

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://fik.undiksha.ac.id>

Nomor : 508/UN48.11.1/KM/2024
Perihal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 20 Maret 2024

Yth. Kepala Koni Kabupaten Buleleng
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : Gede Adhitya Pranata
NIM : 2015051054
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Terkait Data Perkembangan Olahraga Pickleball di Kabupaten Buleleng.
Data Jumlah Orang yang Belum Mengetahui atau Sudah Mengetahui Olahraga Pickleball ini dan Data Seberapa Banyak Orang Yang Berminat atau Belajar untuk bermain Olahraga Pickleball
Judul Skripsi : Pengembangan Video 3D Live Shoot sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.



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

Lampiran 2. Hasil Wawancara

1. Sejak kapan pickleball masuk ke buleleng?

Pickleball mulai masuk ke Kabupaten Buleleng pada tahun 2021, ditandai dengan diterbitkannya Surat Keputusan (SK) resmi yang menjadi dasar legalitas untuk pengembangan olahraga Pickleball. Setelah SK diterima, langkah awal yang dilakukan adalah membentuk kepengurusan cabang olahraga pickleball di tingkat kabupaten. Pengurus ini bertanggung jawab untuk merancang program kerja serta mengkoordinasikan kegiatan pengembangan pickleball di Buleleng. Sebagai bagian dari strategi pengenalan dan pembinaan awal, dibentuk pula sejumlah klub pickleball yang sebagian besar diwakili oleh sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Buleleng. Pelibatan institusi pendidikan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat generasi muda terhadap olahraga pickleball. Selain itu, dilakukan sosialisasi kepada KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kabupaten Buleleng sebagai lembaga yang menaungi cabang-cabang olahraga di daerah. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan pickleball secara resmi dan mendorong agar olahraga ini mendapat dukungan baik dari sisi regulasi, pembinaan, maupun penganggaran kegiatan keolahragaan. Dengan serangkaian langkah tersebut, sejak tahun 2021 pickleball mulai menunjukkan perkembangan sebagai salah satu cabang olahraga baru yang diperkenalkan dan dikembangkan secara aktif di Kabupaten Buleleng.

2. Bagaimana perkembangan pickleball di buleleng?

Perkembangan olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng menunjukkan tren yang cukup positif meskipun masih menghadapi beberapa tantangan. Proses pendirian organisasi pickleball di Kabupaten Buleleng ini dimulai sejak tahun 2020. Dalam memperkenalkan dan mengembangkan olahraga pickleball dimulai dengan membentuk klub pickleball dan menyelenggarakan pelatihan di berbagai sekolah yang ada di Kabupaten Buleleng. Kegiatan ini dilakukan sebagai bagian dari upaya pengenalan sekaligus pembibitan atlet-atlet muda sejak dini. Pada awalnya, kegiatan pickleball hanya sebatas menjadi bagian dari program ekstrakurikuler di sekolah, namun seiring berjalannya waktu

dan meningkatnya minat siswa, terbentuklah beberapa klub resmi di tingkat sekolah. Beberapa sekolah yang kini aktif dalam pembinaan pickleball antara lain SMAN Banjar, SMAN 2 Singaraja, dan SMAN 3 Singaraja. SMAN 2 Singaraja bahkan menjadi base camp utama untuk kegiatan latihan dan pengembangan olahraga ini di Buleleng. Hingga akhir tahun 2023, perkembangan pickleball di Buleleng telah mencakup lima kecamatan, yaitu Kecamatan Buleleng, Sawan, Gerokgak, Banjar, dan Kubutambahan, yang telah mencatatkan pemain terdaftar dari tingkat SMP dan SMA. Hal ini menunjukkan adanya penerimaan dan antusiasme dari pelajar terhadap olahraga ini. Namun demikian, masih terdapat beberapa kecamatan yang belum memiliki pemain terdaftar hingga Desember 2023, seperti Kecamatan Seririt, Busungbiu, dan Tejakula. Hal ini terlihat pula dalam ajang Porseni (Pekan Olahraga dan Seni) tahun 2023, di mana kecamatan-kecamatan tersebut belum berpartisipasi dalam cabang olahraga pickleball. Dengan demikian, meskipun belum merata di seluruh wilayah Buleleng, perkembangan pickleball telah menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir. Diharapkan ke depannya, melalui sosialisasi yang lebih luas dan dukungan dari berbagai pihak, olahraga ini dapat menjangkau seluruh kecamatan dan menjadi salah satu cabang olahraga yang berkembang pesat di Kabupaten Buleleng.

3. Apa nama organisasi pickleball?

Organisasi resmi yang menaungi olahraga pickleball di Indonesia bernama Indonesia Pickleball Federation (IPF). IPF memiliki tanggung jawab dalam menyusun regulasi pertandingan, membina atlet dan pelatih, menyelenggarakan kejuaraan, serta menjalin kerja sama dengan berbagai pihak baik di tingkat nasional maupun internasional. Di tingkat daerah, IPF memiliki kepengurusan cabang di berbagai provinsi dan kabupaten/kota, termasuk di Kabupaten Buleleng. Kehadiran IPF di Buleleng menjadi dasar legal dan struktural bagi berkembangnya olahraga pickleball melalui pembentukan klub-klub, pelatihan di sekolah-sekolah, serta partisipasi dalam berbagai kegiatan keolahragaan seperti Porseni dan turnamen lokal.

