

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI EDUKASI TENTANG
PENGABENAN SWASTAGNI
(STUDI KASUS KELUARGA BESAR PASEK GELGEL PEGATEPAN
BANJAR TENGAH DESA MAYONG)**



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

2026



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI EDUKASI TENTANG PENGABENAN
SWASTAGNI
(STUDI KASUS KELUARGA BESAR PASEK GELGEL PEGATEPAN BANJAR TENGAH
DESA MAYONG)**

SKRIPSI



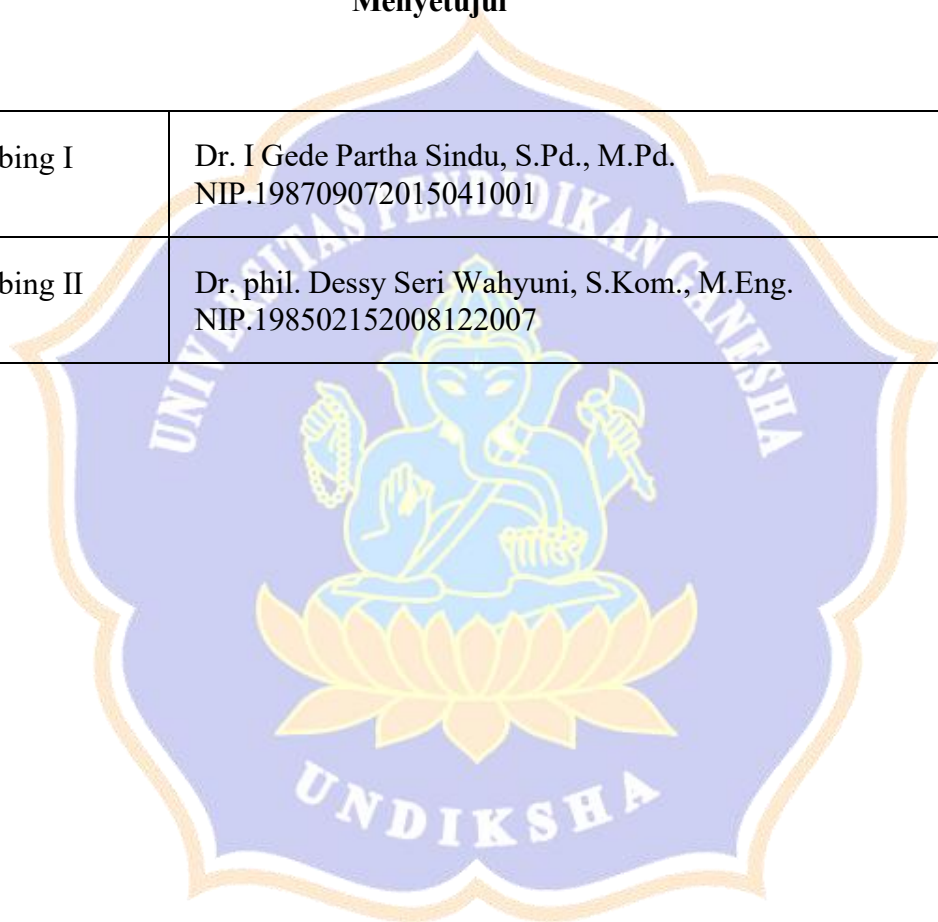
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2026

