



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 : 2346/UN48.11.1/KM/2024
Perihal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 19 November 2024

Yth. Kepala SMA Negeri 3 Singaraja
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:

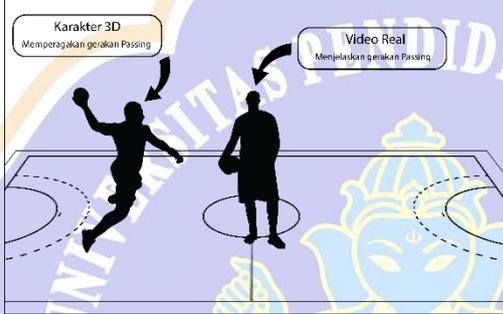
Nama : Putu Yosdiawan Kurniattama Santosa
NIM : 2115051053
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Observasi pengumpulan data untuk pengembangan video edukasi animasi 3D
Liveshoot permainan olahraga handball di SMA Negeri 3 Singaraja
Judul Skripsi : Pengembangan Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot permainan olahraga handball

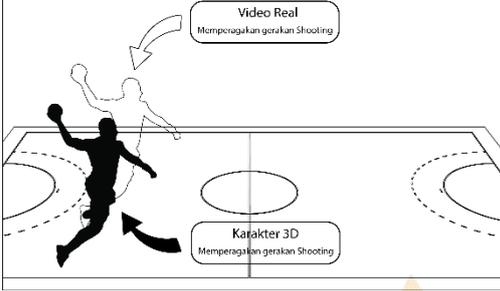
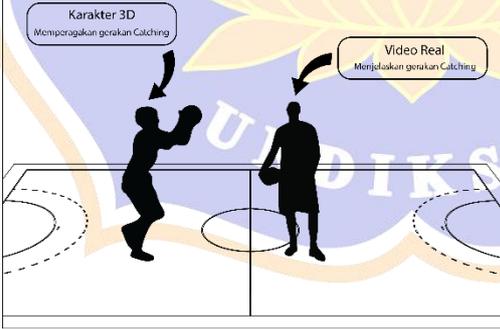
Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

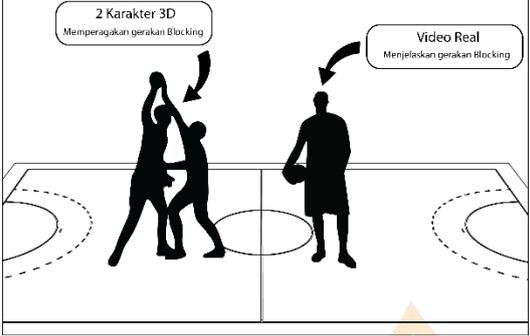
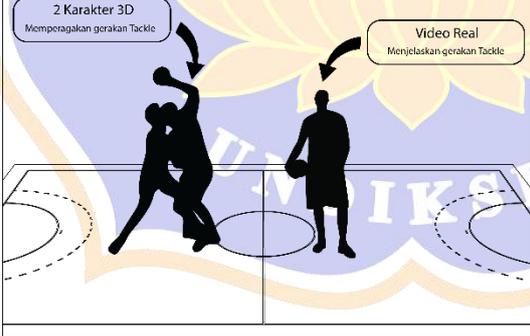
Made Windu Antara Kesiman
NIP 198211112008121001

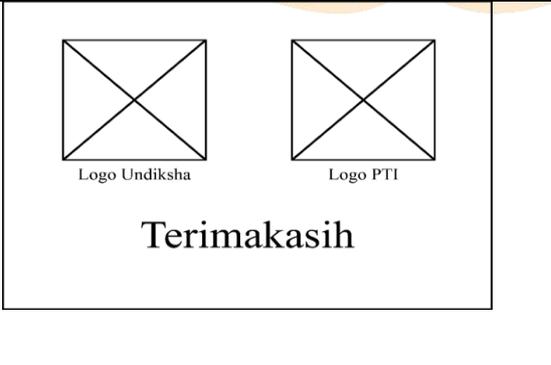
Lampiran 2 Storyboard

Scane	Tampilan atau Visual	Keterangan	Waktu
1		<p>Opening Logo pada opening logo ini akan menggunakan metode texturing yang dimana pada metode ini bertujuan untuk memberikan warna pada opening logo</p>	5 detik
2		<p>Pada scane ini nantinya akan menjelaskan pengertian apa itu teknik passing kemudian nantinya akan ada yang mempraktikan gerakan tersebut nantinya akan diikuti gerakannya oleh karakter 3D tersebut. Karakter 3D nya berada di tengah dan ditandai dengan yang tidak berwarna, menggunakan prinsip animasi squash and stretch, prinsip staging, anticipation, arcs, timing dan bermain dengan proporsi</p>	30 detik

Scane	Tampilan atau Visual	Keterangan	Waktu
3		<p>Pada scane ketiga nantinya akan menjelaskan pengertian tentang teknik shooting bola pada permainan handball, kemudian akan ada yang mempraktikan secara nyata gerakan teknik shooting tersebut kemudian diikuti gerakannya oleh karakter 3D tersebut. Karakternya ditandai dengan warna hitam, menggunakan prinsip squash and stretch, prinsip staging, anticipation, arcs, timing dan bermain dengan proporsi.</p>	35 detik
4		<p>Pada scane 4 disini akan menjelaskan pengertian apa itu teknik catching pada permainan olahraga handball, kemudian nantinya akan ada yang mempraktikan gerakan tersebut secara langsung kemudian nanti akan diikuti gerakannya oleh karakter 3D tersebut.</p>	35 detik

Scane	Tampilan atau Visual	Keterangan	Waktu
		Karakternya ditandai dengan warna hitam, menggunakan prinsip squash and stretch, prinsip staging, anticipation, arcs, timming dan bermain dengan proporsi.	
5		<p>Pada scane 5 disini akan menjelaskan pengertian apa itu teknik dribble pada permainan olahraga handball, kemudian nantinya akan ada yang mempraktikan gerakan tersebut secara langsung kemudian nanti akan diikuti gerakannya oleh karakter 3D tersebut. Yang ditandai dengan warna hitam di storyboard. Karakternya ditandai dengan warna hitam, prinsip squash and stretch, prinsip staging, anticipation, arcs, timming dan bermain dengan proporsi.</p>	35 detik

