

**Pengembangan Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing*
dalam Sosial Media *Instagram***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Bagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Ilmu Komputer



oleh
Ghifari Ramadhika Permana
1704814

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021

**Pengembangan Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing*
dalam Sosial Media *Instagram***

Oleh

Ghifari Ramadhika Permana

1704814

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Ghifari Ramadhika Permana

Universitas Pendidikan Indonesia

2021

hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

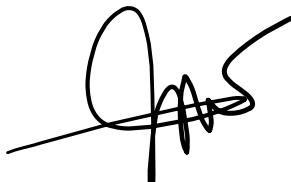
LEMBAR PENGESAHAN

Ghifari Ramadhika Permana

Pengembangan Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing* dalam Sosial Media *Instagram*

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,



Dr. Rasim, S.T., M.T.

NIP. 197407252006041002

Pembimbing II,



Andini Setya Arianti, S.Ds., M.Ds

NIP. 920200419941231201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Rani Megasari, M.T.

NIP. 198705242014042002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Animasi 3D Pancasila in Action untuk Knowledge Sharing dalam sosial media Instagram**” ini dan seluruh isinya adalah hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara- cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku dimasyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap kaidah maupun etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap saya.

Bandung, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,

Ghifari Ramadhika Permana

NIM. 1704814

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahi Rabbil'alamin, puji dan syukur kehadirat Allah SWT Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dalam proses menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, dorongan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Yang memberikan curahan rahmat dan karunia, dan pertolongan.
2. Kedua orang tua yaitu Bapak Prof. Dr. Didin Saripudin M.Si. dan Ibu Prof. Dr. Kokom Komalasari M.Pd yang selalu memberikan doa dan dukungan moral dan materil, serta selalu menjadi penyemangat utama dalam menempuh pendidikan tinggi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Rani Megasari, M.T., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
4. Bapak Harsa Wara Prabawa, S.Si., M.Pd selaku pembimbing akademik atas segala waktu yang dicurahkan untuk membimbing perkuliahan.
5. Bapak Rasim, M.T., selaku pembimbing I yang telah memberikan segala waktu yang dicurahkan untuk membimbing penulis demi terlaksananya skripsi ini.
6. Ibu Andini Setya Arianti, S.Ds., M.Ds selaku pembimbing II yang telah memberikan saran kepada penulis selama proses penyelesaian animasi 3D, penelitian dan penulisan skripsi.
7. Bapak Ibu Dosen, serta seluruh staff Departemen Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu
8. Teman-teman mahasiswa Ilmu Komputer 2017 yang selalu membantu memberi informasi akademik dan berbagi keseruan selama kuliah..
9. Para asdos, asprak, dan aslab yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.

10. Semua pihak yang turut membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Aamiin.

Bandung, Agustus 2021

Ghifari Ramadhika Permana

NIM. 1704814

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Tak lupa shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, juga kepada para sahabatnya, para keluarganya dan umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sidang sarjana pada Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *Knowledge Sharing* dalam sosial media *Instagram*”**.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan, baik dari segi isi maupun dari segi bahasa, karena keterbatasan yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk perbaikan pada masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin Yaa Rabbal'aala

