

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF DENGAN
BUDAYA BALI BERBASIS *LIVE2D VIRTUAL*
*YOUTUBER 2.5 DIMENSI***



**OLEH:
I PUTU ANDIKA PUTRA
NIM 1815051110**

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

2024

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF DENGAN
BUDAYA BALI BERBASIS *LIVE2D VIRTUAL*
*YOUTUBER 2.5 DIMENSI***

SKRIPSI



Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

I Putu Andika Putra

Nim. 1815051110

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2024

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I



Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
IP. 198501042010121004

Pembimbing II



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

Skripsi oleh I Putu Andika Putra ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal : 20 Desember 2023

Dewan Penguji,



Dr. I Made Gede Sanarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

(Ketua)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 199503022019031006

(Anggota)



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198501042010121004

(Anggota)



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D
NIP. 19821112008121001

(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,



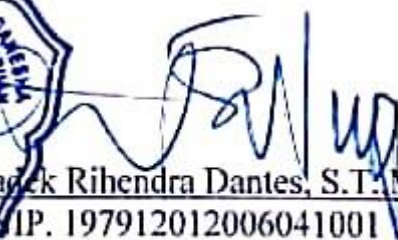
Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

Sekretaris Ujian,



Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng
NIP. 19850215 2008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. Kaduk Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

LEMBAR PERNYATAAN

Melalui ini saya berafirmasi dimana karya tulis yang mempunyai judul **“Pengembangan Video Interaktif Dengan Budaya Bali Berbasis *Live2d Virtual Youtuber 2.5 Dimensi*”** dengan setiap isinya merupakan karya atas diri sendiri yang sesungguhnya serta saya tidak melaksanakan plagiarisme ataupun mencuplik melalui berbagai cara yang tidak selaras atas etika keilmuan. Melalui afirmasi disini, saya bersedia menjalani resiko maupun sanksi yang diputuskan terhadap saya jikalau kedepannya diperlihatkan terdapat kecurangan dari etika pada karya saya ini maupun terdapat klaim pada kemurnian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan,



I Putu Andika Putra

NIM 1815051110

DAFTAR ISI

	HALAMAN
Judul.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
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.....	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Batasan Penelitian.....	9
1.5. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
2.1. KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.2. LANDASAN TEORI.....	15
2.2.1. Kebudayaan.....	15
2.2.2. <i>Tembang Bali</i>	16
2.2.3. <i>Virtual Youtuber</i>	18
2.2.4. <i>Motion Capture</i>	21
2.2.5. Animasi.....	22
2.2.6. Animasi 2.5D.....	25
2.2.7. Peralatan Pendukung.....	26
2.2.8. MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycles</i>).....	28
2.2.9. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32

3.1. JENIS PENELITIAN	32
3.2. METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.2.1. <i>Concept</i>	33
3.2.2. <i>Design</i>	35
3.2.3. <i>Material Collecting</i>	42
3.2.4. Tahap <i>Assembly</i>	42
3.2.5. <i>Testing</i>	45
3.2.6. <i>Distribution</i>	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 HASIL PENELITIAN.....	47
4.1.1 Hasil tahap <i>Concept</i>	47
1. 4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i>	48
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i>	49
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i>	51
4.1.5 Tahap Pengujian.....	54
4.1.6 Hasil Tahap Distribusi	58
4.2 Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 KESIMPULAN	62
5.2 SARAN	63
DAFTAR PUSTAKA	64
RIWAYAT HIDUP.....	66
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1. <i>Anya Melfissa</i>	4
Gambar 1. 2. Model Baru HoloID gen 2.....	5
Gambar 1. 3. Grafik Penonton <i>Kobo Kanaeru</i>	5
Gambar 1. 4. Grafik Responden Ketertarikan Terhadap <i>Virtual Youtuber</i>	6
Gambar 2. 1 <i>Anya Melfissa</i>	13
Gambar 2. 2. Kazuna Ai.....	20
Gambar 2. 3. <i>Kobo Kanaeru</i>	20
Gambar 2. 4. Susei Hoshimachi.....	21
Gambar 2. 5. HIMEHINA.....	21
Gambar 2. 6. <i>Motion Capture</i>	22
Gambar 2. 7. Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1. MDLC	33
Gambar 3. 2. Rancangan Karakter <i>VTuber</i>	37
Gambar 3. 3. Gambar Pendukung.....	42
Gambar 4. 1. Ukiran Bali	49
Gambar 4. 2. Latar Belakang	49
Gambar 4. 3. Maskot Tude.....	49
Gambar 4. 4. Tahap <i>Modeling</i>	51
Gambar 4. 5. <i>Texturing</i>	52
Gambar 4. 6. <i>Rigging</i>	53
Gambar 4. 7. Animasi	53
Gambar 4. 8. Perekaman	54
Gambar 4. 9. Penggabungan	54

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1. Kajian Pustaka.....	14
Tabel 3. 1. Tahap Konsep <i>Virtual Youtuber</i> Dengan Konten budaya Bali.....	35
Tabel 3. 2. <i>Storyboard</i> pertama.....	38
Tabel 3. 3. <i>Storyboard</i> kedua	39
Tabel 3. 4. <i>Storyboard</i> ketiga.....	40
Tabel 3. 5. Material yang diperlukan	43
Tabel 4. 1. Tahap <i>Concept</i>	47
Tabel 4. 2. Rancangan Karakter.....	48
Tabel 4. 3. Hasil Uji Respon Pengguna	57
Tabel 4. 4. Persebaran data	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Angket Ketertarikan terhadap <i>Virtual Youtuber</i>	68
Lampiran 2. Hasil Angket Ketertarikan terhadap <i>Virtual Youtuber</i>	69
Lampiran 3. Kisi kisi Uji Ahli Media	72
Lampiran 4. Kisi kisi Uji Ahli isi.....	73
Lampiran 5. Kisi kisi Uji Respon Masyarakat	74
Lampiran 6. <i>Storyboard</i>	75
Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Isi 1	79
Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Isi 2.....	83
Lampiran 9. Perhitungan Uji Ahli Isi.....	87
Lampiran 10. Instrumen Uji Ahli Media 1.....	88
Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Media 2.....	91
Lampiran 12. Perhitungan Uji Ahli Media	94
Lampiran 13. Perhitungan Uji Ahli Media 2	95
Lampiran 14. Hasil Uji Respon Masyarakat	96
Lampiran 15. Proses perekaman	99
Lampiran 16. Uji Ahli	100
Lampiran 17. <i>Form</i> respon Masyarakat	101
Lampiran 18. Percobaan <i>Live Streaming VTUBER</i>	102