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{5}{5} = \mathbf{1.00}$$

2. Uji Ahli Media

Uji ahli media menggunakan 2 orang validator hasil uji dibandingkan dengan kedua validator menggunakan rumus Skala Gregory.

$$\text{Validasi Media} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{6}{6} = \mathbf{1.00}$$

3. Uji Respon Pengguna

Uji respon pengguna dilakukan untuk mengetahui respon dan kepuasan masyarakat terhadap Film Animasi 3D. Pengujian dilaksanakan melalui penyebaran Kuisiонер ke r masyarakat khususnya anak remaja. Jumlah responden yang peneliti gunakan sebanyak 60 orang yang disebar di kabupaten buleleng dan diluar kabupaten buleleng. Penyebaran kuisiонер melalui *google form* dengan jumlah soal yaitu 10 butir. Untuk menghitung keseluruhan hasil pengujian di masyarakat peneliti menggunakan skala *likert*.

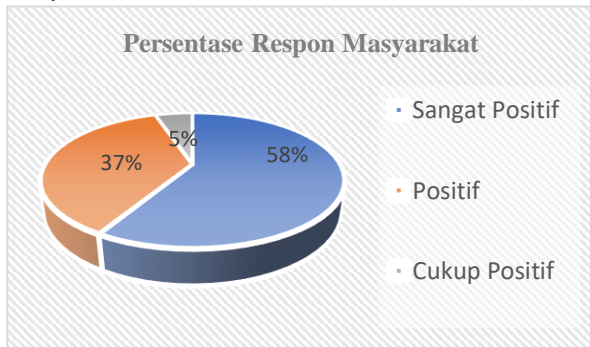
$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{2481}{60}$$

$$X = \mathbf{41,35}$$

Berdasarkan perhitungan rata – rata skor respon masyarakat mendapati jumlah skor respon masyarakat sebanyak 2481 yang dibagi atas jumlahnya respon masyarakat maka mendapatkan skor rata – rata sebanyak 41,35

Dengan perhitungan mean ideal dan standar deviasi ideal maka didapatkan Kreteria Penggolongan responden masyarakat.



Berdasarkan diketahui responden Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget* mendapati hasil sebanyak 35 orang dengan persentase 58% berkategori sangat positif, 22 orang dengan persentase 37% kategori positif dan 3 orang dengan persentase 5% serta tidak terdapat masyarakat yang berkategori kurang positif dan kategori sangat kurang positif.

Berdasarkan hasil respon masyarakat terhadap Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget*, maka dapat dihitung tingkat kelayakan dari film ini yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$= \frac{2481}{3000} \times 100$$

$$= 82.7$$

Tabel Persentase Kelayakan Film

No	Interval (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
2	75 – 89	Baik	Tidak perlu direvisi
3	65 – 74	Cukup	Direvisi
4	55 – 64	Kurang	Direvisi

5	0 – 54	Sangat Kurang	Direvisi
---	--------	---------------	----------

Rata – rata tingkat kelayakan terhadap Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget*, mendapatkan hasil 82,7% yang jika dikonversikan kedalam Tabel Persentase Kelayakan Film masuk kedalam kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget* mendapatkan kategori baik dimasyarakat.

B. Pembahasan

Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Series : Dampak Penggunaan *Gadget* bertujuan untuk memberikan edukasi dan pemahaman terkait dampak penggunaan *gadget* di masyarakat. Dari hasil penyebaran angket yang dilakukan peneliti mendapat masih banyak masyarakat yang belum mengetahui terkait dampak penggunaan *gadget*. Maka dari itu peneliti mengembangkan Film animasi 3D terkait dampak pengguna *gadget* agar dapat memberikan edukasi dan menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhan. Dalam Pengembangan Film Animasi 3 ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang dimana memiliki 6 tahapan yaitu, *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Pada tahap *Concept* untuk menetapkan konsep awal dalam suatu pembuatan film animasi 3D. Pada tahap *Design* untuk menetapkan rancangan karakter dalam pembuatan film animasi ini, merancang desain tempat dan merancang *cover CD, Cover DVD, dan poster Film Animasi 3D*. Pada tahap *Material Collecting* untuk pengumpulan bahan berupa dubbing, backsound serta hal yang diperlukan untuk menunjang pengembangan film animasi ini. Pada tahap *Assembly* tahap pembuatan animasi yang terdiri dari 2 tahap yaitu, tahap produksi (*Modelling, Teksturing, Rigging, Skinning, Animating, Lighting, dan Rendering*) dan pasca produksi yang terdiri atas pengumpulan dan editing audio dan video yang diperlukan.

Pada tahap *testing* tahap pengujian yang dimana terdiri dari 3 pengujian yaitu uji ahli isi, uji ahli media dan uji respon pengguna. Uji ahli isi menggunakan 2 penguji secara Luring atau bertemu secara langsung Dalam pengujian ahli isi mendapatkan hasil 100% dengan kategori validitas sangat tinggi. Uji ahli media peneliti menggunakan 2 pengujir pengujian dilaksanakan secara daring Dalam pengujian ahli media mendapatkan hasil 100% dengan kategori validitas sangat tinggi. Uji respon pengguna dilakukan melalui penyebaran Kuisioner ke responden yaitu masyarakat khususnya anak remaja. Jumlah responden sebanyak 60 orang yang disebar di kabupaten buleleng dan diluar kabupaten

buleleng. Prosedur pengujian dilaksanakan secara online dengan menyebarkan kuisioner melalui *google form*, jumlah soal yaitu 10 butir. Dari penyebaran kuisioner yang telah dilakukan mendapati hasil sebanyak 35 orang dengan persentase 58% berkategori sangat positif, 22 orang dengan persentase 37% kategori positif dan 3 orang dengan persentase 5% serta tidak terdapat masyarakat yang berkategori kurang positif dan kategori sangat kurang positif. Rata – rata tingkat kelayakan terhadap Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget*, mendapatkan hasil 82,7%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget* mendapatkan kategori baik dimasyarakat.