Bandung, Agustus 2021

Ghifari Ramadhika Permana

NIM. 1704814

**Pengembangan Animasi 3D Pancasila *In Action* untuk *Knowledge Sharing*
dalam Sosial Media *Instagram***

Oleh

Ghifari Ramadhika Permana - ghifariramadhika@upi.edu

1704814

ABSTRAK

Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa Indonesia, tetapi masyarakat belum menerapkan sepenuhnya dalam kehidupan sehari – hari (*in Action*). Media animasi 3D menjadi salah satu media menarik untuk mensosialisasikan nilai – nilai Pancasila dalam praktek kehidupan. Animasi 3D ini dapat disebar melalui *Instagram* sebagai *sharing knowledge*. Oleh karena itu perlu dikembangkan animasi 3D Pancasila *in Action* untuk *knowledge sharing* dalam sosial media *Instagram*. Tujuan penelitian mengembangkan animasi 3D Pancasila *in Action*, pemahaman pengguna tentang nilai – nilai Pancasila dan tanggapan pengguna mengenai animasi 3D Pancasila *in Action* sebagai *knowledge sharing* dalam sosial media *Instagram*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan subjek penelitian 120 pengguna Instagram. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner melalui google form dengan analisis data menggunakan analisis kualitatif dan persentase *rating scale*. Hasil penelitian: [1] Perancangan animasi 3D menggunakan metode *Computer Animation* dengan teknik polygonal modeling karakter, polygonal modeling properti, teknik texturing UV *mapping*, teknik shading/node editor, teknik *bone rigging*, teknik frame by frame, teknik *keyframe* dan teknik *three point light*. Pembuatan animasi 3D ini menggunakan aplikasi Blender dan untuk editing menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro. [2] Pengguna dapat memahami dengan sangat baik (83,3%) lambang, bunyi, nilai – nilai dan contoh penerapan Pancasila melalui animasi 3D dalam sosial media *Instagram*. [3] Tanggapan pengguna sangat baik terhadap animasi 3D dan komunikasi visual (85,2%) serta menilai sangat baik pada aspek *knowledge sharing* melalui sosial media *Instagram* (84,72%). Dengan demikian animasi 3D Pancasila *in Action* yang disebarluaskan melalui *Instagram* menjadi alternatif pilihan untuk meningkatkan pengetahuan dan penerapan Pancasila.

Kata kunci : Animasi 3D, Pancasila, *Knowledge Sharing*, Sosial Media, *Instagram*

ABSTRACT

Pancasila is the way of life of the Indonesian people, but people have not fully implemented it in their daily life (in Action). 3D animation media is one of the interesting media to socialize the values of Pancasila in the practice of life. This 3D animation can be distributed via Instagram as knowledge sharing. Therefore, it is necessary to develop 3D Pancasila in Action animation for knowledge sharing in Instagram social media. The purpose of the research is to develop 3D animation Pancasila in Action, user understanding of Pancasila values and user responses regarding 3D animation Pancasila in Action as knowledge sharing in Instagram social media. The research method used is Research and Development (R&D) with 120 Instagram users as research subjects. Data collection techniques using interviews and questionnaires through google form with data analysis using qualitative analysis and percentage rating scale. The results of the study: [1] The design of 3D animation using the Computer Animation method with polygonal character modeling techniques, polygonal property modeling, UV mapping texturing techniques, shading/node editor techniques, bone rigging techniques, frame by frame techniques, keyframe techniques and three point light techniques . Making this 3D animation using the Blender application and for editing using the Adobe Premiere Pro application. [2] Users can understand very well (83.3%) symbols, sounds, values and examples of the application of Pancasila through 3D animation in Instagram social media. [3] User responses are very good on 3D animation and visual communication (85.2%) and rate very well on the aspect of knowledge sharing through social media Instagram (84.72%). Thus the 3D animation of Pancasila in Action which is disseminated through Instagram becomes an alternative choice to increase knowledge and application of Pancasila.

Keyword : 3D Animation, Pancasila, *Knowledge Sharing*, Social Media, *Instagram*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR PERNYATAAN.....	III
UCAPAN TERIMA KASIH.....	IV
KATA PENGANTAR	VI
ABSTRAK	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	7
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Peta Litelatur.....	8
2.2. Landasan Teori	9
2.2.1 Multimedia	9
2.2.2 Animasi	10
2.2.3 Pancasila.....	20
2.2.4 <i>Knowledge Sharing</i>	26
2.2.5 Media Sosial.....	29
2.2.6 Aplikasi Blender.....	32
2.2.7 <i>Aplikasi Adobe Premiere Pro</i>	35
2.2.8 <i>Metode Research and Development (R&D)</i>	37
2.2.9 Analisis Data Kualitatif.....	37
2.2.10 <i>Rating Scale</i>	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
3.1 Metode Penelitian	40
3.2 Tahap Penelitian	40
3.1.1 Tahap Analisis.....	41
3.1.2 Tahap Desain.....	41
3.1.3 Tahap Pengembangan	42
3.1.4 Tahap Implementasi	42
3.1.5 Tahap Penilaian	42
3.3 Populasi dan Sampel.....	43

