

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATA PELAJARAN VIDEOGRAFI DI
SMK NEGERI 2 SERIRIT**

Oleh :

I Nengah Arta Dana, NIM 2015051048

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik Dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email : arta.dana@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Videografi di SMK Negeri 2 Seririt, di mana 50% siswa kelas XI DKV masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keterbatasan media ajar visual yang interaktif menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep teknis yang bersifat dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi 3 dimensi yang fokus pada pengenalan teknik dasar videografi serta untuk mengetahui respons siswa terhadap media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mencakup enam tahapan sistematis: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Produk yang dihasilkan mencakup materi visualisasi *camera angle, camera movement, dan framing* yang diproduksi menggunakan perangkat lunak Blender. Instrumen pengujian melibatkan validasi ahli isi dan ahli media menggunakan formula Gregory yang menghasilkan koefisien validitas sebesar 1,00 dengan kualifikasi "Sangat Tinggi". Selanjutnya, uji coba lapangan dilakukan kepada 40 orang responden siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Hasil uji respons pengguna menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 75,87% yang masuk dalam kategori "Baik". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi 3 dimensi ini sangat layak digunakan sebagai media penunjang untuk meningkatkan pemahaman visual siswa dalam pembelajaran teknik dasar videografi.

Kata Kunci: Animasi 3D, Videografi, MDLC, Media Pembelajaran, SMK Negeri 2 Seririt.

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
TEKNIK DASAR VIDEOGRAFI MATA PELAJARAN VIDEOGRAFI DI
SMK NEGERI 2 SERIRIT**

By :

I Nengah Arta Dana, NIM 2015051048

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email : arta.dana@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by problems in the learning process of the Videography subject at SMK Negeri 2 Seririt, where 50% of Grade XI DKV students still obtain scores below the Minimum Mastery Criterion (KKM). The limited availability of interactive visual teaching media causes students to face difficulties in understanding dynamic technical concepts. This study aims to develop learning media in the form of 3D animated videos focusing on the introduction of basic videography techniques and to determine student responses to the media. The research method used is Research and Development (R&D) with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model, which includes six systematic stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The resulting product covers visual material on camera angles, camera movement, and framing, produced using Blender software. The testing instrument involved validation by content experts and media experts using the Gregory formula, which yielded a validity coefficient of 1.00 with a "Very High" qualification. Furthermore, field trials were conducted with 40 student respondents to measure the practicality of the media. The results of the user response test showed an average feasibility percentage of 75.87%, falling into the "Good" category. Based on these results, it can be concluded that this 3D animated video is highly feasible for use as a supporting medium to enhance students' visual understanding in learning basic videography techniques.

Keywords: 3D Animation, Videography, MDLC, Learning Media, SMK Negeri 2 Seririt.