



**TINGKAT PEMAHAMAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI 3D INTERAKTIF PADA PEMBUDIDAYA TERNAK
IKAN AIR TAWAR DI KABUPATEN MUARA ENIM**

LAPORAN PENELITIAN

**DITALIA OKTARIANI
191420136**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
2023**



**TINGKAT PEMAHAMAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI 3D INTERAKTIF PADA PEMBUDIDAYA TERNAK
IKAN AIR TAWAR DI KABUPATEN MUARA ENIM**

**DITALIA OKTARIANI
191420136**

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

**TINGKAT PEMAHAMAHAN TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN ANIMASI 3D INTERAKTIF PADA
PEMBUDIDAYA TERNAK IKAN AIR TAWAR DI
KABUPATEN MUARA ENIM**

DITALIA OKTARIANI

191420136

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika**

Palembang, 18 September 2023
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,

Pembimbing



R.M. Nasrul Halim D., M.Kom.



Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "TINGKAT PEMAHAMAHAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3D INTERAKTIF PADA PEMBUDIDAYA TERNAK IKAN AIR TAWAR DI KABUPATEN MUARA ENIM " Oleh "Ditalia Oktariani", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Senin tanggal 18 September 2023.

Komisi Penguji

1. Ketua : R.M. Nasrul Halim D., M.Kom.
2. Anggota : Zaid Amin, M.Kom., Ph.D.
3. Anggota : Vivi Sahfitri, S.Kom., M.M.

Mengetahui,
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,


Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ditalia Oktariani

NIM : 191420136

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya akhir saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism chechker serta di unggah diinternet, sehingga dapat diakses secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 2023

Yang membuat pernyataan



DITALIA OKTARIANI

NIM : 191420136

ABSTRAK

Penulisan laporan riset ini dilatar belakangi adanya bagian dari kegiatan Dinas Perikanan mengenai ternak hasil budidaya ikan air tawar yang dengan tingkat kesadaran masyarakat disekitar yang masih rendah akan hal itu dikarenakan adanya berbagai alasan seperti penghasilan sehari – hari, dataran daerahnya masing – masing maka dari penulis melakukan penelitian apa yang menjadi penyebab pada permasalahan tersebut mengajukan solusi penerapan media pembelajaran animasi 3D interaktif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Kabupaten Muara Enim. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah agar mampu memberikan motivasi serta meningkatkan tingkat kesadaran masyarakat di Kabupaten Muara Enim mengenai hal tersebut. Peneliti akan menggunakan software tambahan yaitu aplikasi blender dan metode yang digunakan adalah penggunaan *Grounded theory*, dengan teknik MDLC (*Multimedia Development Lyfe Cycle*) perancangan melalui *storyboard* menggunakan variabel bebas dan terikat serta pengumpulan data melalui pembagian kuisisioner dan dokumentasi.

Kata Kunci : *Animasi 3D interaktif, Kabupaten Muara Enim, Budidaya ikan air tawar.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Karya Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi untuk program Sarjana, Teknik Informatika di Universitas Bina Darma.

Pada kesempatan yang sangat baik ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, nasehat, gagasan pikiran serta bantuan lainnya dalam penulisan karya akhir ini terutama kepada:

1. Kedua orang tua saya ayahanda tersayang Ahmad Maulana dan ibunda tercinta Isma Diani. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Ibu Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku rektor Universitas Bina Darma
3. Bapak Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., M.KM selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma
4. Bapak Alex Wijaya, S.Kom., M.I.T selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma
5. Bapak R.M Nasrul Halim, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saya ilmu, solusi permasalahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini
6. Bapak Zaid Amin, S.Kom., M.Kom., Ph.D. dan Ibu Vivi Sahfitri, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dalam penulisan karya ini
7. Seluruh Bapak dan ibu dosen prodi Teknik Informatika yang telah memberikan saya ilmu selama saya duduk di bangku perkuliahan
8. Keluarga besar, Sahabat, kerabat, teman – teman yang mengisi hari – hari saya menjadi sangat menyenangkan dalam penulisan karya akhir ini

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
1. BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Rumusan Masalah.....	3
1.6. Manfaat Penelitian.....	3
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Kajian Teori.....	4
2.1.1 Desain	5
2.1.2 Aplikasi Blender.....	6
2.1.3 Animasi 3D Interaktif.....	8
2.1.4 Dinas Perikanan.....	8
2.2. Penelitian Terdahulu.....	9
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1. Metode Penelitian	11
3.2. Metode Pengembangan Sistem	11
3.3. Pengumpulan Data.....	13
3.4. Tahapan Penelitian.....	14
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1. <i>Concept</i> (Konsep).....	16
4.2. Perancangan	16
4.3. Pengumpulan Material (<i>Material Collecting</i>).....	19
4.4. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	20
4.5. Pengujian (<i>Testing</i>)	23
4.6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	25

4.6.1 Analisis Tingkat Pemahaman.....	26
5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	30
5.1. Kesimpulan	30
5.2. Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA.....	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dinas Perikanan.....	9
Gambar 3.1 Metode MDLC	12
Gambar 4.1 Desain Karakter	20
Gambar 4.2 Desain <i>Animate Mixamo</i>	20
Gambar 4.3 Proses <i>Modelling aquarium</i>	21
Gambar 4.4 Proses <i>Modelling</i> kolam.....	21
Gambar 4.5 Proses <i>Animation</i> Karakter	22
Gambar 4.6 Proses <i>Dubbing</i>	22
Gambar 4.7 Proses <i>Rendering</i>	23
Gambar 4.8 Proses <i>Finishing</i>	23
Gambar 4.9 Tampilan Hasil Video Intro Awal.....	24
Gambar 4.10 Tampilan Hasil Video Profil Objek.....	24
Gambar 4.11 Grafik Tingkat Pemahaman.....	27

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Penelitian Terdahulu	9
TABEL 4.1 <i>Storyboard</i>	17
TABEL 4.2 Kebutuhan <i>Hardware</i>	19
TABEL 4.3 Kebutuhan <i>Software</i>	19
TABEL 4.4 <i>Testing</i>	24
TABEL 4.5 Pengujian <i>Cheklis</i> video	26