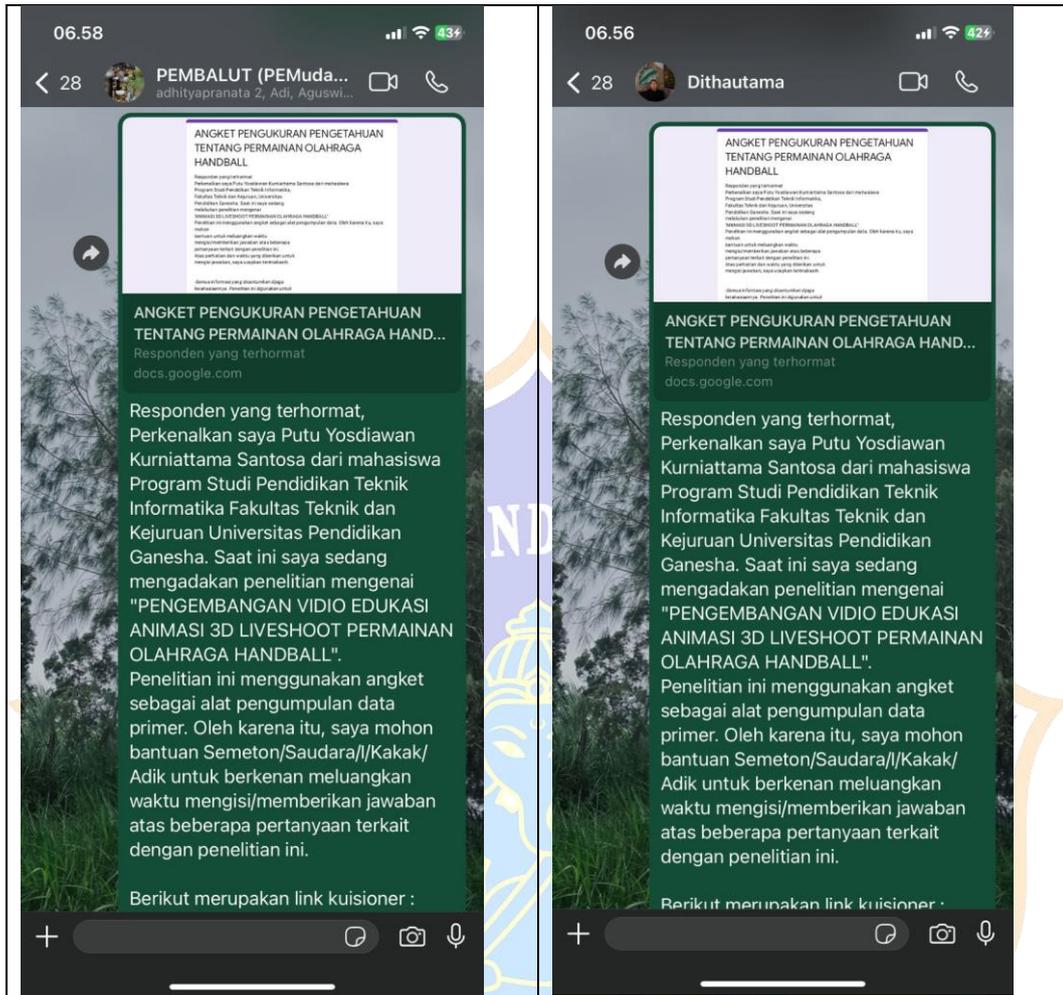
Scane	Tampilan atau Visual	Keterangan	Waktu
6		<p>Pada scane 6 disini akan menjelaskan pengertian apa itu teknik block pada permainan olahraga handball, kemudian nantinya akan ada yang mempraktikan gerakan tersebut secara langsung kemudian nanti akan diikuti gerakannya oleh karakter 3D tersebut. Karakternya ditandai dengan warna hitam, prinsip squash and stretch, prinsip staging, anticipation, arcs, timing dan bermain dengan proporsi.</p>	35 detik
7		<p>Pada scane 7 disini akan menjelaskan pengertian apa itu teknik tackle pada permainan olahraga handball, kemudian nantinya akan ada yang mempraktikan gerakan tersebut secara langsung kemudian nanti akan diikuti gerakannya oleh karakter 3D tersebut. Karakternya</p>	35 detik

