

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN AUTODEKS
SKETCHBOOK MELALUI WHATSAPP GROUP
PADA KOMUNITAS NOOBGRIME_ID**

SKRIPSI

Oleh :

I Putu Tirta Suryananda

201510415177



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2021**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN AUTODEKS
SKETCHBOOK MELALUI WHATSAPP GROUP
PADA KOMUNITAS NOOBGRIME_ID**

SKRIPSI

Oleh :

I Putu Tirta Suryananda

201510415177



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Autodeks
Sketchbook Dalam Mendesain Digital Art
Melalui Group Whatsapp Pada Komunitas
Noobgrime_ID

Nama Mahasiswa : I Putu Tirta Suryananda

Nomor Pokok Mahasiswa : 2015104177

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

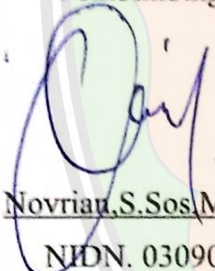
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 November 2021

Jakarta, 03 Desember 2021

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II


Novrian, S.Sos, M.I.Kom

NIDN. 0309097603


Asima Oktavia Sitanggang, S.Ds, M.SI

NIDN. 0307108503

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Autodeks Sketchbook
Dalam Mendesain Digital Art Melalui Group
Whatsapp Pada Komunitas Noobgrime_ID

Nama Mahasiswa : I Putu Tirta Suryananda

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510415033

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 November 2021

Jakarta, 03 Desember 2021

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Fikri Reza, S.I.P, M.Si
NIDN. 0330077702

Penguji I : Novrian,S.Sos.M.I.Kom
NIDN. 0309097603

Penguji II : Dian Sukmawati,M.I.Kom
NIDN. 320038006

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi

Wa Ode Siti Nurhaliza, S.I.Kom, M.I.Kom
NIP. 1904409

Dr. Aan Widada, S.I.Kom, M.I.Kom
NIP. 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi saya yang berjudul Efisiensi Pembelajaran Autodeks Sketchbook Dalam Mendesain Digital Art Melalui Pesan Chatting Whatsapp Pada Komunitas Noobgrime_ID adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali ada pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penelitian ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan dijadikan referensi melalui Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Saya memberikan izin kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 03 Desember 2021



I Putu Tirta Suryananda

201510415177

ABSTRAK

I Putu Tirta Surya, 201510415177. Efisiensi Pembelajaran *Autodeks Sketchbook* Dalam Mendesain Digital Art Melalui Pesan Chatting Whatsapp Pada Komunitas Noobgrime_ID.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efisiensi belajar desain *digital art* untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam komunitas Noobgrime_ID. *Autodeks Sketchbook* merupakan salah satu aplikasi mendesain yang biasa digunakan oleh komunitas Noobgrime_Id dalam mendesain Digital Art kenapa mereka menggunakan *Autodeks Sketchbook* dibandingkan aplikasi lain, itu dikarenakan hampir semua komunitasnya menggunakan Aplikasi *Autodeks Sketchbook*. Karena *Sketchbook* merupakan aplikasi yang mudah, gratis dan penggunaan tools yang digunakan oleh anggota komunitas Noobgrime_Id mudah untuk di aplikasikan pada media Digital Art dan *Software* ini juga tersedia dalam bentuk Android sehingga pengguna bisa mendesain selain melalui PC, Mengikuti komunitas tersebut bahwa dalam mendesain Digital Art tentu membutuhkan latihan dan keahlian dalam mendesain melalui *software Autodeks Sketchbook*. Para Anggota Komunitas bisa terbiasa menggunakan *Software Autodeks Sketchbook* karena dalam menggunakan *tools* yang di gunakan banyak varian mulai dari *tools brush* hingga *tools Partikel*.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa cara pembelajaran dari komunitas Noobgrime_ID itu melalui komunikasi Virtual memiliki tingkat keberhasilan tinggi dalam mempelajari desain *digital art*, sehingga membutuhkan arahan ataupun anggota untuk mempelajari *tools* pada aplikasi desain *Autodeks Sketchbook*, dan menerapkan pembelajaran secara online sebagai alternatif dalam belajar secara *online* melalui pesan *chatting* melalui metode teori belajar kognitif sosial.