3.4 Instrumen Penelitian	43
3.4.1 Instrumen Studi Lapangan	43
3.4.2 Instrumen Validasi Ahli	44
3.4.3 Instrumen Tanggapan Pengguna	44
3.5 Teknik Analisis Data	45
3.5.1 Analisis Data Instrumen Studi Lapangan.....	45
3.5.2 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli.....	46
3.5.3 Analisis Data Instrumen Penilaian Pengguna.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Tahap Analisis.....	47
4.1.2 Tahap Desain.....	49
4.1.3 Tahap Pengembangan	71
4.1.4 Tahap Implementasi	85
4.1.5 Tahap Pelaksanaan Penilaian	95
4.2 Pembahasan	109
4.1.2 Perancangan sebuah Animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> untuk <i>Knowledge Sharing</i> dalam sosial media <i>Instagram</i>	109
4.1.2 Pemahaman pengguna tentang nilai-nilai Pancasila pada Animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> untuk <i>knowledge sharing</i> dalam sosial media <i>Instagram</i>	110
4.1.3 Tanggapan pengguna mengenai Animasi 3D Pancasila <i>In Action</i> untuk <i>knowledge sharing</i> dalam sosial media <i>Instagram</i>	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	113
5.1 KESIMPULAN	113
5.2 SARAN	114
DAFTAR PUSTAKA	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Litelatur	8
Gambar 3.2 Gambar Rumus Rating Scale	39
Gambar 3.3 Kualifikasi Penilaian	39
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	40
Gambar 4.1 <i>Modeling</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 1	72
Gambar 4.2 <i>Modeling</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 2	72
Gambar 4.3 <i>Modeling</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 3	73
Gambar 4.4 <i>Modeling</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 4	73
Gambar 4.5 <i>Modeling</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 5	73
Gambar 4.6 <i>Modeling</i> Properti animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 1	74
Gambar 4.7 <i>Modeling</i> Properti animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 2	74
Gambar 4.8 <i>Modeling</i> Properti animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 3	74
Gambar 4.9 <i>Modeling</i> Properti animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 4	75
Gambar 4.10 <i>Modeling</i> Properti animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 5	75
Gambar 4.11 <i>Texturing</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 1	76
Gambar 4.12 <i>Texturing</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 2	76
Gambar 4.13 <i>Texturing</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 3	76
Gambar 4.14 <i>Texturing</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 4	77
Gambar 4.15 <i>Texturing</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 5	77
Gambar 4.16 <i>Rigging</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 1	79
Gambar 4.17 <i>Rigging</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 2	79
Gambar 4.18 <i>Rigging</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 3	79
Gambar 4.19 <i>Rigging</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 4	80
Gambar 4.20 <i>Rigging</i> Karakter animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 5	80
Gambar 4.21 <i>Animating</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 1	81
Gambar 4.22 <i>Animating</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 2	81
Gambar 4.23 <i>Animating</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 3	81
Gambar 4.24 <i>Animating</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 4	82
Gambar 4.25 <i>Animating</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> sila 5	82
Gambar 4.26 <i>Lighting</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> Sila 1	83
Gambar 4.27 <i>Lighting</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> Sila 2	83
Gambar 4.28 <i>Lighting</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> Sila 3	83

Gambar 4.29 <i>Lighting</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> Sila 4	84
Gambar 4.30 <i>Lighting</i> animasi 3D Pancasila <i>in Action</i> Sila 5	84
Gambar 4.31 <i>Rendering</i> Setiap Scene Animasi	85
Gambar 4.32 <i>Final Rendering</i>	87
Gambar 4.33 Publikasi Instagram	92
Gambar 4.34 Publikasi Instagram 2	93
Gambar 4.35 Publikasi Instagram 3	93
Gambar 4.36 Komentar Instagram	94
Gambar 4.37 Komentar Instagram 2	95
Gambar 4.38 Kuesioner Google Form	98
Gambar 4.39 Diagram Kuesioner Jenis kelamin	99
Gambar 4.40 Diagram Kuesioner Umur	99
Gambar 4.41 Diagram Kuesioner Pekerjaan	100
Gambar 4.42 Diagram Kuesioner Pengetahuan lambang Pancasila	100
Gambar 4.43 Diagram Kuesioner pengetahuan Pancasila	101
Gambar 4.44 Diagram Kuesioner Pemahaman nilai Pancasila	101
Gambar 4.45 Diagram Kuesioner pemahaman contoh Pancasila	102
Gambar 4.46 Diagram Kuesioner Motivasi Penerapan Pancasila	102
Gambar 4.47 Diagram Kuesioner Kreatif Dalam Pembuatan Ide	103
Gambar 4.48 Diagram Kuesioner Alur Cerita	103
Gambar 4.49 Diagram Kuesioner animasi kekinian	103
Gambar 4.50 Diagram Kuesioner Pesan yang Disampaikan	104
Gambar 4.51 Diagram Kuesioner Tampilan Visual	104
Gambar 4.52 Diagram Kuesioner Kualitas Karakter	105
Gambar 4.53 Diagram Kuesioner Suasana Animasi	105
Gambar 4.54 Diagram Kuesioner Properti Animasi	106
Gambar 4.55 Diagram Kuesioner Kualitas Suara	106
Gambar 4.56 Diagram Kuesioner Kualitas Backsound	106
Gambar 4.57 Diagram Kuesioner Instagram untuk <i>Knowledge Sharing</i>	107
Gambar 4.58 Diagram kuesioner Instagram Efektif dalam <i>Knowledge Sharing</i>	107
Gambar 4.59 Diagram Kuesioner Kemudahan akses <i>Knowledge Sharing</i>	108