4. Apakah masyarakat Buleleng sudah banyak yang mengetahui tentang olahraga pickleball?

Hingga saat ini, sebagian besar masyarakat Buleleng masih belum banyak yang mengetahui secara luas tentang olahraga pickleball. Hal ini disebabkan oleh status pickleball sebagai cabang olahraga yang tergolong baru diperkenalkan di wilayah tersebut. Pengenalan pickleball di Buleleng sejauh ini masih terbatas pada lingkungan sekolah, khususnya di beberapa SMP dan SMA yang telah bekerja sama dengan klub atau pengurus daerah untuk melaksanakan pelatihan dan kegiatan ekstrakurikuler. Masyarakat umum di luar lingkungan sekolah, seperti kalangan orang tua, komunitas olahraga lokal, maupun perangkat desa dan kecamatan, umumnya belum familiar dengan pickleball, baik dari segi aturan permainan, peralatan yang digunakan, maupun manfaat olahraganya



Lampiran 3. Storyboard

Scane	Tampilan atau Visual	Keterangan	Waktu
1		Opening Logo	5 detik
2		Pada scene ini nantinya Pickleboy akan memperkenalkan diri dan karakter berjalan menuju ke lapangan	10 detik
3		Pada saat perjalanan Menuju ke lapangan Pickleboy bertemu dengan Krisna di jalan yang kebetulan juga Krisna ingin ke lapangan dan Pickleboy mengajaknya bermain bersama.	20 detik
4		Sesampainya dilapangan Pickleboy memperkenalkan olahraga yang akan dimainkan	30 detik

Scane	Tampilan atau Visual	Keterangan	Waktu
5		Selanjutnya Pickleboy memperkenalkan alat - alat yang akan digunakan untuk bermain	30 detik
6		Selanjutnya Pickleboy menjelaskan cara bermain dan teknik bermain olahraga pickleball dan Krisna mengikuti gerakan dari Pickleboy	120 detik
7		Selanjutnya Pickleboy dan Krisna bermain bersama	120 detik
8		Pada scene kesembilan akan menampilkan logo UNDIKSHA dan logo PTI kemudian setelah menampilkan logo selanjutnya akan menampilkan ucapan terimakasih sebagai penutup dari video 3D liveshoot	15 detik

Lampiran 4. Skenario

FADE IN:

SCENE 1

Pembukaan video menampilkan logo Undiksha, logo PTI, dan menampilkan Judul

CUT TO:

SCENE 2 Lokasi : Halaman

PICKLEBOYHalo, teman-teman! Namaku Pickleboy, aku suka banget bermain sambil belajar! Menurutku, belajar itu seperti bermain puzzle—semakin banyak kita coba, semakin cepat kita bisa menyelesaikannya. Jadi, siap untuk bermain sambil belajar bareng aku? Ayo kita mulai permainan seru ini sekarang juga!

(CUT TO: Berjalan menuju lapangan)

CUT TO:

SCENE 3 Lokasi: Jalan menuju lapangan

(Pickleboy bertemu dengan Krisna saat berjalan menuju lapangan)

PICKLEBOY(menyapa)Hi Krisna

KRISNAHi juga Pickleboy

PICKLEBOYKamu mau kemana nih?

KRISNA(kebingungan)Aku mau ke lapangan nih tapi bingung mau main apa

PICKLEBOYWahh... kebetulan aku mau ke lapangan juga. Gimana kalau kita main bareng?

KRISNABoleh juga tuh

PICKLEBOYKalau begitu ayo kita ke lapangan sekarang

KRISNA(bersemangat)Ayooo

CUT TO:

SCENE 4 Lokasi: Lapangan

(Pickleboy dan Krisna sudah sampai dilapangan)

2.

KRISNA(bertanya)Jadi kita mau bermain apa nih?

PICKLEBOYAyo kita bermain pickleball

KRISNA(kebingungan)Pickleball? Itu permainan tentang apa? aku baru pertama kali mendengarnya

PICKLEBOY(memperkenalkan olahraga pickleball)Pickleball itu mirip tenis, tapi ukurannya lebih kecil, dan kita pakai paddle, bukan raket. Bola yang dipakai juga ringan dan berlubang. Naahh, kebetulan nih kamu belum tau tentang permainan pickleball, jadi aku akan menceritakan sedikit sejarah dari permainan olahraga pickleball. Jadi Permainan pickleball pertama kali diciptakan pada tahun 1965 di Pulau Bainbridge, Washington, Amerika Serikat. Tiga orang teman, yaitu Joel Pritchard, Bill Bell, dan Barney McCallum, ingin menciptakan sebuah permainan yang menyenangkan dan mudah dimainkan oleh seluruh anggota keluarga. Awalnya, permainan ini menggunakan lapangan bulu tangkis, paddle kayu sederhana, dan bola plastik berlubang (wiffle ball). Aturan permainan dikembangkan secara bertahap dengan menggabungkan elemen dari tenis, bulu tangkis, dan pingpong, tetapi tetap dibuat sederhana agar semua usia bisa menikmatinya. Pada tahun 1972, permainan ini menjadi semakin populer, dan aturan resmi mulai disusun. USA Pickleball Association (USAPA) didirikan pada tahun 1984 untuk mempromosikan olahraga ini dan mengatur kompetisi resmi. Pickleball mulai dikenal di luar Amerika Serikat pada tahun 1990-an dan kini dimainkan di lebih dari 70 negara. Pada tahun 2020-an, pickleball menjadi salah satu olahraga dengan pertumbuhan tercepat di dunia karena kesederhanaannya, biaya yang terjangkau, dan daya tariknya bagi semua kelompok usia. Pickleball saat ini telah menjadi olahraga kompetitif dengan turnamen internasional, serta diakui sebagai olahraga rekreasi dan kompetitif yang terus berkembang di seluruh dunia.

Jadi seperti itu Kris sejarah tentang permainan pickleball

KRISNA(bersemangat)Wahh kedengarannya pickleball permainan yang seru..

CUT TO:

SCENE 5

PICKLEBOY(memperkenalkan alat yang dipakai untuk bermain)Iya betul tuh Kris, jadi sebelum kita mulai bermain aku akan memperkenalkan alat - alat yang akan kita gunakan untuk bermain pickleball. Jadi alat pertama yang digunakan untuk bermain itu ada Paddle atau sering disebut dengan pemukul. Paddle berbentuk mirip dengan dayung kecil, lebih besar dari

4.