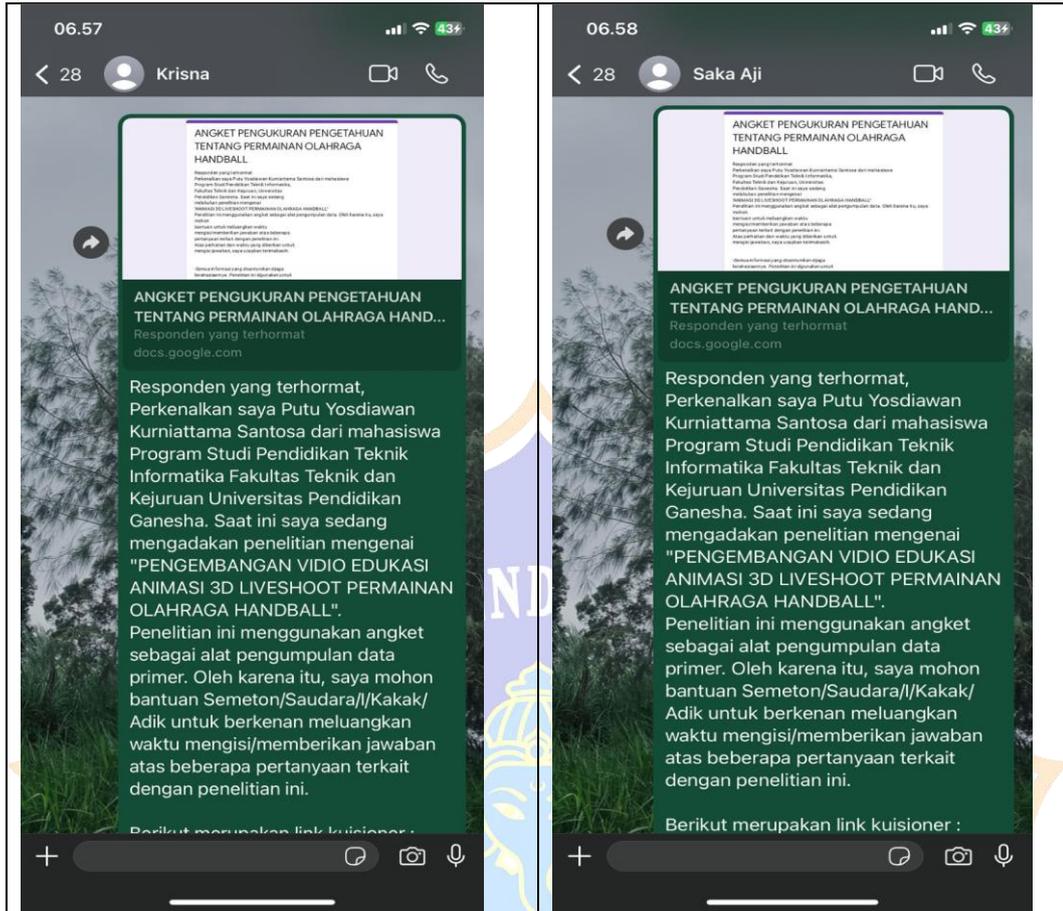
Scane	Tampilan atau Visual	Keterangan	Waktu
		ditandai dengan warna hitam, prinsip squash and stretch, prinsip staging, anticipation, arcs, timming dan bermain dengan proporsi.	
8		<p>Pada scane 8 disini akan menjelaskan pengertian apa itu teknik passing pada permainan olahraga handball, kemudian nantinya akan ada yang mempraktikkan gerakan tersebut secara langsung kemudian nanti akan diikuti gerakannya oleh karakter 3D tersebut. Karakternya ditandai dengan warna hitam, prinsip squash and stretch, prinsip staging, anticipation, arcs, timming dan bermain dengan proporsi.</p>	35 detik
9		<p>Pada scane Sembilan ini akan menampilkan logo yang terdiri dari logo Undiksha dan logo PTI kemudian nanti setelah menampilkan</p>	15 detik

Scane	Tampilan atau Visual	Keterangan	Waktu
		logo berikutnya ucapan terimakasih sebagai penutup dari animasi 3D liveshoot, menggunakan metode texturing dimana akan memberikan warna pada logo.	



Lampiran 3 Dokumentasi Penyebaran Angket Pengetahuan Masyarakat





Lampiran 4 Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat

Untitled form - Google Forms

docs.google.com/forms/d/1Vp87b7o6mt8DQLYRVQZz1QYLC5FuCUJdQ96PRkxJ/edit

Google Chrome isn't your default browser [Set as default](#)

Untitled form ☆

Questions Responses Settings

ANGKET PENGUKURAN PENGETAHUAN TENTANG PERMAINAN OLAHRAGA HANDBALL

B I U

Responden yang terhormat
Perkenalkan saya Putu Yosdiawan Kurniattama Santosa dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini saya sedang melakukan penelitian mengenai "ANIMASI 3D LIVESHOOT PERMAINAN OLAHRAGA HANDBALL". Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Oleh karena itu, saya mohon bantuan untuk meluangkan waktu mengisi/memberikan jawaban atas beberapa pertanyaan terkait dengan penelitian ini. Atas perhatian dan waktu yang diberikan untuk mengisi jawaban, saya ucapkan terimakasih.

-Semua informasi yang dicantumkan dijaga kerahasiaannya. Penelitian ini digunakan untuk tujuan ilmiah.

Windows taskbar: Search, 10:39, 02/11/2024

Untitled form - Google Forms

docs.google.com/forms/d/1Vp87b7o6mt8DQLYRVQZz1QYLC5FuCUJdQ96PRkxJ/edit

Google Chrome isn't your default browser [Set as default](#)

Untitled form ☆

Questions Responses Settings

Kuesioner ini diperuntukkan untuk mengukur pengetahuan masyarakat tentang Permainan Olahraga Handball

Nama
Long answer text

Alamat
Long answer text

Umur
Short answer text

Windows taskbar: Search, 10:40, 02/11/2024

Untitled form - Google Forms x +
docs.google.com/forms/d/1Vp87y7ofmL8DQJYRVOZz1QYLCSFuCLxkQ96PRkxJs/edit

Google Chrome isn't your default browser [Set as default](#)

Untitled form ☆

Questions Responses 00 Settings

Apakah kamu pernah mencari tentang permainan handball ini?

- Iya
- Tidak

Apakah tau teknik - teknik dalam permainan handball

- Iya
- Tidak

Apakah anda pernah menyaksikan pertandingan handball ini, baik secara langsung ataupun melalui media?

- Iya
- Tidak

10:41 02/11/2024

Untitled form - Google Forms x +
docs.google.com/forms/d/1Vp87y7ofmL8DQJYRVOZz1QYLCSFuCLxkQ96PRkxJs/edit

Google Chrome isn't your default browser [Set as default](#)

Untitled form ☆

Questions Responses 00 Settings

Seberapa penting menurut anda pengenalan lebih lanjut tentang handball di masyarakat

- Sangat penting
- Penting
- Kurang penting
- Tidak penting

Seberapa besar minat anda untuk belajar atau mengetahui lebih lanjut tentang handball?

- Sangat minat
- Minat
- Kurang minat
- Tidak minat

10:41 02/11/2024

Untitled form - Google Forms x +
docs.google.com/forms/d/1Vp87y7ofmL8DQJYRVOZz1QYLCSFuCLxkQ96PRkxJs/edit

Google Chrome isn't your default browser [Set as default](#)

Untitled form ☆

Questions Responses 00 Settings

Menurut anda seberapa efektif penggunaan teknologi 3D dalam membantu pemahaman tentang handball?

