

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
INFORMASI LAYANAN KONSELING DI UNIVERSITAS
PENDIDIKAN GANESHA**



OLEH :

I MADE BUDI DARMA WIDNYANA

NIM. 2115051020

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

2025



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI INFORMASI LAYANAN
KONSELING DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



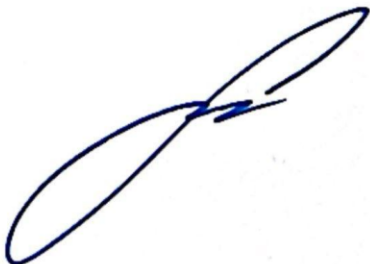
SINGARAJA

2025

SKRIPSI

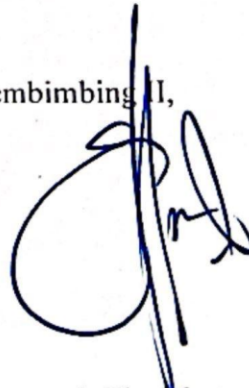
**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT
UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,
Pembimbing I,



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP.198709072015041001

Pembimbing II,



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

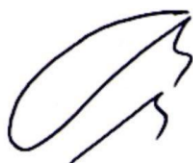
Skripsi oleh I Made Budi Darma Widnyana ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal

Dewan penguji



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

(Ketua)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

(Anggota)



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(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 : Jumat

Tanggal : 21 NOV 2025



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. 198502152008122007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Informasi Layanan Konseling di Universitas Pendidikan Ganesha” beserta seluruh isinya Adalah benar-benar karya sendiri, dan 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, 16 Agustus 2025



Made Budi Darma Widnyana

NIM. 2115051020

MOTTO

“Setiap langkah dalam perjalanan hidup adalah pelajaran yang menguatkan”



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 3 Dimensi Informasi Layanan Konseling di Universitas Pendidikan Ganesha”**. 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:

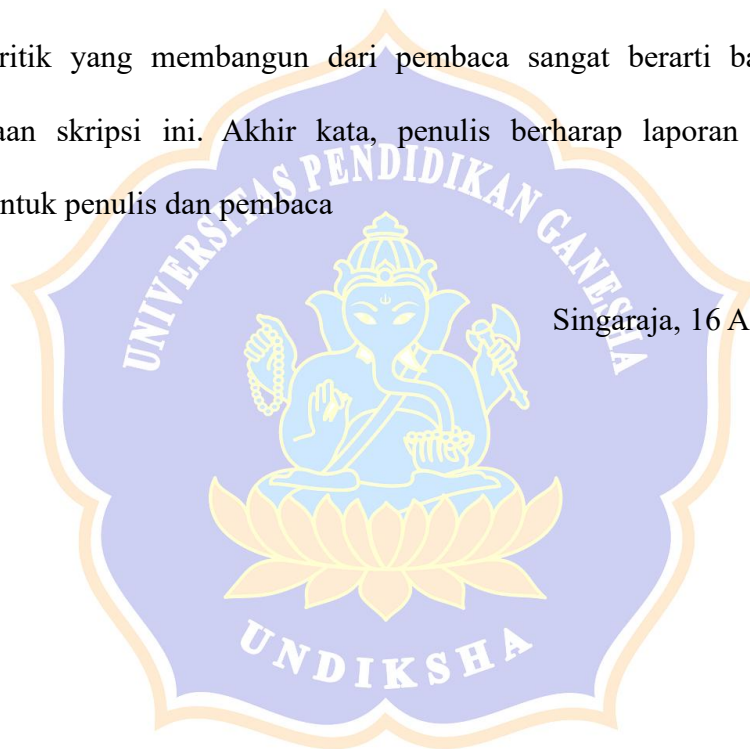
1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Putu Hendra Saputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
5. Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
6. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
7. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.

8. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam Menyusun skripsi ini.
10. Beserta teman-teman mahasiswa Angkatan 2021 Jurusan Teknik Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam Menyusun 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, 16 Agustus 2025

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
JUDUL PENELITIAN.....	xviii
IDENTITAS PENELITI	xix
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA	7
2.1.1 Penelitian Yang Relevan.....	7
2.2 LANDASAN TEORI.....	14
2.2.1 UPA Bimbingan Konseling	14
2.2.2 Video Animasi	18
2.2.3 Animasi 3 Dimensi.....	27
2.2.4 Perangkat Lunak.....	28
2.2.5 Kerangka Berpikir	32

BAB III	35
METODE PENELITIAN.....	35
3.1 JENIS PENELITIAN.....	35
3.2 MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	35
3.2.1 Concept(Pengonsepan).....	36
3.2.2 Design (Perancangan).....	38
3.2.3 Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	45
3.2.4 Assembly (Pembuatan).....	46
3.2.5 Testing (Pengetesan).....	49
3.2.6 Distribution (D istribusi)	60
BAB IV	61
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Hasil Penelitian.....	61
4.1.1 Hasil Tahap Konsep (<i>Concept</i>).....	61
4.1.2 Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>).....	62
4.1.3 Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	66
4.1.4 Hasil Tahap Perancangan (<i>Assembly</i>).....	67
4.1.5 Hasil Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	71
4.1.6 Hasil Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>).....	83
4.2 Pembahasan.....	84
BAB V	91
PENUTUP.....	91
5.1 Simpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stretch</i>	21
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	22
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	22
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead Action</i>	23
Gambar 2. 5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	23
Gambar 2. 6 <i>Slow In and Slow Out</i>	24
Gambar 2. 7 <i>Arc</i>	24
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	24
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	25
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	25
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	26
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	26
Gambar 2. 13 Tampilan <i>Blender</i>	28
Gambar 2. 14 Tampilan <i>Unreal Engine</i>	29
Gambar 2. 15 Tampilan <i>Make Human</i>	29
Gambar 2. 16 Tampilan <i>Speed tree</i>	30
Gambar 2. 17 Tampilan <i>Adobe Audition</i>	30
Gambar 2. 18 Tampilan <i>Adobe Primere</i>	31
Gambar 2. 19 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Model MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	36
Gambar 3. 2 <i>Thumbnail YouTube</i>	45
Gambar 4. 1 Implementasi Modeling.....	68
Gambar 4. 2 Implementasi Texturing	68
Gambar 4. 3 Implementasi Rigging	68
Gambar 4. 4 Implementasi Skinning	69
Gambar 4. 5 Implementasi Animation	69
Gambar 4. 6 Implementasi Lighting	69
Gambar 4. 7 Implementasi Rendering	70
Gambar 4. 8 Tahap Perekaman Suara	70
Gambar 4. 9 Tahap Penggabungan	71
Gambar 4. 10 Cover Video Animasi 3D Layanan Informasi UPA BK Undiksha.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Konsep Video Animasi 3 Dimensi	38
Tabel 3. 2 <i>Desain</i> Karakter	42
Tabel 3. 3 Latar Pendukung	44
Tabel 3. 4 Pengumpulan bahan	46
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Uji Ahli Isi	50
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	50
Tabel 3. 7 Scoring Formula <i>Gregory</i>	51
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Uji <i>Gregory</i>	52
Tabel 3.9 Indikator Penilaian SMEC	43
Tabel 3.10 Kategori Evaluasi	46
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Konsep.....	61
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter Animasi 3D	63
Tabel 4. 3 Implementasi Perancangan Latar Belakang Tempat Animasi 3D	65
Tabel 4. 4 Pemilihan pengisi suara atau Dubber.....	66
Tabel 4. 5 Pemilihan backsound	67
Tabel 4. 6 Hasil Uji <i>Gregory</i>	72
Tabel 4. 7 Kategori Evaluasi	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Pengambilan Data	98
Lampiran 2.	Dokumentasi Observasi	99
Lampiran 3.	Angket pengukuran Mahasiswa Undiksha	100
Lampiran 4.	Hasil angket pengukuran Mahasiswa Undiksha	102
Lampiran 5.	Tabel pemetaan kasus UPA BK Undiksha	104
Lampiran 6.	Bagan Alur Layanan Bimbingan dan Konseling	105
Lampiran 7.	Storyboard	109
Lampiran 8.	Instrumen Uji Ahli Isi	117
Lampiran 9.	Instrumen Uji Ahli Media	119
Lampiran 10.	Instrumen Uji Respon Pengguna	121
Lampiran 11.	Dokumentasi	123
Lampiran 12.	Hasil Uji ahli isi	124
Lampiran 13.	Hasil Uji ahli media	125
Lampiran 14.	Hasil Uji respon pengguna	127
Lampiran 15.	Implmentasi Storyboard	130

