

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
SEJARAH TERBENTUKNYA KAMPUNG LOLOAN
JEMBRANA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA (PTI) (S1)
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

.



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.



- 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
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. NIP.199503022019031006
Pembimbing II	Dr. Ir. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. NIP.198307252008011008



- 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
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Skripsi oleh Didik Nurrahman ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 04 Juni 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs. NIP.198408272008121001
Anggota	I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. NIP.199311172019031014
Anggota	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. NIP.199503022019031006
Anggota	Dr. Ir. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. NIP.198307252008011008



- 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.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

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



- 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.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam karya tulis yang berjudul **“PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH TERBENTUKNYA KAMPUNG LOLOAN JEMBRANA”** 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, 4 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Didik Nurrahman

NIM. 1915051042

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Asslamualaikum Warahmatullah Wr. Wb.”

SAYA PERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK

ORANG TUA

(Bagus Abdi Juri dan Siti Hajirah)

Yang tiada hentinya memberikan doa, motivasi, dukungan moral maupun material yang telah diberikan selama ini.

KAKAK DAN ADIK

(Awalia Suci Wulandari dan Alm. Ferdi Nuril Ikhsan)

Yang telah memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

SELURUH STAF DAN DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

(Khususnya I Nengah Eka Mertayasa dan I Made Gede Sunarya)

Yang telah membimbing dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

seluruh rekan mahasiswa angkatan 2019 program studi Pendidikan Teknik Informatika khususnya (Dwik, Bramanta, Deon, Virdha, Icha).

DIRI SENDIRI

Terakhir penulis mempersembahkan untuk diri sendiri, Didik Nurrahman.

Terimakasih telah menyelesaikan skripsi yang telah dimulai. Terimakasih karena tidak menyerah walau sudah dibatas akhir perjuangan. Bagaimanapun proses penyelesaian skripsi ini kamu sudah menyelesaikannya dengan baik dan maksimal.

MOTTO

“Bersyukur terhadap apa yang didapat, Berusaha terhadap apa yang ingin dicapai”



PARAKATA

Asslamualaikum Warahmatullah Wr. Wb. Dengan mengucapkan rasa syukur kepada tuhan yang maha esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH TERBENTUKNYA KAMPUNG LOLOAN JEMBRANA”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu berkat adanya bimbingan, arahan dan masukan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selalu 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. Bapak Prof. 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. Bapak Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Ibu Dr.phill. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika sekaligus Pendamping Akademik yang telah memberikan kesempatan dan motivasi kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
5. Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dan motivasi kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi.

6. Bapak Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dan motivasi kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
7. Bapak Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs. selaku penguji I yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan saran kepada peneliti sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
8. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku penguji II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan saran kepada peneliti sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
9. Seluruh staf dosen dan pegawai program studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah membantu penulis dalam hal administrasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
10. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang disampikan dalam skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan untuk itu peneliti mengharapkan masukan, saran dan kritik dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan umumnya dan khususnya bagi penulis.

Singaraja,

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Batasan Masalah.....	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	 6
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.2 LANDASAN TEORI.....	8
2.1.1. Sinopsis Sejarah Terbentuknya Kampung Loloan.....	8
2.1.2. Video Animasi 3D.....	11
2.1.3. Storyboard.....	14
2.1.4. Perangkat Lunak.....	15
2.1.5. Kerangka Berpikir.....	18
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 19
3.1 Metode Penelitian.....	19

3.2 Model Penelitian.....	19
3.2.1. <i>Consept</i> (Pongonsepan).....	20
3.2.2. <i>Design</i> (Perancangan).....	21
3.2.3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Material).....	29
3.2.4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	31
3.2.5. <i>Testing</i> (Pengetesan).....	33
3.3 Analisis Data	36
3.3.1. Formula Gregory.....	36
3.3.2. Skala Likert.....	38
3.4 Jadwal Penelitian.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1. HASIL PENELITIAN.....	41
4.1.1. Hasil Tahap <i>Concept</i>	41
4.1.2. Hasil Tahap <i>Design</i>	42
4.1.3. Hasil Tahap <i>Material Collecting</i>	46
4.1.4. Hasil Tahap <i>Assembly</i>	50
4.1.5. Hasil Tahap <i>Testing</i>	54
4.1.6. Hasil Tahap <i>Distribution</i>	62
4.2. PEMBAHASAN.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1. KESIMPULAN.....	65
5.2. SARAN	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Konsep Animasi.....	20
Tabel 3.2 Desain Karakter.....	21
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	24
Tabel 3.4 Pengumpulan Material	30
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Uji Ahli Isi	33
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Uji Ahli Media.....	34
Tabel 3.7 Kisi – Kisi Uji Pengguna	35
Tabel 3.8 Formula Gregory	36
Tabel 3.19 Kriteria Validitas Isi.....	37
Tabel 3.10 Angket Uji Respon.....	38
Tabel 3.11 Kategori Penggolongan Responden	39
Tabel 3.12 Jadwal Penelitian.....	40
Tabel 4.1 Hasil Tahap Consept	41
Tabel 4.2 Hasil Desain Karakter	42
Tabel 4.3 Hasil Storyboard	45
Tabel 4.4 Hasil Material Collecting	46
Tabel 4.5 Tabulasi Silang Uji Ahli Isi	55
Tabel 4.6 Masukan dan Saran Ahli Media.....	56
Tabel 4.7 Tabulasi Silang Uji Ahli Media	57
Tabel 4.8 Rekap Total Skor	58
Tabel 4.9 Kualifikasi Penggolongan Responden	61

DATAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aplikasi Blender.....	15
Gambar 2.2. Aplikasi Adobe Audition	16
Gambar 2.3. Aplikasi Adobe Premiere	16
Gambar 2.4. Aplikasi Adobe After Effect	17
Gambar 3.1 Model Pengembangan MDLC	19
Gambar 4.1 Proses Modeling Karkter.....	50
Gambar 4.2 Proses Modeling Environment.....	50
Gambar 4.3 Proses Texturing Object.....	51
Gambar 4.4 Proses Rigging	51
Gambar 4.5 Proses Skinning.....	52
Gambar 4.6 Proses Lighting.....	52
Gambar 4.7 Proses Animating	53
Gambar 4.8 Proses Rendering.....	53
Gambar 4.9 Proses Editing Audio.....	54
Gambar 4.10 Proses Editing Video.....	54
Gambar 4.11 Diagram Kualifikasi Respon Pengguna	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembaran Pengesahan Proposal	72
Lampiran 2. Surat Observasi	73
Lampiran 3. Transkrip Wawancara	74
Lampiran 4. Data Survei Observasi Awal	75
Lampiran 5. Teks Narasi Cerita	77
Lampiran 6. Hasil Story Board	79
Lampiran 7. Instrument Uji Ahli Isi	92
Lampiran 8. Hasil Instrument Uji Ahli Isi	94
Lampiran 9. Instrument Uji Ahli Media	98
Lampiran 10. Hasil Instrument Uji Ahli Media	100
Lampiran 11. Instrument Uji Respon Pengguna	104
Lampiran 12. Hasil Instrument Uji Respon Pengguna	107
Lampiran 13 Rekap Total Skor Angket	116
Lampiran 14. Dokumentasi	117