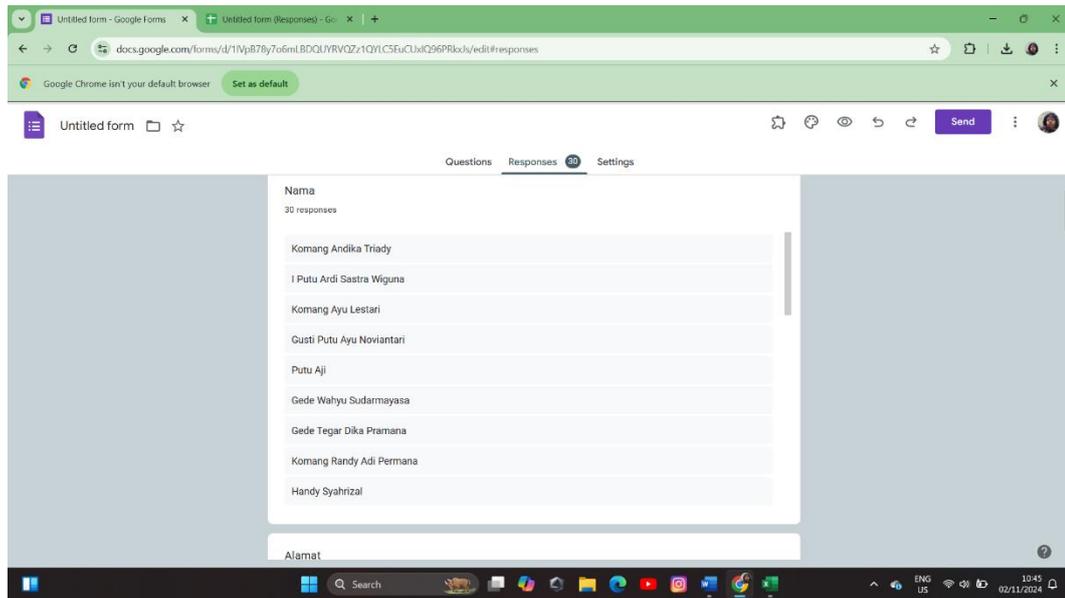
- Sangat efektif
- Efektif
- Kurang efektif
- Tidak efektif

Apakah anda merasa media 3D lebih menarik dibandingkan dengan metode pengenannya melalui teks atau biasa?

- Iya
- Tidak

10:43 02/11/2024

Lampiran 5 Hasil Penyebaran Angket Pengetahuan Masyarakat



Google Chrome isn't your default browser [Set as default](#)

Untitled form

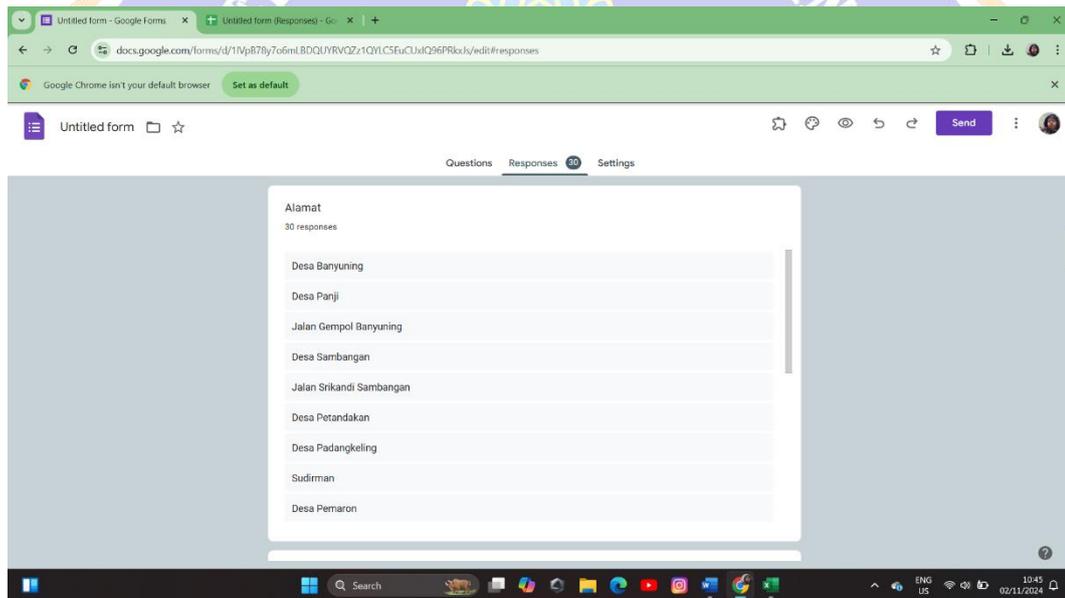
Questions Responses **30** Settings

Nama
30 responses

- Komang Andika Triady
- I Putu Ardi Sastra Wiguna
- Komang Ayu Lestari
- Gusti Putu Ayu Noviantari
- Putu Aji
- Gede Wahyu Sudarmayasa
- Gede Tegar Dika Pramana
- Komang Randy Adi Permana
- Handy Syahrizal

Alamat

13:45 02/11/2024



Google Chrome isn't your default browser [Set as default](#)

Untitled form

Questions Responses **30** Settings

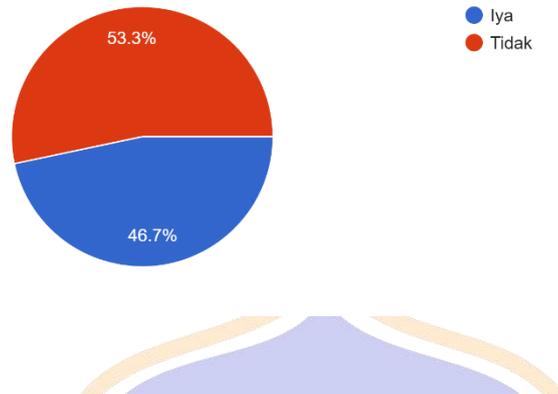
Alamat
30 responses

- Desa Banyuning
- Desa Panji
- Jalan Gempol Banyuning
- Desa Sambangan
- Jalan Srikandi Sambangan
- Desa Petandakan
- Desa Padangkeling
- Sudirman
- Desa Pamaran

13:45 02/11/2024

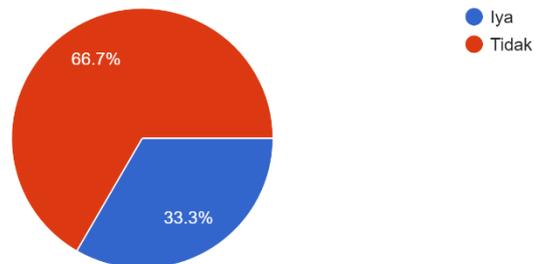
Apakah kamu pernah mencari tentang permainan handball ini?

