

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS ANIMASI 3 DIMENSI *LIVE SHOOT* PADA
MATA KULIAH KULINER ASIA MATERI KULINER
ARAB**

SKRIPSI

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



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

2026

SKRIPSI

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

Pembimbing I	Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. NIP.198709072015041001
Pembimbing II	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011

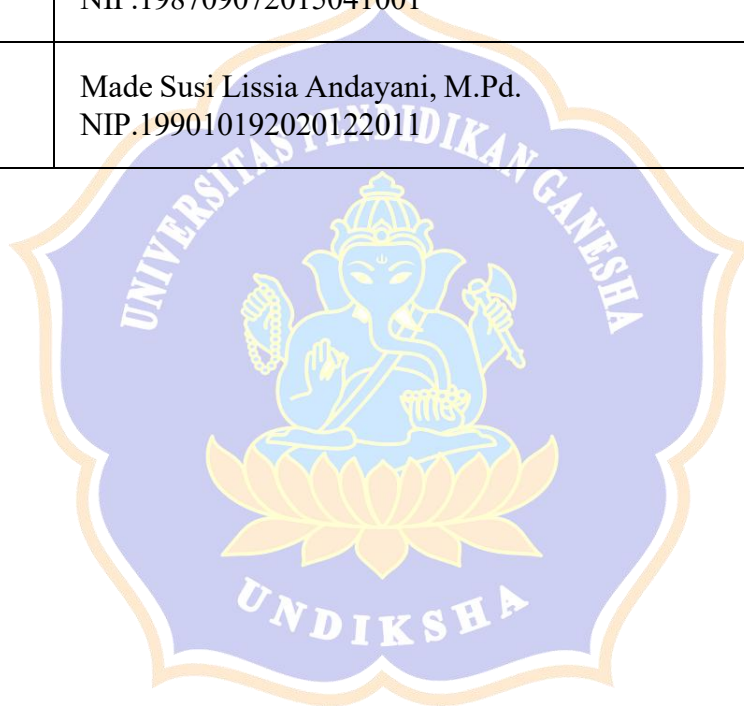


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh Made Artha Saraswati ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Januari 2026

Dewan Penguji

Ketua	I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. NIP.199311172019031014
Anggota	Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. NIP.198603132024212001
Anggota	Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. NIP.198709072015041001
Anggota	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Ir. 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



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRé - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSRé
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 3D *Live shoot* Pada Mata Kuliah Kuliner Asia Materi Kuliner Arab” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 15 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



Made Artha Saraswati

NIM 1915051083

MOTTO

**Hiduplah dengan karaktermu
Jangan mengubah dirimu
Hanya untuk sebuah pengakuan dari orang lain**



PRAKATA

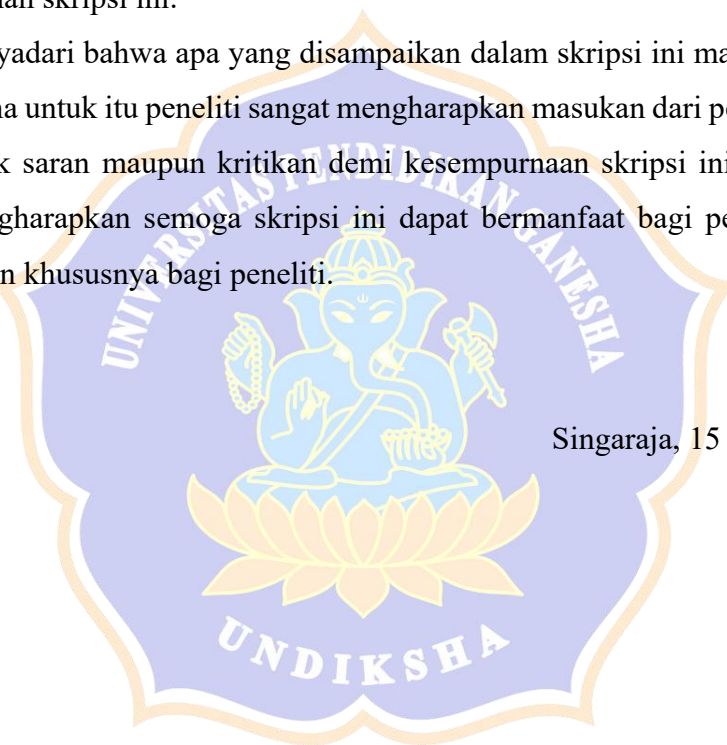
Puji syukur peneliti panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 3D *Live shoot* Pada Mata Kuliah Kuliner Asia Materi Kuliner Arab”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama peneliti mengikuti perkuliahan.
2. Bapak Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Bapak Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
4. Ibu Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika sekaligus sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
5. Bapak Dr. Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, serta motivasi kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, serta motivasi kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Ibu Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II yang telah banyak

meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

9. Seluruh staf dosen serta pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
10. Keluarga peneliti yang memberikan semangat serta sabar menunggu kelulusan peneliti.
11. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa apa yang disampaikan dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna untuk itu peneliti sangat mengharapkan masukan dari pembaca, baik dalam bentuk saran maupun kritikan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata peneliti mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya bagi peneliti.



Singaraja, 15 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Pembatasan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Penelitian Yang Relevan	11
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Teori Belajar	15
2.2.2 Gaya Belajar	17
2.2.3 Media Pembelajaran	18
2.2.4 Video Pembelajaran	21
2.2.5 Animasi	24
2.2.6 Animasi 3D	27
2.2.7 Video <i>Live shoot</i>	28
2.2.8 Camera Angle	29
2.2.9 Ukuran Gambar	32
2.2.10 Pergerakan Kamera	33
2.2.11 Perangkat Lunak Yang Digunakan	34
2.2.12 Karakteristik Mata Kuliah Kuliner Asia	35
2.3 Kerangka Berpikir	40

BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Jenis Penelitian	44
3.2 Model Penelitian	44
3.2.1 Fase Pengonsepan (<i>Concept</i>)	45
3.2.2 Fase Perancangan (<i>Design</i>)	48
3.2.3 Fase Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	49
3.2.4 Fase Pembuatan (<i>Asembly</i>)	51
3.2.5 Fase Pengujian (<i>Testing</i>)	51
3.2.6 Fase Distribution	56
3.3 Instrumen Pengumpulan Data	56
3.4 Jadwal Penelitian	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Hasil Penelitian	59
4.1.1 Hasil Tahap Concept	59
4.1.2 Hasil Tahap Design	62
4.1.3 Hasil Tahap Material Collecting	64
4.1.4 Hasil Tahap Assembly	67
4.1.5 Hasil Tahap Testing	71
4.1.6 Hasil Tahap Distribution	85
4.2 Pembahasan	86
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 12 Prinsip Animasi.....	24
Tabel 2.2 Bumbu dan Bahan Makanan Khas Arab	38
Tabel 2.3 Hidangan Khas Arab	40
Tabel 3. 1 Pemetaan Materi dalam Video Pembelajaran	48
Tabel 3. 2 Konversi Tingkat Pencapaian	53
Tabel 3. 3 Konversi Tingkat Pencapaian	54
Tabel 3. 4 Kriteria Penggolongan Respon Dosen dan Mahasiswa	55
Tabel 3. 5 Teknik Pengumpulan Data.....	57
Tabel 4. 1 Analisis Capaian Pembelajaran.....	60
Tabel 4. 2 Analisis Video Pembelajaran	62
Tabel 4. 3 Masukan Uji Ahli Isi.....	72
Tabel 4. 4 Hasil Uji Ahli Isi.....	73
Tabel 4. 5 Masukan Uji Ahli Media.....	75
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahli Media.....	76
Tabel 4. 7 Hasil Uji Perorangan.....	78
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	79
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Lapangan.....	81
Tabel 4. 10 Hasil Respon Dosen Pengampu Mata Kuliah Kuliner Asia	82
Tabel 4. 11 Hasil Respon Mahasiswa	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Normal Angle (Eye level)	30
Gambar 2.2 High Angle (Sudut tinggi).....	30
Gambar 2.3 Low Angle (Sudut rendah).....	31
Gambar 2.4 Bird View Angle (Sudut sangat tinggi).....	31
Gambar 2.5 Frog Eye Angle (Sudut sangat rendah)	32
Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berfikir	43
Gambar 3. 1 Diagram Multimedia Development Life Cycle.....	45
Gambar 3. 2 Karakter Koki.....	50
Gambar 4. 1 Pembuatan 3D Karakter Koki	65
Gambar 4. 2 Proses Pengambilan Video Kuliner Arab.....	66
Gambar 4. 3 Proses Pembuatan Animasi 3 Dimensi	68
Gambar 4. 4 Proses Rendering Awal Animasi 3 Dimensi	69
Gambar 4. 5 Proses Penggabungan Scene Video.....	70
Gambar 4. 6 Proses Rendering Akhir Video Pembelajaran.....	71

