

**PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT
SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA
PICKLEBALL**

Oleh:

Gede Adhitya Pranata, NIM 2015051054

**Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika Jurusan Teknik Informatika**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video 3D liveshoot sebagai sarana untuk memperkenalkan olahraga pickleball, sebuah cabang olahraga baru yang mulai dikenalkan di Kabupaten Buleleng. Selain menghasilkan produk multimedia, penelitian ini juga berfokus pada penilaian tanggapan pengguna terhadap video yang telah dibuat. Metode yang diterapkan adalah pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang dikemukakan oleh Luther-Sutopo, yang meliputi beberapa tahap, yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Hasil dari uji validitas yang dilakukan oleh ahli konten menunjukkan skor 1,00, yang termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi." Di sisi lain, uji validitas oleh ahli media menghasilkan skor 0,70 pada fase pertama (dikategorikan sebagai "Tinggi") dan 1,00 pada fase kedua (dikategorikan sebagai "Sangat Tinggi"). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Diharapkan video 3D liveshoot ini dapat berfungsi sebagai media yang efektif dan menarik dalam menyampaikan informasi tentang olahraga pickleball, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengenalan dan pengembangan olahraga ini di kalangan masyarakat Buleleng.

Kata-kata Kunci: Video 3D, Liveshoot, Multimedia Pembelajaran, Pickleball, Pengembangan Media

**DEVELOPMENT OF 3D LIVESHOOT VIDEO
AS AN INTRODUCTION TO
PICKLEBALL SPORTS**

By

**Gede Adhitya Pranata, NIM 2015051054
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika**

ABSTRACT

This research aims to create a 3D live-shoot video as a medium for introducing pickleball, a new sport that is starting to be introduced in Buleleng Regency. In addition to producing a multimedia product, the study also seeks to evaluate user responses to the video developed. The methodology employed is a Research and Development (R&D) approach utilizing the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model proposed by Luther-Sutopo, which encompasses several stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The validity test conducted by content experts yielded a score of 1.00, classified as "Very High." Meanwhile, the validity test by media experts resulted in a score of 0.70 in the first phase (classified as "High") and 1.00 in the second phase (classified as "Very High"). Based on these findings, it can be concluded that the developed product possesses a high level of feasibility. This 3D live-shoot video is anticipated to serve as an effective and engaging medium for conveying information about pickleball and to make a positive contribution to the introduction and development of the sport within the Buleleng community.

Keywords: 3D Video, Live Shoot, Educational Multimedia, Pickleball, Media Development