30 responses



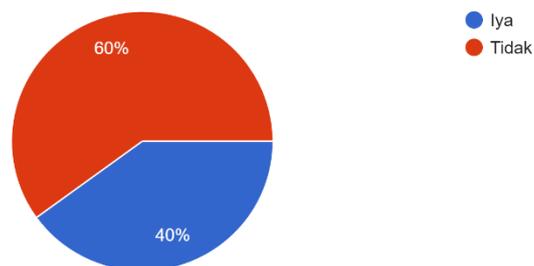
Apakah tau teknik - teknik dalam permainan handball

30 responses



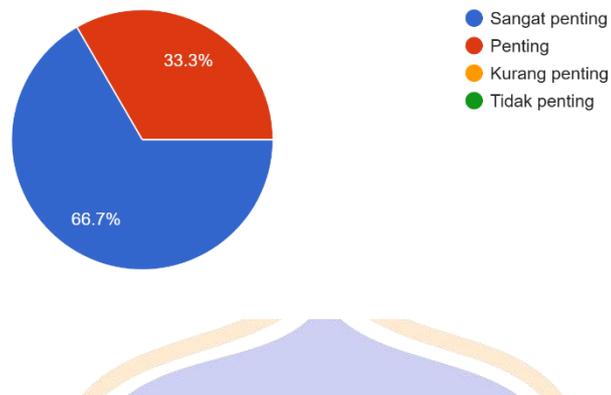
Apakah anda pernah menyaksikan pertandingan handball ini, baik secara langsung ataupun melalui media?

30 responses



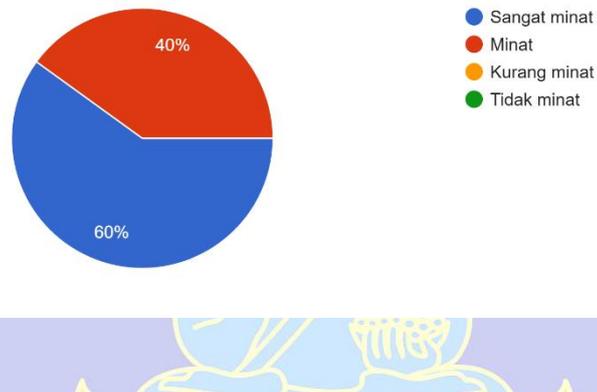
Seberapa penting menurut anda pengenalan lebih lanjut tentang handball di masyarakat

30 responses



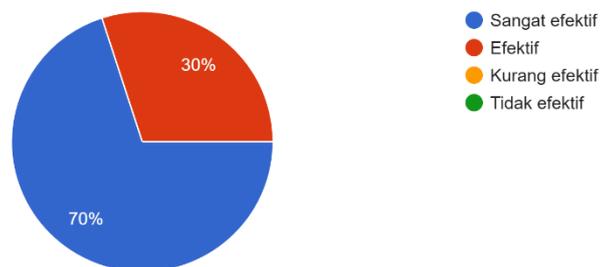
Seberapa besar minat anda untuk belajar atau mengetahui lebih lanjut tentang handball?

30 responses



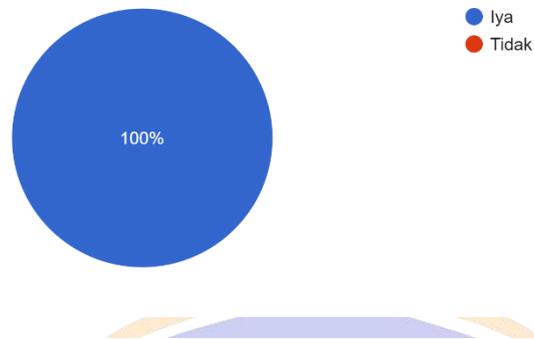
Menurut anda seberapa efektif penggunaan teknologi 3D dalam membantu pemahaman tentang handball?

30 responses



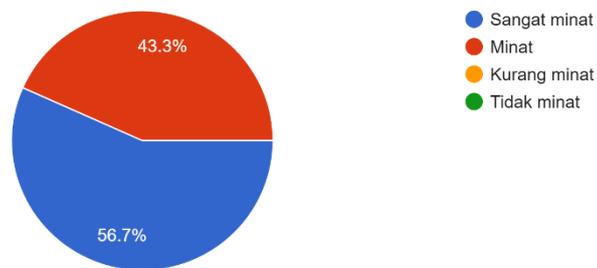
Apakah anda merasa media 3D lebih menarik dibandingkan dengan metode pengenalannya melalui teks atau biasa?

30 responses



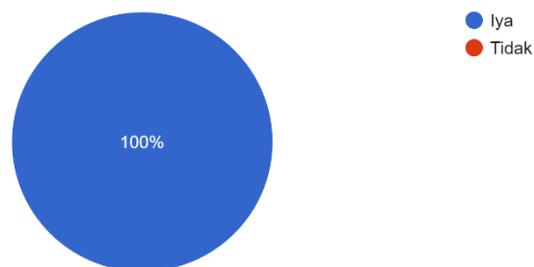
Apakah menurut anda pengalaman belajar dengan liveshoot 3D dapat meningkatkan minat bermain handball?

30 responses



Menurut anda apakah tampilan simulasi 3D dalam dibuatkannya liveshoot 3D dalam pengenalan handball akan mempermudah pemahaman aturan dan teknis dasar olahraga ini?

30 responses



Jika disediakan media pengenalan handball yang interaktif seperti 3D liveshoot apakah anda tertarik untuk mengenal dan mempelajarinya?