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

Menyetujui

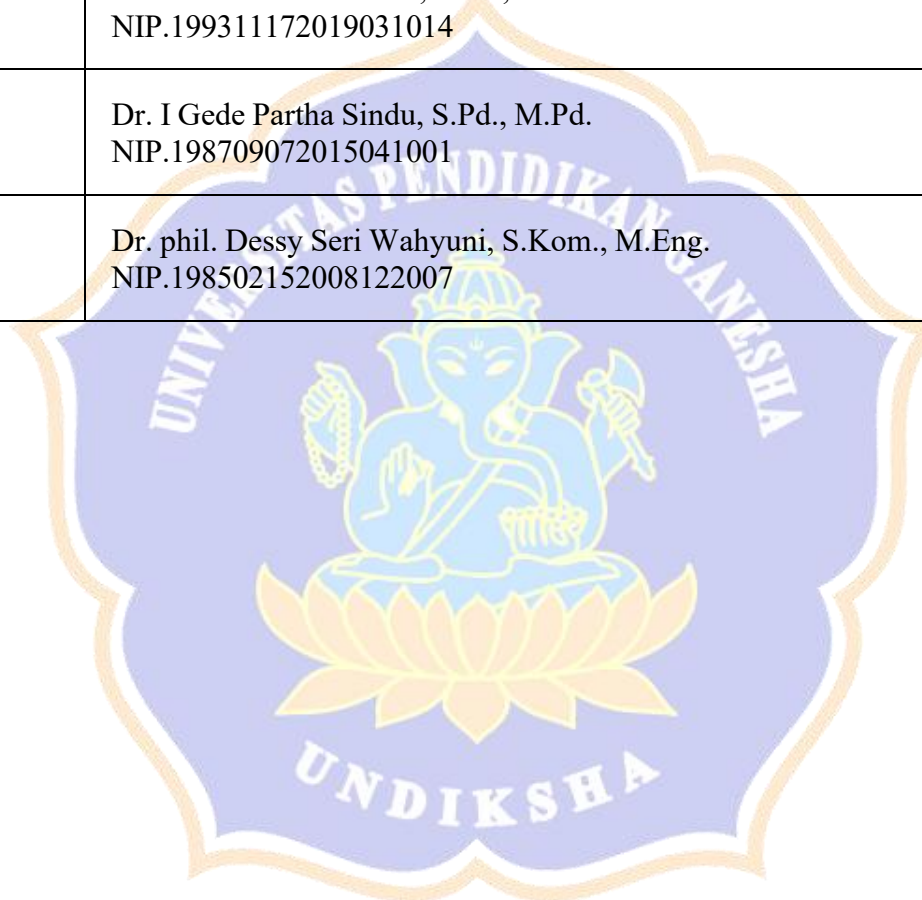
Pembimbing I	Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. NIP.198709072015041001
Pembimbing II	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007



Skripsi oleh I Gede Sasta Gusjayadi ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 05 Februari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011
Anggota	I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. NIP.199311172019031014
Anggota	Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. NIP.198709072015041001
Anggota	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007



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

Menyetujui

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. Nirj

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Edukasi tentang Pengabenan Swastagni (Studi Kasus Keluarga Besar Pasek Gelgel Pegatepan, Banjar Tengah, Desa Mayong)” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya penulis ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 19 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



I Gede Sasta Gusjayadi
NIM. 2115051082

MOTTO

“Setiap orang ada masanya
Setiap masa ada orangnya”



PRAKATA

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa/ Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena atas berkat dan Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Edukasi tentang Pengabenan Swastagni (Studi Kasus Keluarga Besar Pasek Gelgel Pegatepan, Banjar Tengah, Desa Mayong)”**. 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. Prof. 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. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku Penguji II yang telah memberikan koreksi dan dorongan yang membantu penyempurnaan 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.



