

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENGENALAN BURUNG CURIK
BALI**



**OLEH
RAMA MAHARDIKA
NIM. 1915051109**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN BURUNG CURIK BALI

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

Rama Mahardika

NIM 1915051109

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes.

I Gede Bendesa Subawa. S.Pd., M.Kom.

NIP. 199311172019031014

Pembimbing II,

A handwritten signature in blue ink, featuring a large, prominent loop at the beginning followed by several vertical strokes.

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

NIP. 199503022019031006

Skripsi oleh Rama Mahardika ini telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 24 Juli 2025

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd
NIP. 199010192020122011

(Anggota)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

(Anggota)



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

(Anggota)

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 11 AUG. 2025



Mengetahui

Ketua Ujian,

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

Sekretaris Ujian,

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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan
Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **"Pengembangan Video Animasi 3d Sebagai Media Edukasi Pengenalan Burung Curik Bali"** 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 resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 7 Agustus 2025



Rama Mahardika

NIM. 1915051109

KATA PERSEMBAHAN

SAYA PERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK

Allah Subhanahu wa Ta'ala

Atas berkat dan rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan.

ORANG TUA

(Suhartono dan Mun Sri Rahayu)

Terima kasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya yang tiada hentinya dalam memanjatkan doa, memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan secara moral maupun material dan didikan yang telah diberikan selama ini. Terima kasih untuk segala hal yang telah berikan.

KAKAK-ADIK TERSAYANG

(Ayu Mahartika dan Rakha Mahar Randi)

Yang selalu mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam proses pengerjaan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN DAN PEGAWAI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya: Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2019

MOTTO

“TETAP TENANG AND STILL YOMANN”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi 3d Sebagai Media Edukasi Pengenalan Burung Curik Bali”**. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan sebagai Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
5. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku Pembimbing I dan juga Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan penulis arahan, nasihat, motivasi, dukungan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini

6. Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan penulis arahan, nasihat, motivasi, dukungan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini
7. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
9. Luh ade juanitini, S.Pd. selaku Pacar yang telah menemani saya selama ini dengan memberikan saya nasihat, motivasi, bantuan dan semangat agar cepat lulus.
10. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.

Singaraja, 7 Agustus 2025

Penulis



Rama Mahardika

NIM. 1915051109

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
ABSTRAK INDO	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi masalah.....	4
1.3 Rumusan masalah.....	4
1.4 Tujuan penelitian.....	4
1.5 Manfaat hasil penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.1.1 Penelitian Terkait.....	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Curik Bali.....	9
2.2.2 Video.....	9
2.2.3 Animasi.....	11
2.2.4 Teknik Pembuatan Animasi.....	21
2.2.5 Audio	22
2.2.6 Kerangka Berfikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 JENIS PENELITIAN	24
3.2 METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	24
3.2.1 Pengonsepan (Concept)	25
3.2.2 Perancangan (Design).....	26
3.2.3 Pengumpulan Bahan (Material Collecting)	27
3.2.4 Pembuatan (Assembly).....	27
3.2.5 Pengujian (Testing).....	28
3.2.5 Distribusi (Distribution).....	30

3.3 ANALISIS DATA.....	30
3.3.1 Analisis Data Uji Ahli	30
3.3.2 Analisis Data Uji Respon.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 HASIL PENELITIAN	34
4.1.1 Hasil Tahap Concept	34
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i>	35
4.1.3 Hasil Tahap Material Collecting	37
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i>	39
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i>	45
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i>	52
4.2 Pembahasan	53
BAB V PENUTUP	55
5.1 KESIMPULAN	55
5.2 SARAN.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
RIWAYAT HIDUP	59
LAMPIRAN.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Solid Drawing	14
Gambar 2.2 Timing & Amp Spacing	14
Gambar 2. 3 Squash & Amp Stretch.....	15
Gambar 2. 4 Anticipation.....	16
Gambar 2. 6 Arcs	17
Gambar 2. 1 Secondary Action	17
Gambar 2. 2 Follow Through And Overlapping Action	18
Gambar 2. 3 Straight Ahead Action And Pose To Pose	19
Gambar 2. 4 Staging.....	19
Gambar 2. 5 Appeal	20
Gambar 2. 6 Exaggeration.....	21
Gambar 2. 7 Kerangka Berfikir.....	23
Gambar 3. 1 Tahap Model MDLC	24
Gambar 3. 2 Curik Bali	27
Gambar 4.1 Rancangan Thumbnail Youtube.....	37
Gambar 4.3 Modeling Latar Belakang.....	41
Gambar 4.4 Implentasi texturing.....	41
Gambar 4.6 Implentasi Skinning	42
Gambar 4.7 Implentasi Animating	43
Gambar 4.8 Implentasi Lighting	43
Gambar 4.9 Implentasi Rendering	44
Gambar 4.10 Tahap Perekaman Suara	45
Gambar 4.11 Tahap Penggabungan	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Konsep Video Animasi 3D	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi uji ahli isi	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi uji ahli media	29
Tabel 3.4 Uji Respon Pengguna	30
Tabel 3.5 Skoring Formula Gregory	30
Tabel 3. 8 Presentase Kelayakan Animasi 3D	33
Tabel 4.1 <i>Tahap Konsep</i>	34
Tabel 4.2 Rancangan Karakter	35
Tabel 4.3 Rancangan Gambar Pendukung	36
Tabel 4.4 Tabulasi Silang Uji Ahli Isi Gregory	46
Tabel 4.5 Skor Validasi Uji Ahli Isi	47
Tabel 4.6 Saran dan Masukan Uji Ahli Media	48
Tabel 4.7 Tabulasi Silang Uji Ahli Media Gregory	48
Tabel 4.8 Skor Validasi Uji Ahli Media	49
Tabel 4.9 Kriteria Penggolongan Responden	52
Tabel 4.10 Hasil Kriteria Penggolongan Responden	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Sinopsis.....	61
Lampiran 2. Lampiran Naskah Video	63
Lampiran 3. Storyboard	70
Lampiran 4. Angket Pengetahuan Pengukuran Masyarakat	79
Lampiran 5 Instrumen Uji Ahli Isi.....	84
Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Media.....	90
Lampiran 7 Instrumen Uji Respon Penonton.....	100
Lampiran 8. Dokumentasi.....	109