Sesudah selesai bermain

KRISNA(kelelahan)Ternyata seru juga ya bermain pickleball

PICKLEBOYIyaa bener tuh Kris Pickleball memang olahraga yang menyenangkan dan tergolong mudah untuk dimainkan

(CUT TO: Berjalan meninggalkan lapangan)

CUT TO:

SCENE 8 Lokasi: Halaman

PICKLEBOYOke, selesai sudah sesi seru main pickleball kali ini. Nah itu dia sejarah, cara bermain dan teknik teknik untuk bermain pickleball. Gampang banget, kan? Sekarang tinggal kamu cobain sendiri, ajak teman-teman, dan rasain serunya

Lampiran 5. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat

Kuisisioner Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball

adhitya@undiksha.ac.id [Switch account](#) 

 Not shared

Nama

Your answer _____

Umur

Your answer _____

Jenis Kelamin

Laki - Laki

Perempuan

[Next](#) [Clear form](#)

Kuisisioner Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball

adhitya@undiksha.ac.id [Switch account](#)



Not shared

ANGKET PENGETAHUAN TENTANG PERMAINAN OLAHRAGA PICKLEBALL

Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan memilih salah satu jawaban (YA/TIDAK)
pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan pengetahuan anda

1. Apakah anda mengetahui olahraga Pickleball?

- Ya
 Tidak

2. Apakah anda pernah mencari tahu tentang olahraga Pickleball?

- Ya
 Tidak

3. Apakah anda tahu darimana asal olahraga Pickleball?

- Ya
 Tidak

4. Apakah anda tahu apa saja teknik - teknik dalam bermain olahraga Pickleball

- Ya
 Tidak

5. Media informasi apa yang lebih anda minati dalam mendapatkan informasi?

- Menonton video
 Membaca berita/buku

6 Apakah anda mengetahui apa itu animasi 3 Dimensi?

- Ya
 Tidak



7. Apakah kamu mengetahui apa itu media informasi berbasis animasi 3 dimensi?

- Ya
 Tidak

8. Pernahkah anda menonton film animasi 3 Dimensi? (Misalnya : Nemo, Upin dan Ipin, Doraemon, dll)

- Ya
 Tidak

9. Setujukah anda jika peneliti membuat animasi 3 Dimensi tentang olahraga Pickleball?

- Ya
 Tidak

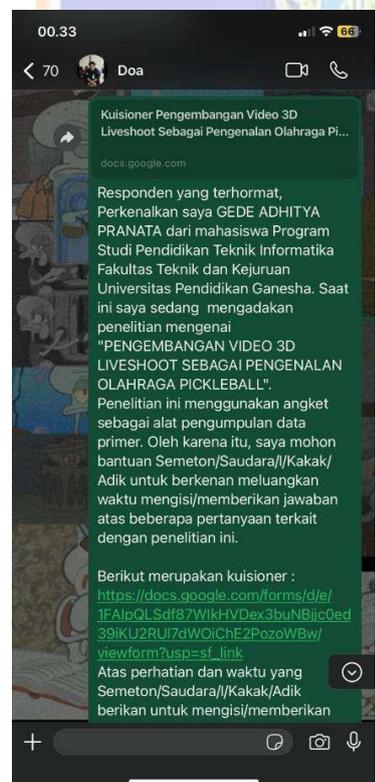
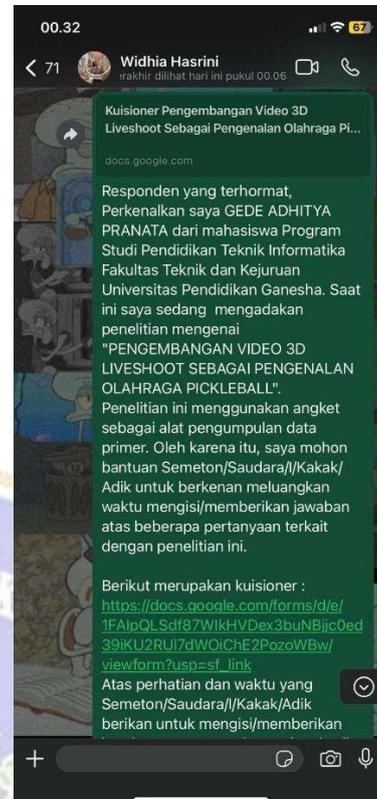
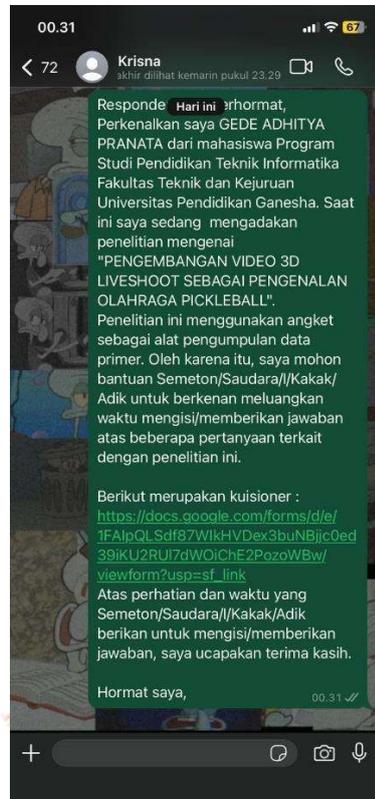
Back