30 responses



● Iya
● Tidak



Lampiran 6 Observasi Pelatih Handball Kabupaten Buleleng



Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Isi

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI
ANIMASI 3D LIVESHOOT PERMAINAN OLAHRAGA HANDBALL
DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA**

Tahap 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 Permainan Olahraga Handball di Sma Negeri 3 Singaraja		
2	Informasi tentang pengenalan permainan olahraga handball di Sma Negeri 3 Singaraja		
B. Kesesuaian Ilustrasi yang digunakan pada Video			
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Pengembangan Vidio Edukasi Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball di Sma Negeri 3 Singaraja 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			
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 EDUKASI ANIMASI 3D LIVESHOOT
PERMAINAN OLAHRAGA HANDBALL DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA**

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

Singaraja,
Ahli Isi,

(.....)



Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Media

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN VIDIO EDUKASI
ANIMASI 3D LIVESHOOT PERMAINAN OLAHRAGA HANDBALL DI
SMA NEGERI 3 SINGARAJA**

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 sketsa storyboard		
5	Pergerakan karakter sudah sesuai dengan 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 VIDIO EDUKASI ANIMASI 3D LIVESHOOT
PERMAINAN OLAHRAGA HANDBALL DI SMA NEGERI 3
SINGARAJA**

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

Singaraja,

Ahli Media,

UNDIKSHA

(.....)

Lampiran 9 Instrumen Uji Respon Pengguna

**INSTRUMEN UJI RESPON PENGGUNA PENGEMBANGAN VIDIO
EDUKASI ANIMASI 3D LIVESHOOT PERMAINAN OLAHRAGA
HANDBALL DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA**

Nama :

Umur :

Pekerjaan :

Tanggal Penilaian :

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket, responden dipersilahkan untuk menyaksikan vidio animasi baik melalui perangkat laptop maupun ponsel dan memberi penilaian terhadap sejumlah pertanyaan di bawah ini dengan memberi penilaian terhadap sejumlah pernyataan dibawah 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

Lampiran 10 form Angket Respon Pengguna

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Memahami pengertian teknik – teknik permainan handball setelah menonton Video Animasi 3D Liveshoot Handball					
2	Mengetahui perkembangan olahraga Handball di SMA Negeri 3 Singaraja					
3	Mengetahui cara melakukan teknik passing, catching, dribble dan shooting setelah menonton Video Animasi 3D Liveshoot Handball					
4	Mengetahui posisi tangan dan kaki yang benar pada saat melakukan teknik passing, catching, dribble dan shooting					
5	Karakter dalam video animasi 3D liveshoot sesuai dengan kondisi sebenarnya					
6	Backsound pada Video Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball sangat jelas.					

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
7	Setelah menonton video animasi 3D liveshoot permainan olahraga handball di SMA Negeri 3 Singaraja apakah sangat menarik dan bermanfaat					

Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 3D LIVESHOOT
PERMAINAN OLAHRAGA HANDBALL DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA**

Singaraja,

Pengguna,

UNDIKSHA

(.....)

Lampiran 11 Hasil Angket Uji Ahli Isi

Uji Ahli Isi Pertama

UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 3D LIVESHOOT PERMAINAN
OLAHRAGA HANDBALL DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA

Nama : *Wayan Pujar Arsana, S-Pd.*
Pekerjaan : *Guru Olahraga*
Tanggal Pengujian : *19/09/2025*

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

Keterangan skala penilaian:

5. Tidak valid
6. Kurang valid
7. Cukup valid
8. Valid

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
E. Keterampilan Informasi					
1	Informasi tentang Pengembangan Video Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball di SMA Negeri 3 Singaraja				√
2	Informasi tentang Pengenalan Permainan olahraga handball di SMA Negeri 3 Singaraja				√
F. Kesesuaian Ilustrasi yang digunakan pada Video Animasi 3D Liveshoot					
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Pengembangan Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball di SMA Negeri 3 Singaraja sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang telah dibuat				√
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat				√
G. Kesesuaian Teknik Permainan Olahraga Handball					

 Dipindai dengan CamScanner

5	Alur cerita Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman sudah sesuai dengan sinopsis				✓
II. Kesesuaian Audio yang digunakan pada Video					
6	Efek Suara yang digunakan pada video animasi sudah sesuai				✓

Saran:

.....

.....

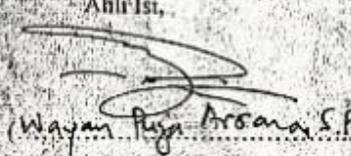
.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

Singaraja, 17/02/2025
 Ahli Isi,

 (Wayan Ayu Arsana S.Pd)

Uji Ahli Isi Pertama

UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 3D LIVESHOOT PERMAINAN
OLAHRAGA HANDBALL DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA

Nama : *IG Atchandi Setiawan, M. Pd.*
 Pekerjaan : *Pelatih Handball SMA 3 SGT*
 Tanggal Pengujian : *19/02/2025*

Petunjuk:

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

Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Keterampilan Informasi					
1	Informasi tentang Pengembangan Video Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball di SMA Negeri 3 Singaraja				✓
2	Informasi tentang Pengenalan Permainan olahraga handball di SMA Negeri 3 Singaraja				✓
B. Kesesuaian Ilustrasi yang digunakan pada Video Animasi 3D Liveshoot					
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Pengembangan Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball di SMA Negeri 3 Singaraja 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 Permainan Olahraga Handball					

Lampiran 12 Hasil Angket Uji Ahli Media

Uji Ahli Media Pertama

UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN VIDIO EDUKASI ANIMASI 3D LIVESHOOT PERMAINAN
OLAHRAGA HANDBALL DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA

Nama : I Gede Bendara Sihawa
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 25/02/2025

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

Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual.					
1	Efek tampilan vidio 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 storyboard			✓	
B. Kesesuaian Audio					
6	Musik (back sound) yang digunakan sudah sesuai.			✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 3D LIVESHOOT PERMAINAN
OLAHRAGA HANDBALL DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA

Nama : *I Nyoman Indhi W.*
 Pekerjaan : *Dorin PT*
 Tanggal Pengujian : *25/02/2025*

Petunjuk :

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

Keterangan skala penilaian:

1. Tidak valid
2. Kurang valid
3. Cukup valid
4. Valid

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual.					
1	Efek tampilan 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	Pergeseran karakter sudah sesuai dengan storyboard	✓			
B. Kesesuaian Audio					
6	Musik (back sound) yang digunakan sudah sesuai.				✓

CS Dipindai dengan CamScanner

CS Dipindai dengan CamScanner

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 video yang disampaikan sudah sesuai dengan teks narasi			✓	

Saran:
 1) Audio disesuaikan, 2) karakter diperjelas

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

Singaraja, 25/01/2025
 Ahli Media,
 (.....)

