

**PENGEMBANGAN VIDEO PROMOSI DAYA TARIK  
WISATA KABUPATEN BANGLI BERBASIS LIVE SHOT  
DAN 3D ANIMATION**



**OLEH  
ANAK AGUNG ADI RAMA ANGGRAPANA  
NIM. 1815051022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2023**

**PENGEMBANGAN VIDEO PROMOSI DAYA TARIK  
WISATA KABUPATEN BANGLI BERBASIS LIVE SHOT  
DAN 3D ANIMATION**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh :  
Anak Agung Adi Rama Anggrapana  
NIM. 1815051022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2023**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS  
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK  
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing 1



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.  
NIP. 198211112008121001

Pembimbing 2



Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198709072015041001

Skripsi oleh Anak Agung Adi Rama Anggrapana ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 4 Juli 2023.

Dewan Penguji,



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Sc.  
NIP. 198307252008011008

(Ketua)



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.  
NIP. 199410232022031012

(Anggota)



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D  
NIP. 198211112008121001

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. NIP. 198709072015041001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari :  
Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.  
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,

Wakil Rektor 1 Bidang Akademik dan Kerjasama



Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I  
NIP. 197502212003121001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "PENGEMBANGAN VIDEO PROMOSI DAYA TARIK WISATA KABUPATEN BANGLI BERBASIS LIVE SHOT DAN 3D ANIMATION" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 4 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Anak Agung Adi Rama Anggrapana  
NIM. 1815051022

## KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA :

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas Berkat dan Rahmat Beliau, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini. Atas  
Segala Kemudahan dan Kelancaran yang Diberikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA :

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

Yang telah membesarkan, mendidik saya dengan penuh cinta dan kasih sayang  
serta keikhlasan dengan selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, biaya dan  
doa dalam setiap Langkah saya dalam menempuh kehidupan.

SAUDARI TERSAYANG

Yang selalu menghibur, memotivasi, dan menyemangati dalam mengerjakan  
skripsi. Terimakasih atas doa yang telah diberikan.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya  
Dosen Pembimbing saya, bapak made windu antara kesiman dan bapak I gede partha  
sindu

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2018

## MOTTO

“ingatlah kehidupan kampus  
dengan terus **MENGASAH**. Jangan  
habiskan waktumu untuk  
**BERKELUH KESAH**”

- Najwa Sihab -





## PRAKATA

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa berkat petunjuk dan kelancaran yang telah diberikan sehingga skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Promosi Daya Tarik Wisata Kabupaten Bangli Berbasis Live Shot Dan 3D Animation”** telah berhasil diselesaikan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika atas motivasi dan fasilitas yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Pembimbing Akademik dan sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Staf dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan khususnya prodi PTI.

8. Dinas Pariwisata Kabupaten Bangli khususnya A. A. Adi Budiawan, SST. Par., MM dan staf pegawai Dinas Pariwisata Kabupaten Bangli yang telah membantu memberikan informasi terkait pariwisata Bali.
9. Penulis sendiri, Anak Agung Adi Rama Anggrapana yang telah berjuang sejauh ini. Terima kasih telah bertahan dan pantang menyerah.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 4 Juli 2023

Anak Agung Adi Rama Anggrapana

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
PERNYATAAN.....	vii
KATA PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO.....	ix
ABSTRAK.....	x
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH.....	9
1.3    TUJUAN PENELITIAN.....	9
1.4    BATASAN PENELITIAN.....	9
1.5    MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	12
2.1    KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1.1    Penelitian Terkait.....	12
2.1.2    Kajian Teknologi.....	17
2.2    LANDASAN TEORI.....	19

2.2.1	Pengertian Animasi .....	19
2.2.2	Obyek Wisata di Kabupaten Bangli .....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>33</b>
3.1	CONCEPT (Konsep) .....	33
3.2	DESIGN (Desain/ Rancangan).....	34
3.3	OBTAINING CONTENT MATERIAL (Pengumpulan Materi) .....	36
3.4	ASSEMBLY (Penyusunan dan Pembuatan) .....	37
3.5	TESTING (Uji Coba) .....	37
3.6	DISTRIBUTION (Menyebar Luaskan).....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	HASIL PENELITIAN .....	46
4.1.1	Concept (Konsep).....	46
4.1.2	Design (Desain/Rancangan).....	47
4.1.3	Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi) .....	48
4.1.5	Testing (Uji Coba).....	54
4.1.6	Distribution (Menyebar Luaskan).....	63
4.2	PEMBAHASAN .....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>68</b>
5.1	KESIMPULAN .....	68
5.2	SARAN .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>74</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Penggabungan Live Shot Dan 3d Animation .....	22
Gambar 2.2 Gunung Batur .....	27
Gambar 2.3 Danau Batur .....	28
Gambar 2.4 Penelokan .....	29
Gambar 2.5 Desa Penglipuran .....	30
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Metode MDLC .....	33
Gambar 3.2 Karakter Animasi Cintami .....	35
Gambar 4.1 Karakter Cintami .....	47
Gambar 4.2 Tahap Modelling .....	49
Gambar 4.3 Tahap Texturing .....	49
Gambar 4.4 Tahap Weightpainting .....	50
Gambar 4.5 Tahap Rigging .....	50
Gambar 4.6 Tahap Render .....	50
Gambar 4.7 Tahap Pengambilan Video .....	51
Gambar 4.8 Tahap Editing Video .....	52
Gambar 4.9 Penayangan Video Promosi Di Event BBTF .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validitas Uji Ahli Isi .....	38
Tabel 3.2 Tabulasi Penilaian Pakar.....	40
Tabel 3.3 Kriteria Penggolongan Gregory.....	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validitas Uji Ahli Media Dan Desain .....	41
Tabel 3.5 Tabulasi Penilaian Pakar.....	42
Tabel 3.6 Kriteria Penggolongan Gregory.....	43
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Respon Pengguna.....	44
Tabel 3.8 Skor Angket Uji Respon Pengguna .....	44
Tabel 3.9 Kategori Uji Respon Pengguna.....	45
Tabel 4.1 Hasil Tahap Concept.....	46
Tabel 4.2 Tabulasi Uji Ahli Isi .....	55
Tabel 4.3 Kriteria Tingkat Validitas Ahli Isi .....	56
Tabel 4.4 Tabulasi Ahli Media .....	57
Tabel 4.5 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli Media Dan Desain .....	58
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Respon Pengguna.....	59
Tabel 4.7 Katagori Uji Respon Pengguna.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi.....	69
Lampiran 2. Storyboard .....	70
Lampiran 3. Sinopsis.....	92
Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Isi.....	93
Lampiran 5. Instrumen Uji Ahli Media Dan Desain.....	95
Lampiran 6. Instrumnen Uji Respon Pengguna.....	97
Lampiran 7. Hasil Uji Ahli Isi .....	99
Lampiran 8. Hasil Uji Ahli Media Dan Desain.....	107
Lampiran 9. Hasil Uji Responden.....	115
Lampiran 10. Hasil Perhitungan Uji Respon Pengguna.....	147
Lampiran 11. Dokumentasi Uji Ahli Isi Dan Uji Ahli Media Dan Desain.....	149
Lampiran 12. Dokumentasi Uji Respon Pengguna.....	150
Lampiran 13. Dokumentasi Observasi Ke Dinas Pariwisata Kabupaten Bangli ....	15