Submit

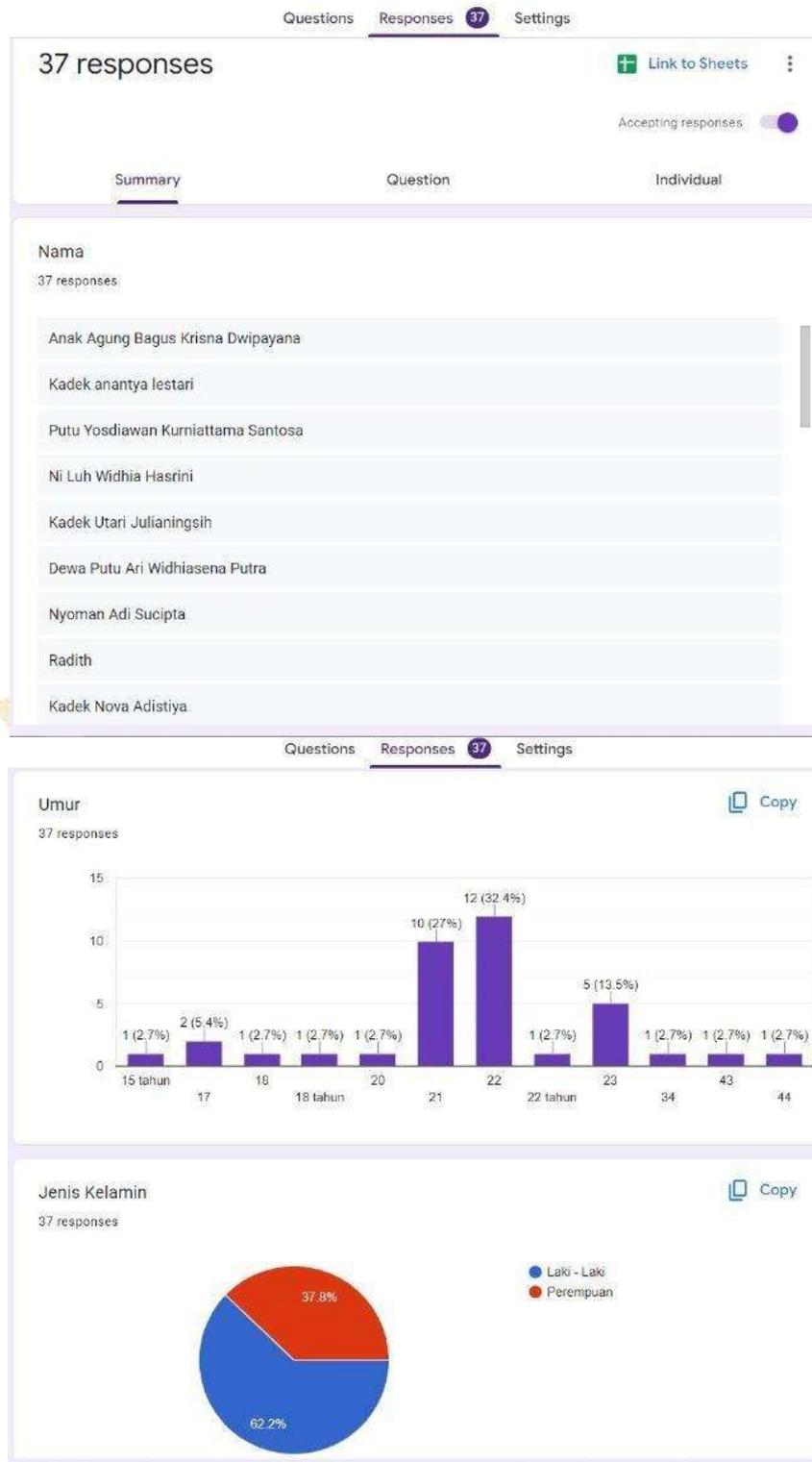
Clear form



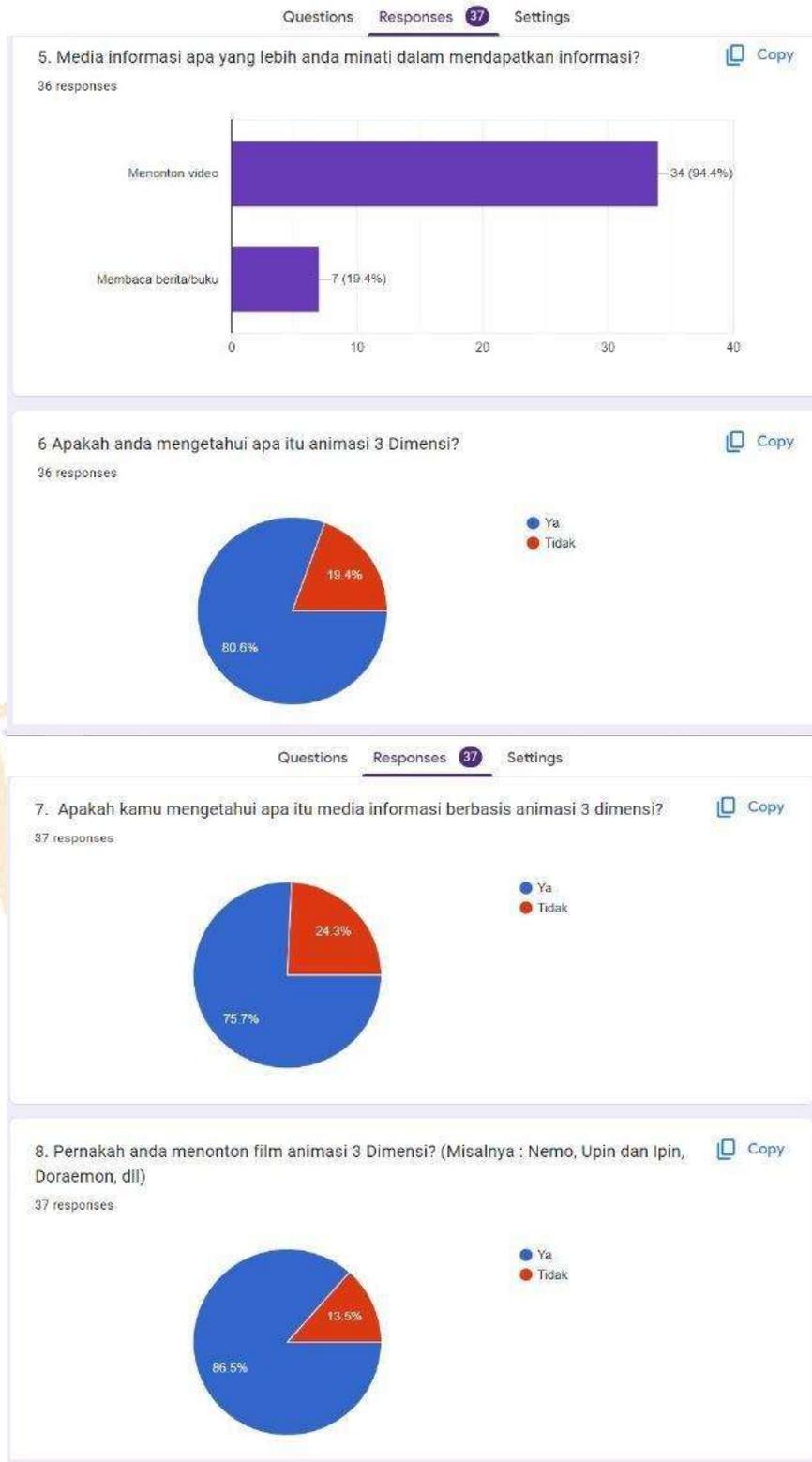
Lampiran 6. Dokumentasi Penyebaran Angket Pengetahuan Masyarakat