Uji Ahli Media Kedua

UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 3D LIVESHOOT PERMAINAN
OLAHRAGA HANDBALL DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA

Nama : *16ede Bendera Subawa*
Pekerjaan : *Dorer*
Tanggal Pengujian : *17/03/2025*

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

Keterangan skala penilaian:

5. Tidak valid
6. Kurang valid
7. Cukup valid
8. Valid

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual.					
1	Efek tampilan 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 storyboard				✓
B. Kesesuaian Audio					
6	Musik (back sound) yang digunakan sudah sesuai.				✓

CS Dipindai dengan CamScanner

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 video yang disampaikan sudah sesuai dengan teks narasi				✓

Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

Singaraja, 17/05/2019

Ahli Media,

(.....)

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 video yang disampaikan sudah sesuai dengan teks narasi				✓

Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

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

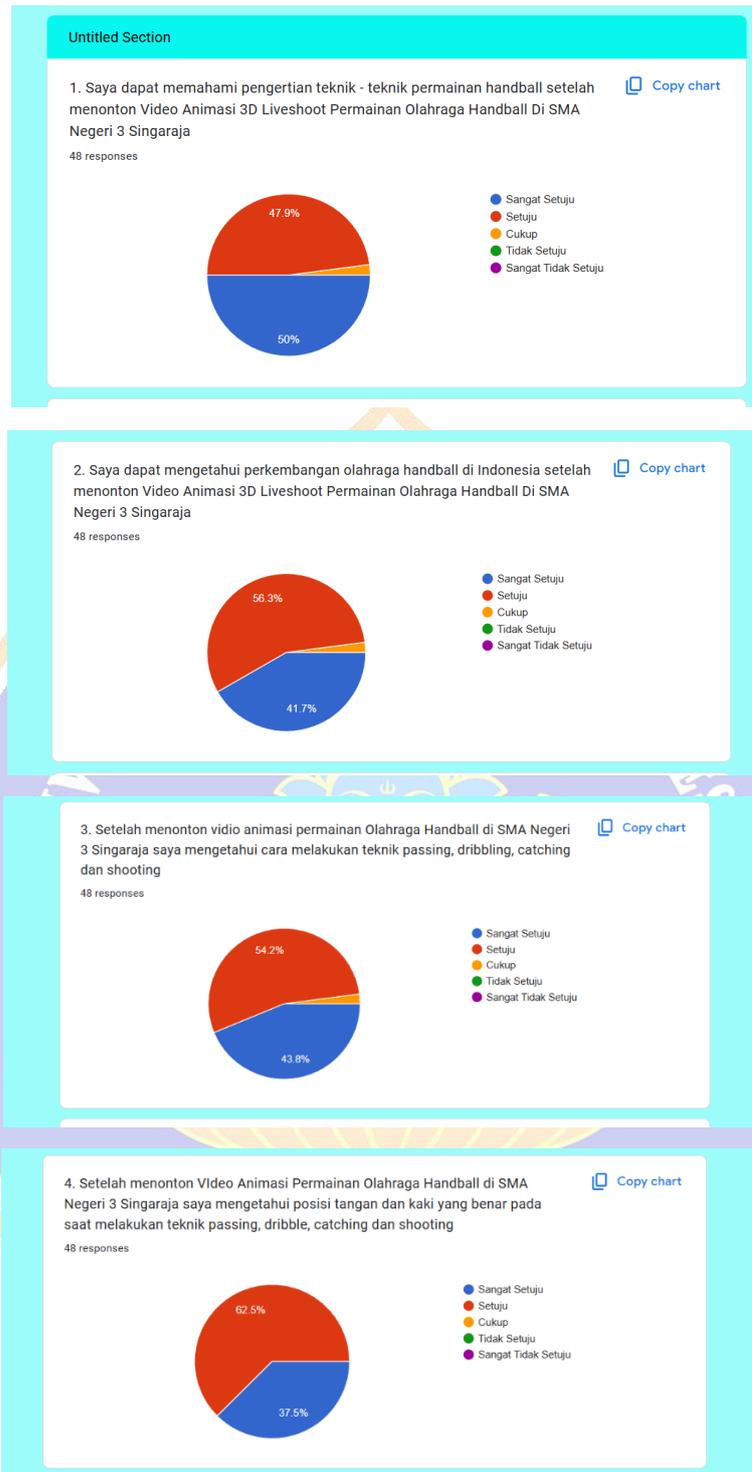
Singaraja, 12/05/2018
 Ahli Media


Lampiran 13 Perhitungan Hasil Responden Masyarakat

No	Nama Responden	Umur	Alamat	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Jumlah Skor per Responden	Kategori
1	Made Alit Mahaputra	18	Penarukan	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	41	Positif
2	gede widiartana	17	JL.P.IRIAN	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	44	Sangat Positif
3	Kadek miska sabiananta	18	Jalan setiabudi 145	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	Positif
4	Kadek Anantya Lestari	17	Desa sekumpul	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	44	Sangat Positif
5	Kadek Eka Pradana	17	Penarukan	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	47	Sangat Positif
6	Putu Okta Wijaya	18	Banyuning	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48	Sangat Positif
7	Luh Siska Wulandari	17	Penarukan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Sangat Positif
8	Gede Adi Yulistya	18	Penarukan	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	Sangat Positif
9	Kadek Wulan Pradnya	17	Penarukan	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48	Sangat Positif
10	Putu Nila Wahyuni	18	Penarukan	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46	Sangat Positif
11	Gede Parmadi Cahyadi	18	Penarukan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Sangat Positif
12	Putu Agus Sugita	17	Penarukan	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	47	Sangat Positif
13	Komang Budi Adnyana	18	Penarukan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Sangat Positif
14	Putu Bagus Permana	18	Penarukan	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48	Sangat Positif
15	Luh Antika Dewi	18	Penarukan	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48	Sangat Positif
16	Niluh Sukmajayanti	18	Penarukan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Sangat Positif
17	Komang Dina Lestari	18	Penarukan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Sangat Positif
18	Ketut Pande Wirayasa	17	Penarukan	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48	Sangat Positif
19	Putu Indah Wahyuni	18	Banyuning	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	42	Positif
20	Made Rusmini Putri	18	Penarukan	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	44	Sangat Positif
21	Gede Galang Wijaya	18	Penarukan	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	44	Sangat Positif
22	Gede Sapta Adi	18	Penarukan	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	43	Sangat Positif
23	Ahmad Fauzan	18	Penarukan	5	4	4	4	3	3	4	5	5	4	41	Positif
24	Ketut Jayanegara	18	Penarukan	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	40	Positif
25	Puspa Kusumayanti	17	Krobokan	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	43	Sangat Positif
26	Nurul Mufidah	18	Penarukan	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41	Positif