Kata kunci : Komunikasi Virtual, *Ditial Art*, Noobgrime_ID, *Autodeks Sketchbook*

ABSTRACT

I Putu Tirta Suryananda, 201510415177. *Efficiency of Autodex Sketchbook Learning in Designing Digital Art Through Whatsapp Chat Messages in the Noobgrime_ID Community.*

This study aims to determine the efficiency level of learning digital art design to determine the level of success in the Noobgrime_ID community. Autodex Sketchbook is one of the design applications commonly used by the Noobgrime_Id community in designing Digital Art, why they use Autodex Sketchbook compared to other applications, it's because almost all of the community uses the Autodex Sketchbook Application. Because Sketchbook is an easy, free application and the use of tools used by members of the Noobgrime_Id community is easy to apply to Digital Art media and this software is also available in the form of Android users so that it can be designed other than through a PC, following the community that in designing Digital Art of course requires practice and expertise in designing via the Autodex Sketchbook software. Community Members can get used to using the Autodex Sketchbook Software because in using the tools used, there are many variants ranging from brush tools to Particle tools.

The results of this study conclude that the way of learning from the Noobgrime_ID community through virtual communication has a high success rate in studying digital art design, so it takes Directions or members to learn the tools in the Autodex Sketchbook design application, and apply online learning as an alternative to online learning. chat messages through social cognitive learning methods.

Keywords : Virtual Communication, Ditial Art, Noobgrime_ID, Autodex Sketchbook

KATA PENGANTAR

Astungkara, Puji syukur kehadiran Tuhan yang maha esa. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu yang berjudul **“Efektivitas Pembelajaran Autodeks Sketchnook Melalui Whatsapp Group pada Komunitas Noobgrime_ID.”** skripsi ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh dalam program studi Ilmu Komunikasi. Selain untuk menuntaskan program studi yang penulis tempuh skripsi ini ternyata banyak memberikan manfaat kepada penulis baik dari segi akademik maupun pengalaman yang tidak dapat penulis temukan saat berada di dunia perkuliahan.

Dalam penyusunan skripsi, penulis mendapat banyak bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karna itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs H Bambang Karsono, S.H., M.M Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah senantiasa memberikan dukungannya kepada Dosen dan Mahasiswa
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Pak Novrian, S.Sos, M.I.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi 1
5. Ibu Asima Oktavia Sitanggang, S.Ds, M.SI sebagai dosen pembimbing skripsi 2 sekaligus Dosen Pembimbing Akademik.
6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa serta dukungan tanpa henti baik moril maupun meteril, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan lancar dan baik.
7. Para dosen berserta jajaran staf Falkutas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

8. Kepada hendri sebagai ketua komunitas Noogrime_ID dan AMMC dan juga berserta para komunitas yang ikut serta dalam mendapatkan informasi komunitas.
9. Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada teman teman serta pihak yang terkait dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari skripsi ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Jumat 03 Desember 2021



(I Putu Tirta Suryananda)



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Identifikasi Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Kegunaan Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kerangka Konsep	8
2.1.1 Penelitian Terdahulu	8
2.1.2 Pengertian Komunikasi	10
2.1.3 Komunikasi Pendidikan	11
2.1.4 Komunikasi Virtual	11

2.1.5 Digital Art.	12
2.1.6 Autodeks	13
2.1.6.2 Autodeks Skectbook.	13
2.1.7 Global Village	14
2.1.8 Chatting	15
2.1.9 Media Sosial	16
2.1.10 Whatsapp.....	16
2.1.10 Efektivitas Komunikasi.	17
2.2 Kerangka Teori	18
2.2.1 Teori Belajar Kognitif Sosial	18
2.3 Kerangka Pemikiran	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.	21
3.1 Metode Penelitian	21
3.2 Populasi dan Sampel	21
3.2.1 Populasi	21
3.2.2 Sampel	22
3.3 Variabel dan Operasional Variabel	23
3.3.1 Variabel	23
3.3.2 Operasional Variabel	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5 Skala Pengukuran	26
3.6 Teknik Analisis Data.....	27
3.7 Validitas dan Reabilitas	28
3.7.1 Validitas	28
3.7.2 Reabilitas	20
3.8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	31
3.9 Analisis Regresi Linear Sederhana	33
3.10 Lokasi Penelitian	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Subjek Penelitian	35
4.1.1 Gambaran Komunitas Grime_id	35
4.1.2 Analisa Karakteristik Responder.....	36
4.1.3 Variabel Independen (X) (Media belajar desain).....	36
4.1.4 Variabel Y (Efektivitas Pembelajaran Digital Art)	42
4.1.5 Hasil Uji Hipotesis	59
4.2 Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 <i>WhatsApp Top App Communication</i>	4
Gambar 4.1 Logo Grime_ID	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup Penulis