Lampiran 7. Hasil Penyebaran Angket Pengetahuan Masyarakat



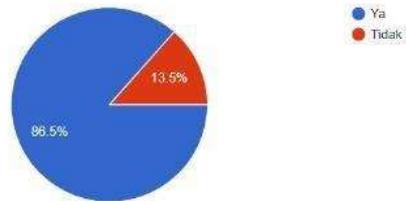




Questions Responses **37** Settings

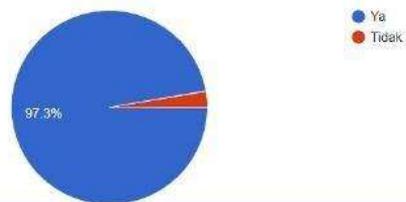
8. Pernahkah anda menonton film animasi 3 Dimensi? (Misalnya : Nemo, Upin dan Ipin, Doraemon, dll) [Copy](#)

37 responses



9. Setujukah anda jika peneliti membuat animasi 3 Dimensi tentang olahraga Pickleball? [Copy](#)

37 responses



Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Isi

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT SEBAGAI
PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL**

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengujian :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keterampilan Informasi			
1	Informasi tentang Pengembangan Video Animasi 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball		
2	Informasi tentang pengenalan olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng		
B. Kesesuaian Ilustrasi yang digunakan pada Video			
3	Ilustrasi karakter/tokoh sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.		
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.		
C. Kesesuaian Cerita dengan Sinopsis			
5	Alur teknik – teknik bagaimana kesesuaian gerakan karakter 3D dengan video real		

Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL

- 1. Layak uji coba media tanpa revisi
- 1. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
- 2. Tidak layak



Singaraja,
Ahli Isi,

(.....)

Lampiran 2 Instrumen Uji Ahli Isi

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT SEBAGAI
PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL**

Tahap Pengujian :

Petunjuk Pengujian : *Komang Artana Yasa*

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keterampilan Informasi			
1	Informasi tentang Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball	√	
2	Informasi tentang pengenalan permainan olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng	√	
B. Kesesuaian Ilustrasi yang digunakan pada Video			
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang telah dibuat	√	
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	√	
C. Kesesuaian Teknik – teknik Permainan Olahraga Badminton Pickleball			
5	Alur Teknik – teknik bagaimana kesesuaian gerakan karakter 3D dengan vidio real	√	
D. Kesesuaian Audio yang digunakan pada Video			

6	Efek Suara yang digunakan pada video animasi sudah sesuai	✓	
---	---	---	--

Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

1. Layak uji coba media tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,

Ahli Isi,


 (K. A. Fauzan)



Lampiran 2 Instrumen Uji Ahli Isi

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT SEBAGAI
PENGENALAN OLAIHRAGA PICKLEBALL**

Tahap Pengujian :

Petunjuk Pengujian : *Wayan Puja Arsana, S.Pd.*

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keterampilan Informasi			
1	Informasi tentang Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball	✓	
2	Informasi tentang pengenalan permainan olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng	✓	
B. Kesesuaian Ilustrasi yang digunakan pada Video			
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang telah dibuat	✓	
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	✓	
C. Kesesuaian Teknik – teknik Permainan Olahraga Handball Pickleball			
5	Alur Teknik – teknik bagaimana kesesuaian gerakan karakter 3D dengan vidio real	✓	
D. Kesesuaian Audio yang digunakan pada Video			

6	Efek Suara yang digunakan pada video animasi sudah sesuai	✓	
---	---	---	--

Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

- ①. Layak uji coba media tanpa revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja,

Ahli Isi,


(Wayan Purnama, S.Pd.)

Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Media

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT
SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL**

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan pendapat anda.

Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

Pertanyaan

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kesesuaian Visual.			
1	Efek tampilan pada Video sudah sesuai.		
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter.		
3	Tampilan Latar Pendukung sudah sesuai dengan sketsa.		
4	Gerakan karakter pada video sudah sesuai dengan storyboard.		
5	Pergerakan karakter sudah sesuai dengan storyboard.		
B. Kesesuaian Audio			
6	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai.		
7	Suara dubbing dan suara tokoh sudah sesuai.		
8	Durasi kemunculan audio sudah sesuai.		

9	Bacaan pada video sudah sesuai.		
C. Kesesuaian Alur Cerita			
10	Alur video yang disampaikan sudah sesuai dengan teks narasi		

Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL

1. Layak uji coba media tanpa revisi.
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.



Singaraja,

Ahli Media,

(.....)