27	Desak Made Ameliachayani	17	Krobokan	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	40	Positif
28	Dewa Gede Yogaantara	17	Krobokan	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	43	Sangat Positif
29	Nyoman Wismautama	18	Krobokan	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	Sangat Positif
30	Ni Luh Riskaayu	17	P. Obi penarukan	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	45	Sangat Positif
31	Gede Baruna Maheswara	18	Penarukan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Positif
32	Adizzmichael	18	Krobokan	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	43	Sangat Positif
33	Esti Utami	18	Banyuning	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	Positif
34	Novi Mayantika	18	Penarukan	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	47	Sangat Positif
35	Mahayuni	18	P. Irian Penarukan	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	45	Sangat Positif
36	Veriita	18	Penarukan	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	45	Sangat Positif
37	Putu Gita Putri	18	Penarukan	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	44	Sangat Positif
38	I Komang Sadu Aradia	18	Banyuning	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	47	Sangat Positif
39	Komang Shintya	18	Penarukan	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	46	Sangat Positif
40	Kadek Liana	18	Penarukan	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	47	Sangat Positif
Jumlah				182	179	178	176	173	176	185	181	190	186	1806	

Untuk hasil excel lebih lanjut bisa dilihat pada link berikut:

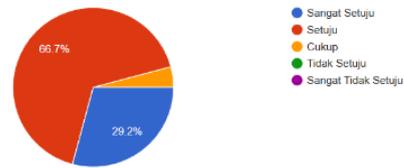
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1e6w_WxN_67OqwGFiUMTB-kstzxF-0swSt0uaZKDpREg/edit?usp=sharing



5. Karakter dalam Video Animasi Permainan Olahraga Handball di SMA Negeri 3 Singaraja berbasis Animasi 3D Liveshoot sesuai dengan kondisi sebenarnya

[Copy chart](#)

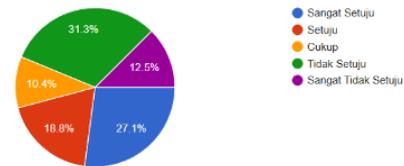
48 responses



6. Video Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball di SMA Negeri 3 Singaraja memiliki visualisasi dan suara yang kurang jelas.

[Copy chart](#)

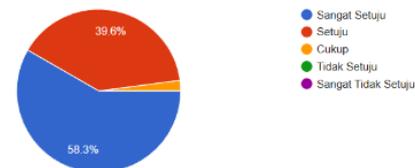
48 responses



7. Setelah menonton video apakah Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball di SMA Negeri 3 Singaraja sangat menarik dan bermanfaat.

[Copy chart](#)

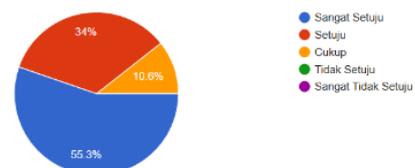
48 responses



8. Setelah menonton video Permainan Olahraga Handball di SMA Negeri 3 Singaraja berbasis Animasi 3D Liveshoot saya mengetahui perkembangan handball di SMA Negeri 3 Singaraja

[Copy chart](#)

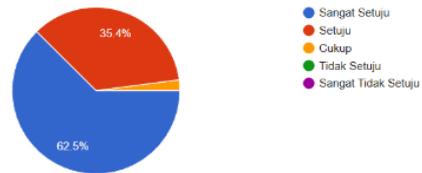
47 responses



9. Saya dapat dengan mudah memahami penjelasan yang disampaikan dalam Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot di SMA Negeri 3 Singaraja

[Copy chart](#)

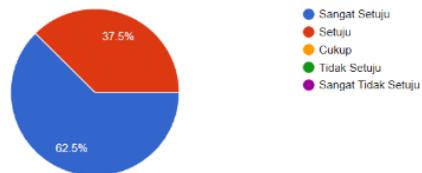
48 responses



10. Setelah menonton Video Animasi Permainan Olahraga Handball Di SMA Negeri 3 Singaraja saya menjadi tertarik untuk bermain olahraga tersebut

[Copy chart](#)

48 responses



Lampiran 14 Dokumentasi

Dokumentasi Uji Ahli Isi



Dokumentasi Uji Ahli Media



Lampiran 15. Implementasi Storyboard

Scane	Visual	Narasi	Waktu
1		-	10 detik
2		Memperkenalkan nama karakter	23 detik
3		Menjelaskan program ekstrakurikuler handball di SMA Negeri 3 Singaraja yang diperkenalkan tahun 2017 dengan jumlah peserta ekstra 110 – 150 siswa.	45 detik
4		Menjelaskan teknik passing dengan posisi tangan yang benar pada saat melempar bola atau passing.	40 detik
5		Menjelaskan teknik catching pada permainan olahraga handball dengan posisi tangan yang benar pada saat menangkap bola.	35 detik

Scane	Visual	Narasi	Waktu
6		Menjelaskan teknik dribble pada permainan olahraga handball dengan posisi kaki yang benar pada saat memantulkan bola kebawah..	35 detik
7		Menjelaskan teknik shooting pada permainan olahraga handball dengan posisi tangan yang benar pada saat melakukan shooting.	35 detik
8		Credit title	20 detik

Lampiran 16 Dokumentasi Uji Respon Pengguna