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Klasifikasi perhitungan berdasarkan rating scale.....	39
Table 3.1 Kisi - kisi Instrumen validasi materi Pancasila	44
Table 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi animasi.....	44
Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Pengguna Mengenai nilai - nilai.....	45
Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Pengguna Animasi.....	45
Table 4.1 Kesimpulan Hasil Wawancara.....	48
Table 4.2 Naskah dan Storyboard Pancasila in Action Sila 1	52
Table 4.3 Naskah dan Storyboard Pancasila in Action Sila 2	55
Table 4.4 Naskah dan Storyboard Pancasila in Action Sila 3	59
Table 4.5 Naskah dan Storyboard Pancasila in Action Sila 4	64
Table 4.6 Naskah dan Storyboard Pancasila in Action Sila 5	67
Table 4.7 <i>Texture</i> Properti animasi 3D Pancasila <i>in Action</i>	77
Table 4.8 Tabel Revisi Animasi.....	85
Table 4.9 Hasil Validasi Media Animasi	88
Table 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi Pancasila	89
Table 4.11 Tabel Kuesioner Gform	96
Table 4.12 Hasil Penilaian Kuesioner.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Studi Wawancara Ahli Pancasila	119
Lampiran 2. Tampilan Animasi 3D	123
Lampiran 3. Surat Tugas Validasi Ahli	127
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Animasi 3D.....	128
Lampiran 5. Kuesioner Tanggapan Pengguna	139
Lampiran 6. Dokumentasi <i>Instagram</i>	143

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Maksum. (2012). Metodologi Penelitian dalam Animasi. Surabaya: Unesa University Press. Jurnal
- Ambiro Puji Asmaroini.(2017). Menjaga Eksistensi Pancasila dan penerapanya Bagi Masyarakat di Era Globalisasi. Journal Pancasila and Citizenship. Vol. 1, No. 2, Januari 2017. Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Jurnal
- Amindoni, Ayomi. "Organisasi Papua Merdeka Yang Menuntut Pemisahan Papua Dari Indonesia, Apa Dan Siapa Mereka? - BBC News Indonesia." BBC Indonesia, 2018. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-46539502>.
- Andreas M, Michael Haenlein, (2010). "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". Business Horizons 53(1): 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Arif, A, Andi, H, Novi, M. (2015). Animasi 2D ‘Bullying’ Sebagai Media Menanamkan Nilai – Nilai Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal
- Atmoko, Bambang Dwi. (2012). Instagram Handbook. Jakarta : Media Kita.
- Badan Pembinaan Hukum Nasional Kemenkumhan RI butir – butir pengamalan Pancasila yang diatur dalam ketetapan MPR No.II/MPR/1978 Reformsi dengan ketetapan MPR No. I/MPR/2003.
- Christensen, Peter Holdt, (2007). “Knowledge Sharing: Moving Away from the Obsession with Best Practices”, Journal of Knowledge Management, Volume 11, No. 1, 2007 pp 36-47. <https://doi.org/10.1108/13673270710728222>.
- Chronister, James., 2011, Blender Basic Classroom Tutorial Book 4th Edition.
- Darmawan dan Sofica, (2017). Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila. Jurnal Information Management For Educators and Professionals.
- Davenport, Thomas H., and Lawrence Prusak. 1998. Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know. Cambridge, MA: Harvard Business School Press.

Dick and Carey (1996). The Systematic Design of Instruction, New York :Harper Collins Publishers.

Endang Mulyatiningsih. (2013). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Fachmy Casofa, (2019). Genre Animasi yang perlu diketahui. Jurnal

Flavell, Lance, 2010. Beginning Blender : Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design. Apress .Paul,Manning. <https://doi.org/10.1007/978-1-4302-3127-1>

Handayani, T.K. 2011.Pembuatan Animasi 3D Organ Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Remaja Dalam Penyuluhan Kesehatan Reproduksi Remaja.Skripsi.Universitas Islam Negeri. Jurnal

Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia literacy*. McGraw-Hill, Inc.