Lampiran 1 Instrumen Uji Ahli Media

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT
SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL**

Nama : I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 25 Februari 2025

Petunjuk :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan pendapat anda.
Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

Pertanyaan

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kesesuaian Visual.			
1	Efek tampilan pada Video sudah sesuai		√
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	√	
3	Tampilan Latar Pendukung sudah sesuai dengan sketsa	√	
4	Gerakan karakter pada video sudah sesuai dengan sketsa storyboard	√	
5	Pergerakan karakter sudah sesuai dengan sketsa storyboard	√	
B. Kesesuaian Audio			
6	Musik (background) yang digunakan sudah sesuai.	√	
7	Suara dubbing dan suara karakter sudah sesuai.	√	
8	Durasi kemunculan audio sudah sesuai.	√	

9	Bacaan pada video sudah sesuai.		✓
C. Kesesuaian Alur Vidio			
10	Alur vidio yang disampaikan sudah sesuai dengan teks narasi.	✓	

Saran :

1) Bayangan hijau diisrukan

2) Perak ada teks

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

1. Layak uji coba media tanpa revisi.
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

Singaraja,

Ahli Media,

(*[Signature]*)
 () *[Signature]* ()



Lampiran 1 Instrumen Uji Ahli Media

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT
SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL**

Nama : Ketut Andika Pradyana
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 26 Feb 2025
Petunjuk :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan pendapat anda.
Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

Pertanyaan

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kesesuaian Visual.			
1	Efek tampilan pada Video sudah sesuai	✓	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	✓	
3	Tampilan Latar Pendukung sudah sesuai dengan sketsa	✓	
4	Gerakan karakter pada video sudah sesuai dengan sketsa storyboard	✓	
5	Pergerakan karakter sudah sesuai dengan sketsa storyboard	✓	
B. Kesesuaian Audio			
6	Musik (background) yang digunakan sudah sesuai.	✓	
7	Suara dubbing dan suara karakter sudah sesuai.		✓
8	Durasi kemunculan audio sudah sesuai.	✓	

9	Bacaan pada video sudah sesuai.		✓
C. Kesesuaian Alur Vidio			
10	Alur vidio yang disampaikan sudah sesuai dengan teks narasi.	✓	

Saran : *Tambahkan subtitle*
 - *Tambahkan teks pendukung pd video*

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

1. Layak uji coba media tanpa revisi.
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

Singaraja,

Ahli Media,

Amyl
 (.I. Ketut... Anelika... Pradnyana)

Fase ke-2

Lampiran 1 Instrumen Uji Ahli Media

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT
SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL**

Nama : I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 17 April 2025

Petunjuk :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan pendapat anda.
Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

Pertanyaan

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kesesuaian Visual.			
1	Efek tampilan pada Video sudah sesuai	√	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	√	
3	Tampilan Latar Pendukung sudah sesuai dengan sketsa	√	
4	Gerakan karakter pada video sudah sesuai dengan sketsa storyboard	√	
5	Pergerakan karakter sudah sesuai dengan sketsa storyboard	√	
B. Kesesuaian Audio			
6	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai.	√	
7	Suara dubbing dan suara karakter sudah sesuai.	√	
8	Durasi kemunculan audio sudah sesuai.	√	

9	Bacaan pada video sudah sesuai.	✓	
C. Kesesuaian Alur Vidio			
10	Alur vidio yang disampaikan sudah sesuai dengan teks narasi.	✓	

Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

- ① Layak uji coba media tanpa revisi.
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

Singaraja,

Ahli Media,


(.....)

Lampiran 1 Instrumen Uji Ahli Media

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT
SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL**

Nama : I Ketut Andika Pradnyana
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 17 April 2025
Petunjuk :

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan pendapat anda.
Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

Pertanyaan

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kesesuaian Visual.			
1	Efek tampilan pada Video sudah sesuai	√	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	√	
3	Tampilan Latar Pendukung sudah sesuai dengan sketsa	√	
4	Gerakan karakter pada video sudah sesuai dengan sketsa storyboard	√	
5	Pergerakan karakter sudah sesuai dengan sketsa storyboard	√	
B. Kesesuaian Audio			
6	Musik (background) yang digunakan sudah sesuai.	√	
7	Suara dubbing dan suara karakter sudah sesuai.	√	
8	Durasi kemunculan audio sudah sesuai.	√	

9	Bacaan pada video sudah sesuai.	✓	
C. Kesesuaian Alur Vidio			
10	Alur vidio yang disampaikan sudah sesuai dengan teks narasi.	✓	

Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

1. Layak uji coba media tanpa revisi.
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

Singaraja,

Ahli Media,


(I Ketut Andika Basmyana)

Lampiran 10. Instrumen Uji Respon Pengguna

INSTRUMEN UJI RESPON PENGGUNA PENGEMBANGAN VIDEO 3D LIVESHOOT SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA PICKLEBALL

Nama :

Umur :

Pekerjaan :

Tanggal Penilaian :

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket, responden dipersilahkan untuk menyaksikan video animasi baik melalui perangkat laptop maupun ponsel dan memberi penilaian terhadap sejumlah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada option nilai yang tersedia di setiap nomor. Berikanlah penilaian pada setiap pernyataan yang ada.

No	Jawaban	Keterangan
1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	CS	Cukup Setuju
4	S	Setuju
5	SS	Sangat Setuju

Form Angket Respon Pengguna:

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Alur video pada 3D Liveshoot Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball mudah untuk dipahami.					
2	Alur video pada 3D Liveshoot Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball menarik.					
3	Saya dapat memahami makna yang disampaikan dalam video Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball					
4	Karakter animasi pada Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball sangat menarik.					
5	Background pada Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball sangat menarik.					
6	Backsound pada Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball sangat jelas.					

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
7	Suara narator pada Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball sangat jelas.					

