

**EFEKTIVITAS TEKNOLOGI *IMMERSIVE* DI TELEVISI TERHADAP
MINAT SISWA BELAJAR ANIMASI 3D**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh
Sarjana Ilmu Komunikasi
Universitas Pakuan**

**Disusun Oleh:
AGUNG KUSUMA PUTRA
044114042**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
MARET 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Agung Kusuma Putra
NPM : 044114942
Judul : Efektivitas Teknologi *Immersive* di Televisi Terhadap Minat Siswa Belajar Animasi 3D

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan Bogor.

DEWAN PENGUJI

Menyetujui

Pembimbing I : Peri Ferdinan Alamsyah, M.Ikom
NIK. 1.0614 025 629

Pembimbing II : Ismail Taufik Rusfien, M.Si
NIK. 1.1215 047 681

Pembaca : Dr. Dwi Rini S. Firdaus, M.Comn
NIK. 1.0113 001 607

Ditetapkan di : Bogor
Tanggal: : 08 Maret 2019

Dekan Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya



Dr. Agnes Setyowati H.M.Hum
NIK : 1 0295 006 229



Ketua Program Studi



Muslim, M.Si
NIK: 1 0909 048 513

RINGKASAN

AGUNG KUSUMA PUTRA. 044114042. 2019. Efektivitas penggunaan teknologi *immersive* di televisi terhadap minat siswa belajar animasi 3D. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan Bogor. Dibimbing oleh Feri Ferdinan Alamsyah M. Ikom dan Ismail Taufik Rusfien, M.Si

Perkembangan teknologi pada era moderen ini telah mencapai inovasi yang sangat maju, pada teknogi informasi televisi kini sangat berkembang jauh dengan adanya pengembangan teknologi dalam sektor penyampaian pesannya. Teknologi *immersive* merupakan salah satu teknologi yang telah dikembangkan pada media televisi. Teknologi *immersive* ini merupakan bagia dari sitem multi media dimana didalamnya tedapat unsur multimedia yaitu grafis, desai, *audio*, *visual*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik SMK Dewantara Cibinong Bogor, mengetahui karakteristik teknologi *immersive*, mengetahui minat belajar animasi 3D, untuk menganalisis hubungan antara karakter SMK Dewantara Cibinong Bogor dengan minat belajar animasi 3D, dan mengetahui hubungan teknologi *immersive* dengan minat belajar animasi 3D.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif korelasional. Menggunakan teori *use and effect* dengan konsep dasar 1. Efek 2. Kensekuensi 3. *Conseffect*. Dalam penelitian ini sampel yang diambil sebanyak 68 sampel dari SMK Dewantara Cibinong Bogor dengan pengukuran variabel peneliti menggunakan rumus *chi square* untuk data nominal dan menggunakan rumus *rank spearman* untuk data ordinal. penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling insidental*.

Hasil penelitian ini menyimpulkan terdapatnya hubungan antara karakteristik siswa SMK Dewantara Cibinong Bogor, Kararkteristik teknologi *immersive* dengan minat belajar animasi 3D dikarenakan tekonogi *immersive* ini merupakan sistem dari multimedia.

Kata Kunci : Efektivitas teknologi *immersive*, Televisi, Minat siswa belajar animasi 3D