IDS | International Design School (2013), "Sejarah Singkat Film Animasi Di Indonesia" Tersedia Di: <https://idseducation.com/articles/sejarah-singkat-animasi-indonesia/> [Diakses pada 21 Februari 2021]

Ivan Stepheng. (2018). Sudahkah Indonesia Adil? [online]. Tersedia : <https://www.kompasiana.com/ivanstepheng1120/5c028069c112fe037a6d385b/sudahkan-indonesia-adil> [31 Desember 2020].

Jostonchoniv, Yudhi windarto, 2013. Pembuatan film animasi cerita rakyat " the legend of toba lake". Jurnal

Kokom Komalasari, (2007). Pendidikan Pancasila. Edisi pertama. Surabaya : Penerbit Lentera Cendikia. ISBN 978-979-16199-2-9

Kokom Komalasari, (2018). Membumikan Pancasila Melalui Pendidikan Karakter. Edisi 09. Jurnal Biro Pengkajian, Sekretariat Jendral MPR RI.

McQuail, Dennis. 1997.Teoru Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Jakarta: Erlangga.

Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP.

- Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. *Bandung: Alfabeta.*
- Nani, S & Miftah, A. (2016). Pembuatan Animasi Dua Dimensi Kegiatan Administrasi dan Akademik Mahasiswa. Tanggerang. Jurnal
- Prakoso, G. (2010). *ANIMASI Pengetahuan dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Insistut Kesenian Jakarta.
- Putri, A. Eryta. (2013). Aplikasi Instagram Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Online Shop. Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Jurnal
- Rakha Fahreza Widyananda. (2020). 10 Macam Media Sosial Yang Paling Sering Digunakan Oleh Orang Indonesia [online]. Tersedia : <https://www.merdeka.com/jatim/10-macam-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-oleh-orang-indonesia-kln.html?page=2> [31 Desember 2020].
- Raskov, Vasily E., (2007) “Knowledge Creation and Knowledge Sharing: Synergy or Discrepancy?” Desember ACKMIDS, Melbourne.Jurnal
- Razaq, A. dan Ispantoro. (2011). *The Magic of Movie Editing; Cara Kreatif Mengedit Video*. Jakarta: Mediakita.
- Redaksi DDTCNews. (2020). Wah Ternyata Ini Penyebab Masyarakat Mengelak Bayat Pajak [online]. Tersedia : https://news.ddtc.co.id/wah-ternyata-ini-penyebab-masyarakat-mengelak-bayar-pajak-19838?page_y=0[30 Desember 2020].
- Samuel Henry, (2005). Panduan Praktis Membuat Game 3D, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Semesta, (2021). Perbedaan Animasi 2D dan 3D dari Berbagai Aspek [online]. Tersedia : <https://www.jakartastudio.com/perbedaan-animasi-2d-dan-3d/> [17 Agustus 2021]
- Shingade, A., Ghotkar, A. (2014). Animation of 3D Human Model Using Markerless Motion Capture Applied To Sports. International Journal of Computer Graphics & Animation. <https://doi.org/10.5121/ijcga.2014.4103>

Sindi, R. (2017). Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Siswa SMA di Kota Bandung. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia. Jurnal

Sri Untari, (2012). “Pancasila dalam Kehidupan Berasyarakat, Berbangsa, dan Bernegara” dalam Margono (Ed). Pendidikan Pancasila Topik Aktual Kenegaraan dan Kebangsaan. Malang: Universitas Negeri Malang Press. Jurnal

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suryati Mahmud. (2015). Ketidakadilan Hukum di Indonesia [online]. Tersedia : [https://www.kompasiana.com/www.kompasiana.com/suryatimahmud/552c95f56ea834bb778b457f/ketidakadilan-hukum-di-indonesia\[30 Desember 2020\].](https://www.kompasiana.com/www.kompasiana.com/suryatimahmud/552c95f56ea834bb778b457f/ketidakadilan-hukum-di-indonesia[30 Desember 2020].)

BBC News. (2021). Bom Makassar: Dua Terduga Pengebom Suami Istri, Polisi Temukan Lima Bom Aktif [online]. Tersedia : <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-56553477> [17 Agustus 2021]

We Are Sosial, 2019, (2019). Indonesian Digital Report 2019.

Wiyono, Sukoh, (2013). Reaktualisasi Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. Malang: Universitas Wisnuwardhana Malang Press.

Zeembry, (2001). Animasi Web dengan Macromedia Flash 5, PT. Elex Komputindo, Jakarta.