Singaraja,

Responden,

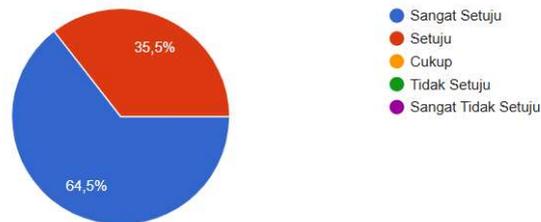


Lampiran 11. Hasil Uji Respon Pengguna

1. Saya dapat memahami pengertian teknik - teknik permainan pickleball setelah menonton Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball

[Salin diagram](#)

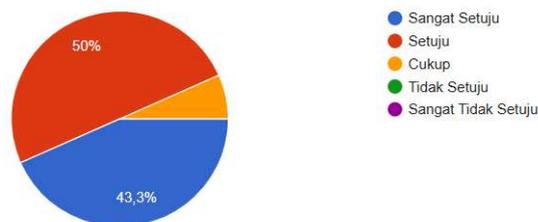
31 jawaban



2. Saya dapat mengetahui sejarah olahraga pickleball setelah menonton Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball

[Salin diagram](#)

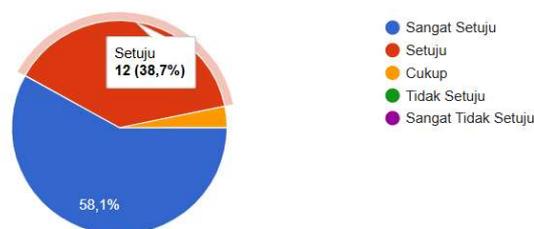
30 jawaban



3. Setelah menonton Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball saya mengetahui cara bermain pickleball yaitu grip, ready position, dan footwork

[Salin diagram](#)

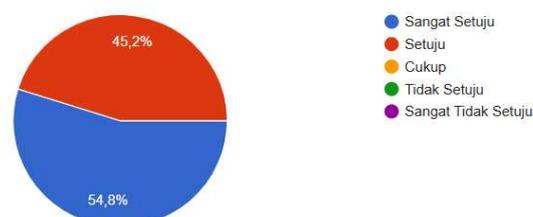
31 jawaban



4. Setelah menonton Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball saya mengetahui teknik bermain pickleball yaitu servis, volley, dink, smash, dan dropshot

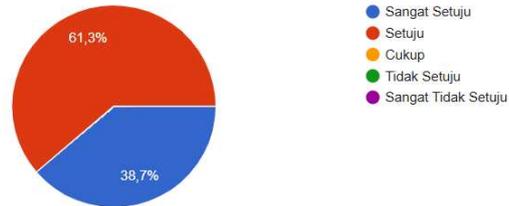
[Salin diagram](#)

31 jawaban



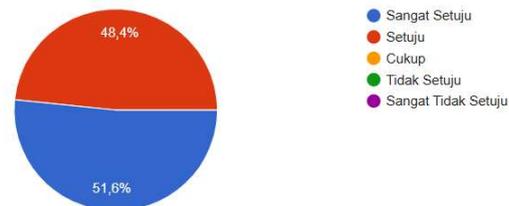
5. Karakter dalam Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball berbasis Animasi 3D Liveshoot sesuai dengan kondisi sebenarnya [Salin diagram](#)

31 jawaban



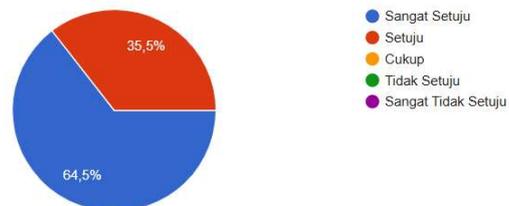
6. Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball berbasis Animasi 3D Liveshoot memiliki visualisasi dan suara yang jelas [Salin diagram](#)

31 jawaban



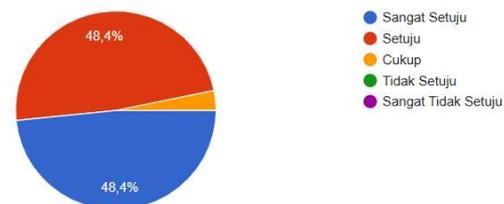
7. Setelah menonton video apakah Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball sangat menarik dan bermanfaat. [Salin diagram](#)

31 jawaban



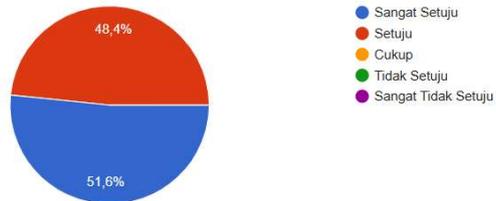
8. Setelah menonton Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball berbasis Animasi 3D Liveshoot saya mengetahui perkembangan olahraga pickleball [Salin diagram](#)

31 jawaban



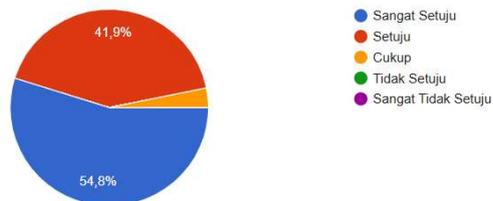
9. Saya dapat dengan mudah memahami penjelasan yang disampaikan dalam Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball [Salin diagram](#)

31 jawaban

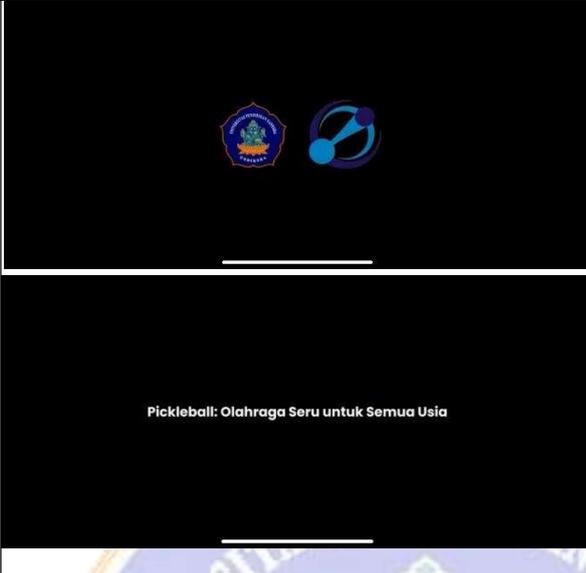


10. Setelah menonton Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball saya menjadi tertarik untuk bermain olahraga tersebut [Salin diagram](#)