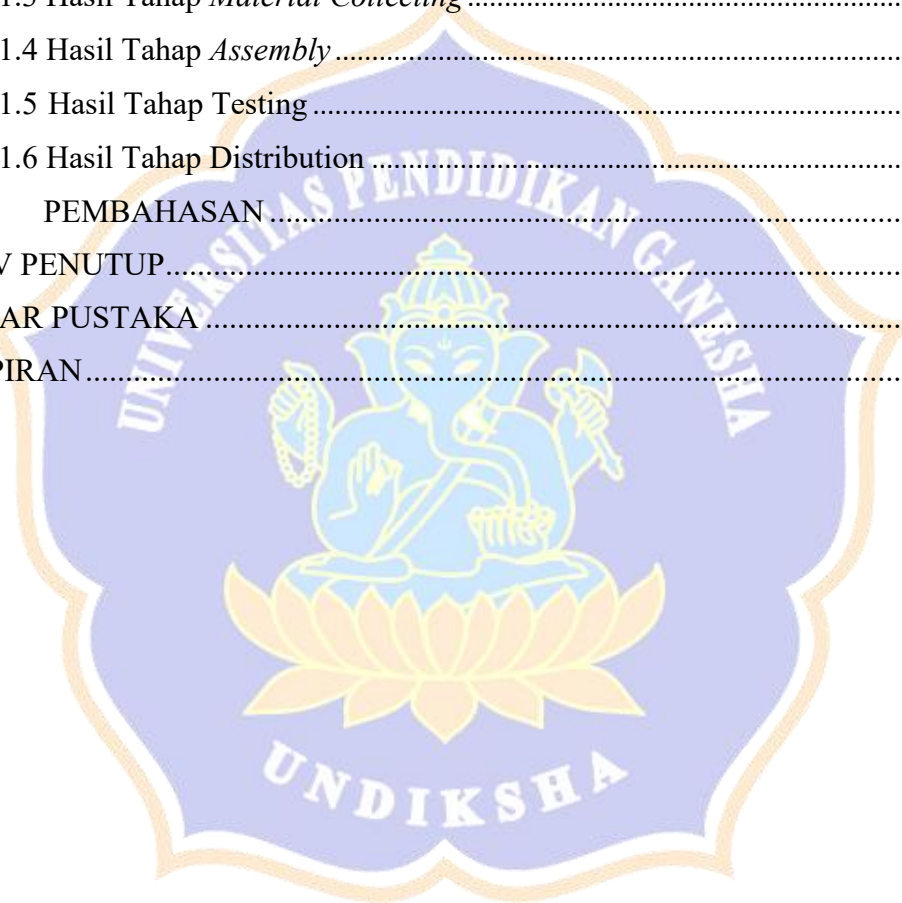
Singaraja, 19 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 TUJUAN PENELITIAN	4
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.2 LANDASAN TEORI.....	9
2.2.1 Pengabenan Swastagni	9
2.2.2 Panca Sradha.....	10
2.2.3 Panca Yadnya	10
2.2.4 Desa Mayong	11
2.2.5 Edukasi Digital	12
2.2.6 Multimedia	13
2.2.7 Animasi.....	13
2.2.8 Animasi 3D	20
2.2.9 Kerangka Berfikir.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 JENIS PENELITIAN	23
3.2 MODEL PENELITIAN.....	23
3.2.1 <i>Concept</i>	24

