

RINGKASAN

Perkembangan teknologi saat ini yang pesat membawa dampak positif terhadap pembelajaran disekolah, perlunya menerapkan media pembelajaran berbasis IT untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan efektif. Salah satunya pembelajaran dengan animasi 3 dimensi bertemakan binatang agar anak-anak tertarik untuk memperhatikannya sehingga tidak merasa bosan. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun film animasi 3 dimensi “Lutung Kasarung” sebagai media pembelajaran moral untuk masyarakat. Metode pengembangan multimedia yang diterapkan peneliti yaitu *waterfall*. Metodologi pengembangan multimedia *waterfall* terdiri dari tiga tahap meliputi tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode dalam pengumpulan data pada penelitian ini meliputi studi pustaka, observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah film animasi 3 dimensi sebagai media pembelajaran moral untuk masyarakat.

Kata kunci: Film, Animasi 3 Dimensi, Media Pembelajaran Masyarakat



ABSTRACT

The current rapid technological development has a positive impact on school learning, the need to apply IT-based learning media to create a more varied and effective learning atmosphere. One of them is learning with 3-dimensional animation themed animals so that children are interested in paying attention so they don't feel bored. The purpose of this study is to design and build a 3-dimensional animated film "Lutung Kasarung" as a medium of moral learning for the community. The multimedia development method applied by the researcher is the waterfall. The multimedia waterfall development methodology consists of three stages including the pre-production, production and post-production stages. Methods in collecting data in this study include literature studies, observations and interviews. The results of this study are a 3-dimensional animated film as a medium of moral learning for the community.

Keywords: Movie, 3D Animation, Community Learning Media