Lampiran 2 Surat Penelitian

Lampiran 3 Pertanyaan Wawancara

Lampiran 4 Jawaban Wawancara

Lampiran 5 Hasil Dokumentasi

Lampiran 6 Reduksi Data

Lampiran 7 Kartu Bimbingan

Lampiran 8 Form Perbaikan



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1 Pengukuran, Validitas, dan Reliabilitas	24
Tabel 3.2 Nilai Skala Pengukuran.	27
Tabel 3.3 Acuan Interpretasi Koefisien Korelasi.	30
Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas Suatu Penelitian.	31
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel X.	31
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel Y.	32
Tabel 3.7 Hasil Uji Reabilitas.	32
Tabel 4.1 Media Belajar Group <i>Whatsapp</i> Membantu Saya Dalam Mendesain Digital Art.	37
Tabel 4.2 Belajar Desain Digital Art Melalui Pesan Video <i>Whatsapp</i>	37
Tabel 4.3 Belajar <i>Autodeks</i> Memudahkan Saya Dalam Mendesain Digital Art Melalui Group <i>Whatsapp</i>	38
Tabel 4.4 Belajar Melalui Pesan <i>Chatting</i> Yang di gunakan Saat ini Membuat Saya Bisa Menguasai Digital Art Dalam Waktu 3 Bulan.	39
Tabel 4.5 Aktivitas Desain Mengalami Kendala Dalam Belajar <i>Digital Art</i> Melalui Komunikasi Group <i>Whatsapp</i>	40
Tabel 4.6 Anda Menjadi Tertarik Belajar Desain Digital Art Melalui Komunitas Group <i>WhatsApp</i>	41
Tabel 4.7 Penggunaan <i>Autodeks</i> Bisa di Manfaatkan Dalam Dunia Kerja Desain Grafis.	42
Tabel 4.8 Ketersediaan <i>Tools</i> yang di gunakan Pada Aplikasi <i>Autodeks</i> Lebih Mewakili Saya Dalam Kebutuhan Belajar Mendesain	43

Tabel 4.9 Saya Sering Belajar Mengasah <i>Skill</i> Desain Digital Art Melalui Group <i>WhatsApp</i> ...	44
Tabel 4.10 Saya Memami Pengarahan <i>Tools Autodesk Sketchbook</i> Jika Menggunakan Media Video <i>Whatsapp</i>	44
Tabel 4.11 Saya Memahami <i>Tools</i> yang di ajarkan oleh Komunitas Dalam Desain Digital Art Melalui Group <i>Whatsapp</i>	45
Tabel 4.12 Pengarahan Penggunaan <i>Tools</i> Lebih Mudah Menggunakan Group <i>Whatsapp</i>	46
Tabel 4.13 <i>Autodeks</i> Memberikan Kemudahan Dalam Belajar Desain di Komunitas <i>Noobgrime_id</i>	47
Tabel 4.14 <i>Tools</i> yang di Ajarkan Melalui Group <i>Whatsapp</i> Memudahkan Saya Dalam Mendesain.....	48
Tabel 4.15 <i>Autodesk Sketchbook</i> Bisa di manfaatkan Dalam Dunia Kerja.....	48
Tabel 4.16 Penggunaan <i>Tools</i> Pada <i>Autodesk Sketchbook</i> Lebih Efektif Dalam Mendesain.....	49
Tabel 4.17 Saya Lebih Cepat Dalam Mendesain dengan Menggunakan <i>Tools</i> dari <i>Autodesk Sketchbook</i>	50
Tabel 4.18 Saya Fokus Dalam Mendesain Menggunakan Satu Aplikasi (<i>autodesk sketchbook</i>) di banding Aplikasi Lain	51
Tabel 4.19 Saya Mempunyai Waktu Luang Dalam Mengembangkan Desain Digital Art Menggunakan <i>Autodesk Sketchbook</i>	51
Tabel 4.20 Hasil Desain Digital Art Bisa Bersaing Menggunakan <i>Autodesk Sketchbook</i> dengan Aplikasi Lainnya	52
Tabel 4.21 Saya Mengalami Kendala Dalam Belajar Digital Art Melalui <i>Whatsapp</i> Group (Dalam Bentuk Video atau <i>Screenshot</i>).....	53

Tabel 4.22 Saya mendesain gambar <i>digital art</i> , dan memahami dari makna desain yang dikerjakan.....	54
Tabel 4.23 Data Kuesioner 2021 (X).....	55
Tabel 4.24 Data Kuesioner 2021 (Y).....	56
Tabel 4.25 Korelasi	60
Tabel 4.26 Variabel Entered	61
Tabel 4.27 Tabel Hasil Analisis Regresi Sederhana	61
Tabel 4.28 Tabel koefisien Determinasi	60
Tabel 4.29 Tabel Anova.....	62



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka berfikir	20
Bagan 4.1 Bagan Responder	36