3.2.2 <i>Design</i>	26
3.2.3 <i>Material Collecting</i>	29
3.2.4 <i>Assembly</i>	30
3.2.6 <i>Distribution</i>	32
3.2.5 <i>Testing</i>	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 HASIL PENELITIAN	40
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i>	41
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i>	44
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i>	46
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i>	50
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i>	61
4.2 PEMBAHASAN	62
BAB V PENUTUP	72
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Geografis Desa Mayong.....	11
Gambar 2. 2 Prinsip Animasi Squash and Stretch	15
Gambar 2. 3 Prinsip Animasi Anticipation.....	15
Gambar 2. 4 Prinsip Animasi Staging.....	16
Gambar 2. 5 Prinsip Animasi Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	16
Gambar 2. 6 Prinsip Animasi Follow Through and Overlapping Action	17
Gambar 2. 7 Prinsip Animasi Slow In and Slow Out	17
Gambar 2. 8 Prinsip Animasi Arc	18
Gambar 2. 9 Prinsip Animasi Secondary Action	18
Gambar 2. 10 Prinsip Animasi Timing	18
Gambar 2. 11 Prinsip Animasi Exaggeration.....	19
Gambar 2. 12 Prinsip Animasi Solid Drawing	19
Gambar 2. 13 Prinsip Animasi Appeal	19
Gambar 2. 14 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3. 1 Model Multimedia Development Life Cycle	23
Gambar 4. 1 Hasil Modelling.....	46
Gambar 4. 2 Hasil Texturing.....	47
Gambar 4. 3 Hasil Rigging.....	47
Gambar 4. 4 Hasil Animation	48
Gambar 4. 5 Hasil Lightning.....	48
Gambar 4. 6 Hasil Rendering.....	49
Gambar 4. 7 Hasil Penggabungan.....	49
Gambar 4. 8 Case Processing Summary	58
Gambar 4. 9 Tests Of Normality.....	59
Gambar 4. 10 Distribution Of Mean Ranks	59
Gambar 4. 11 Mann-Whitney U.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Konsep Video Animasi	25
Tabel 3. 2 Rancangan Karakter	26
Tabel 3. 3 Gambar Pendukung	28
Tabel 3. 4 Indikator Uji Ahli Isi	33
Tabel 3. 5 Indikator Uji Ahli Media	34
Tabel 3. 6 Tabulasi Penilaian Pakar	35
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	35
Tabel 3. 8 Aspek Respon Pengguna	36
Tabel 3. 9 Kategori Evaluasi	39
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept	40
Tabel 4. 2 Hasil Karakter	42
Tabel 4. 3 Hasil Gambar Pendukung	44
Tabel 4. 4 Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Isi Berdasarkan No Soal	50
Tabel 4. 5 Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Isi Berdasarkan Jumlah Jawaban	51
Tabel 4. 6 Hasil Tabulasi Silang Uji Media Berdasarkan No Soal Tahap Pertama	52
Tabel 4. 7 Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Media Berdasarkan Jumlah Jawaban Tahap Pertama	52
Tabel 4. 8 Masukan Uji Ahli Media	54
Tabel 4. 9 Hasil Tabulasi Silang Uji Media Berdasarkan No Soal Tahap Kedua	55
Tabel 4. 10 Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Media Berdasarkan Jumlah Jawaban Tahap Kedua	55
Tabel 4. 11 Kategori Evaluasi	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Data	79
Lampiran 2. Surat Permohonan Pengambilan Data	80
Lampiran 3. Surat Balasan Narasumber.....	81
Lampiran 4. Buku Dasar Ke Pemangkuan Sangkul Putih 1987	82
Lampiran 5 Wawancara Mengenai Pengabenan Swastagni Kapada Sulinggih...	83
Lampiran 6. <i>Standard Operating Procedure</i> (SOP) Dadye Pasek Gelgel Pegatepan	84
Lampiran 7. Dokumentasi Permohonan Izin Pengambilan Data	88
Lampiran 8. Dokumentasi Wawancara Kepada Sulinggih	88
Lampiran 9. Dokumentasi Wawancara Dengan Seketaris Desa Mayong.....	89
Lampiran 10. Hasil Responden	89
Lampiran 11 Pertanyaan Uji Respon Penonton	91
Lampiran 12. Data Usia Desa Mayong Tahun 2024.....	92
Lampiran 13. Storyboard	94
Lampiran 14. Dokumentasi Pengujian Ahli Isi.....	98
Lampiran 15. Dokumentasi Pengujian Ahli Media.....	98
Lampiran 16. Dokumentasi Uji Respon Pengguna	99
Lampiran 17. Uji Ahli Isi – (P1) Ida Pandita Mpu Siwananda Wiradharma Jaya Dangka	100
Lampiran 18. Uji Ahli Isi – (P2) I Ketut Suastika	101
Lampiran 19. Uji Ahli Media – (P1) I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd..	102
Lampiran 20. Uji Ahli Media – (P2) I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd..	103
Lampiran 21. Data Nama Responden	104