Tahap distribusi tahap akhir dalam pembuatan film animasi 3D. Film animasi 3D yang telah selesai melalui semua tahap sebelumnya diserahkan ke Dinas Sosial Kabupaten Buleleng dan PRADNYAGMA (Pusat Layanan Psikologi) yang nantinya akan ditayangkan sebagai edukasi masyarakat dan anak – anak terkait dampak penggunaan *gadget* dan atau inventaris. Dalam pembuatan Film Animasi 3D terdapat beberapa kendala dan kekurangan yang mungkin nantinya bisa sebagai bahan acuan dalam pengembangan film animasi 3D selanjutnya diantaranya keterbatasan alat dalam pembuatan dan banyak asset dari film sebelumnya perlu dikembangkan lagi, diharapkan memperkuat ide cerita dan referensi terkait dampak penggunaan *gadget*, masih terdapat beberapa *face Expression* karakter yang masih kurang dan beberapa gerakan karakter yang masih kaku dikarenakan keterbatasan alat dan pengetahuan yang dimiliki. Guna hasil yang lebih maksimal pengembangan animasi selanjutnya untuk memperdalam pengetahuan terkait animasi 3D dan alat bantuan yang lebih memadai agar yang diperoleh bisa maksimal dan sesuai dengan standar film animasi 3D.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan pengujian pada penelitian Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Series : Dampak Penggunaan *Gadget* dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget* adalah Film Animasi menceritakan terkait dampak penggunaan *gadget* pada masyarakat, yang dikemas kedalam bentuk film Animasi 3D dengan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri atas enam tahapan yaitu *Concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Pada tahap pembuatan Film Animasi 3D, peneliti menggunakan *software Blender* dengan berbantuan *software* penunjang lainnya seperti *MakeHuman, Adobe Priemere Pro CC 2020, Adobe Illustrator Pro CC 2019, Adobe After Effect Pro CC 2018* dan *software* pendukung lainnya. Setelah produk film

animasi 3D telah selesai maka dilakukan pengujian dengan dua tahap uji. Uji ahli isi dan uji ahli media dengan menggunakan instrumen kuisioner yang dilaksanakan secara daring (*Online*) dan luring (*Offline*) dengan presentase 100%. Dari hasil pengujian tersebut Film Animasi 3D Tude The Series : Dampak Penggunaan *Gadget* dinyatakan Layak dipublikasi kemasyarakat dan diharapkan mampu memberikan informasi terkait dampak penggunaan *gadget* serta pesan – pesan dalam cerita Film Animasi 3D Tude The Series : Dampak Penggunaan *Gadget* dapat sampai kepenonton.

2. Hasil pengujian respon masyarakat terkait Film Animasi 3D Tude The Series : Dampak Penggunaan *Gadget* dengan melibatkan responden sebanyak 60 orang yang disebar melalui *google form* mendapati hasil respon masyarakat 35 orang (58%) dengan kategori sangat positif, 22 orang (37%) dengan kategori positif dan 3 orang (5%) dengan kategori kurang positif. Rata – rata tingkat kelayakan terhadap Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget*, mendapatkan hasil 82,7% maka dapat disimpulkan bahwa Film Animasi 3D Tude The Series dapat diterima dan pesan dalam film animasi ini telah tersampaikan dengan kategori baik di masyarakat.

VI. SARAN

Berdasarkan hasil implementasi penelitian Film Animasi Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget* mengangkat cerita anak SMP yang kecanduan dan tidak mengerti terkait dampak penggunaan *gadget*, Untuk pengembangan film selanjutnya mungkin bisa dikembangkan kecerita dengan dengan tema yang berbeda seperti tema ditekankan ke Orang tua maupun tenaga pendidik terkait penggunaan *gadget* agar nantinya semua sasaran dapat dipenuhi
2. Bagi pengembangan Film 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget* selanjutnya, bisa mengembangkan terkait dampak ke media yang berbeda seperti game maupun media pembelajaran yang dikemas secara menarik.

REFERENSI

- [1] Kurniawati, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Siswa,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 78–84, 2020, doi: 10.31004/edukatif.v2i1.78.
- [2] Ompi, “Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal,” *J. Tek. Elektro dan ...*, vol. 9, no. 2, pp. 127–136, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/arti>



cle/view/29717.

- [3] Subagijo, *Diet & Detoks Gadget*. Jakarta Selatan: Noura Books, 2020.
- [4] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, vol. 58, no. 12. 2020.
- [5] Dapoeranimasi, *Animation & Storytelling*, Ferbruari. dapoeranimasi.com., 2017.
- [6] Nurajizah, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak," *J. PROSISKO*, vol. 3, no. 2, pp. 14–19, 2016.