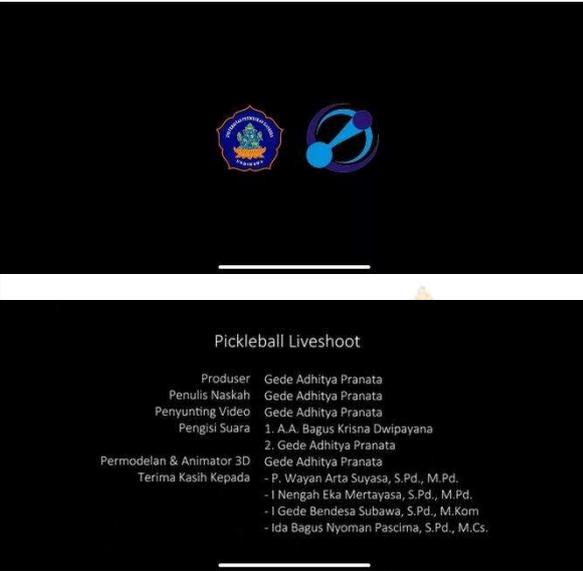
31 jawaban



Lampiran 12. Penerapan Storyboard

No	Scene	Keterangan
1		<p>Menampilkan logo Undiksha, logo PTI, dan juga menampilkan judul Pickleball: Olahraga Seru untuk Semua Usia</p>
2		<p>Pada scene ini nantinya Pickleboy akan memperkenalkan diri dan karakter berjalan menuju ke lapangan</p>
3		<p>Pada saat perjalanan Menuju ke lapangan Pickleboy bertemu dengan Krisna di jalan yang kebetulan juga Krisna ingin ke lapangan dan Pickleboy mengajaknya bermain bersama.</p>

No	Scene	Keterangan
4	 <p>Ayo kita bermain pickleball</p>	<p>Sesampainya dilapangan Pickleboy memperkenalkan olahraga yang akan dimainkan dan Pickleboy juga memperkenalkan sejarah olahraga Pickleball</p>
5	 <p>Paddle, atau sering disebut dengan pemukul</p>	<p>Selanjutnya Pickleboy memperkenalkan alat - alat yang akan digunakan untuk bermain</p>
6	 <p>untuk memukul bola pickleball</p>	<p>Selanjutnya Pickleboy menjelaskan cara bermain dan teknik bermain olahraga pickleball dan Krisna mengikuti gerakan dari Pickleboy</p>
7		<p>Selanjutnya Pickleboy dan Krisna bermain bersama</p>

No	Scene	Keterangan																				
8	 <p>Pickleball Liveshoot</p> <table border="0"> <tr> <td>Produser</td> <td>Gede Adhitya Pranata</td> </tr> <tr> <td>Penulis Naskah</td> <td>Gede Adhitya Pranata</td> </tr> <tr> <td>Penyunting Video</td> <td>Gede Adhitya Pranata</td> </tr> <tr> <td>Pengisi Suara</td> <td>1. A.A. Bagus Krisna Dwipayana</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Gede Adhitya Pranata</td> </tr> <tr> <td>Permodelan & Animator 3D</td> <td>Gede Adhitya Pranata</td> </tr> <tr> <td>Terima Kasih Kepada</td> <td>- P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>- I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>- I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom</td> </tr> <tr> <td></td> <td>- Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.</td> </tr> </table>	Produser	Gede Adhitya Pranata	Penulis Naskah	Gede Adhitya Pranata	Penyunting Video	Gede Adhitya Pranata	Pengisi Suara	1. A.A. Bagus Krisna Dwipayana		2. Gede Adhitya Pranata	Permodelan & Animator 3D	Gede Adhitya Pranata	Terima Kasih Kepada	- P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.		- I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.		- I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom		- Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.	Menampilkan penutup yang berisikan ucapan terima kasih dan juga menampilkan Logo Undiksha dan PTI
Produser	Gede Adhitya Pranata																					
Penulis Naskah	Gede Adhitya Pranata																					
Penyunting Video	Gede Adhitya Pranata																					
Pengisi Suara	1. A.A. Bagus Krisna Dwipayana																					
	2. Gede Adhitya Pranata																					
Permodelan & Animator 3D	Gede Adhitya Pranata																					
Terima Kasih Kepada	- P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.																					
	- I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.																					
	- I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom																					
	- Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.																					



Lampiran 13. Dokumentasi

No	Dokumentasi	Keterangan
1.		Dokumentasi dengan pengurus olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng
2.		Dokumentasi dengan penguji ahli media
3.		Dokumentasi dengan penguji ahli isi 1

4.		Dokumentasi dengan penguji ahli isi 2
----	---	---------------------------------------

No	Dokumentasi	Keterangan
5.		Dokumentasi uji respon penonton

RIWAYAT HIDUP



Gede Adhitya Pranata lahir di Singaraja, 21 Juni 2002. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Gede Sukantara dan Putu Rusmini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan menganut agama Hindu. Penulis bertempat tinggal di Banjar Dinas Desa, Desa Sekumpul, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 2 Sawan dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di jenjang Sekolah

Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Sawan dan lulus pada tahun 2017. Di jenjang Sekolah Menengah Atas, penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 3 Singaraja dan lulus pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di tingkat perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika. Penulis pernah mengikuti Program Magang IDUKA (Industri dan Dunia Kerja) yang diselenggarakan oleh Universitas Pendidikan Ganesha bertempat di Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Buleleng pada tahun 2023. Penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul *“Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball.”*

