

**PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 3D MENGGUNAKAN *SOFTWARE*  
*GOOGLE SKETCHUP* PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 3D  
DI KELAS XI ANIMASI SMK NEGERI 9 SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2018/2019**



Oleh :  
**Anggun Octaviana Nugraha**  
**K3215006**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2020**

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Anggun Octaviana Nugraha

NIM : K3215006

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 3D MENGGUNAKAN *SOFTWARE GOOGLE SKETCHUP* PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 3D DI KELAS XI ANIMASI SMK NEGERI 9 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

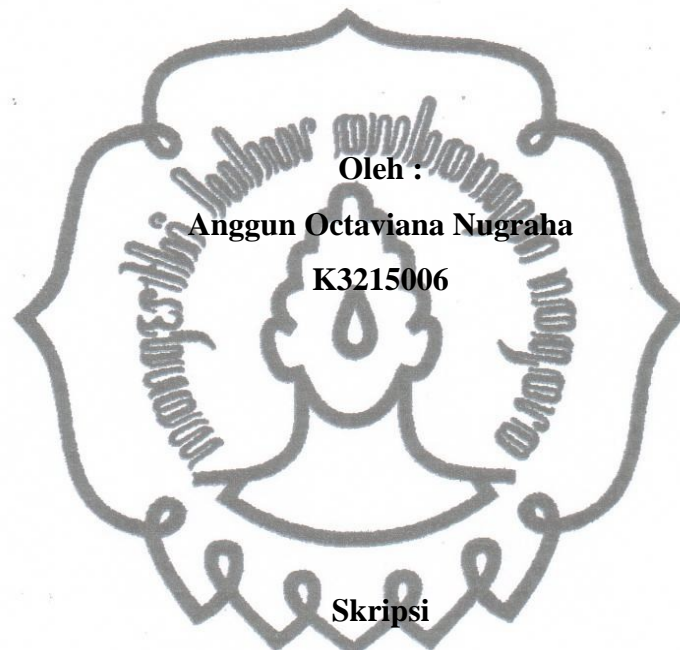
Surakarta, Januari 2020

Yang membuat pernyataan



Anggun Octaviana Nugraha

**PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 3D MENGGUNAKAN *SOFTWARE*  
*GOOGLE SKETCHUP* PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 3D  
DI KELAS XI ANIMASI SMK NEGERI 9 SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2018/2019**



**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
JANUARI 2020**

## PERSETUJUAN

Nama : Anggun Octaviana Nugraha  
NIM : K3215006  
Judul skripsi : Pembelajaran Video Animasi 3D Menggunakan *Software Google SketchUp* pada Mata Pelajaran Animasi 3D di Kelas XI Animasi SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 08 Januari 2020

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Prof. Dr. Slamet Subiyantoro, M.Si.**  
NIP. 196505211990031003







**Lili Hartono, S.Sn., M.Hum.**  
NIP. 197812192005011002

### PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Anggun Octaviana Nugraha  
 NIM : K3215006  
 Judul skripsi : Pembelajaran Video Animasi 3D Menggunakan *Software Google SketchUp* pada Mata Pelajaran Animasi 3D di Kelas XI Animasi SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Kamis tanggal 16 Januari 2020 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 3 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Dr. Adam Wahida, S.Pd., M.Sn		30-01-2020
Sekretaris : Dr. Margana, M.Sn		30-01-2020
Anggota I : Prof. Dr. Slamet Subiyantoro, M.Si		30-01-2020
Anggota II : Lili Hartono, S.Sn., M.Hum		30-01-2020

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa pada


Hari : Kamis,  
 Tanggal : 30-01-2020

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Sebelas Maret,

  
Dr. Mardiyana, M.Si  
 NIP. 196602251993021002

Kepala Program Studi  
 Pendidikan Seni Rupa,

  
Dr. Adam Wahida, S.Pd., M.Sn  
 NIP. 197309062005011001

## ABSTRAK

Anggun Octaviana Nugraha. K3215006. **PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 3D MENGGUNAKAN *SOFTWARE GOOGLE SKETCHUP* PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 3D DI KELAS XI ANIMASI SMK NEGERI 9 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019**. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Januari 2020.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran video animasi 3D dilihat dari siswa, guru, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran di kelas XI Animasi SMK Negeri 9 Surakarta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen/arsip. Subjek penelitian ini meliputi guru mata pelajaran animasi 3D dan seluruh siswa kelas XI Animasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber data dan revidi informan. Analisis data yang digunakan adalah analisis model alir yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Proses pembelajaran video animasi 3D menggunakan *software sketchup* dilakukan selama 3 pertemuan. Tujuan dalam pembelajaran yaitu siswa mampu membuat video animasi 3D menggunakan *software sketchup* dengan menerapkan pengaturan *shot* dan sudut pandang kamera. Materi yang diajarkan adalah materi tentang pengaturan pemakaian sudut pandang kamera digital pada animasi 3D. Metode yang digunakan adalah metode penugasan, ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan diskusi. Media yang digunakan adalah media visual dan audio-visual. Evaluasi yang dilakukan guru menggunakan teknik non-tes dengan menilai hasil karya siswa.

**Kata kunci** : Proses Pembelajaran, Video Animasi 3D, *Software Google Sketchup*

**ABSTRACT**

Anggun Octaviana Nugraha. K3215006. **LEARNING 3D ANIMATION VIDEOS USING GOOGLE SKETCHUP SOFTWARE ON 3D ANIMATION SUBJECTS IN CLASS XI ANIMATION SMK NEGERI 9 SURAKARTA ACADEMIC YEAR 2018/2019**. Thesis, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty Sebelas Maret University Surakarta, January 2020.

*The purpose of this research is to find out and describe the learning process of 3D animated video viewed from students, teachers, objectives, materials, methods, media, and evaluation of learning in class XI Animation SMK Negeri 9 Surakarta.*

*This research use descriptive qualitative approach. The techniques used in data collection are observation, in-depth interviews, and document/archive analysis. The subjects of this research include 3D animation subjects teachers and all students of class XI Animation. Data validity test using triangulation of data sources and informant review. Analysis of the data used is the analysis of the flow model that is data reduction, data presentation, and drawing conclusion.*

*The results of the research can be concluded that: The process of learning 3D animated videos using sketchup software is done for 3 meetings. The goal in learning is that students are able to make 3D animated videos using SketchUp software by applying shot settings and camera viewpoints. The material taught is material about regulating the use of digital camera's perspective on 3D animation. The method used is the method of assignment, lecture, question and answer, demonstration, and discussion. The media used are visual and audiovisual media. Evaluations conducted by teachers use non-test techniques by assessing the work of students.*

**Keywords:** *Learning Process, 3D Animated Videos, Google Sketchup Software*

## MOTTO

***“Miracle is another name of Efforts”***

*- Anonymous -*

***“Creativity is the intelligence of having fun”***

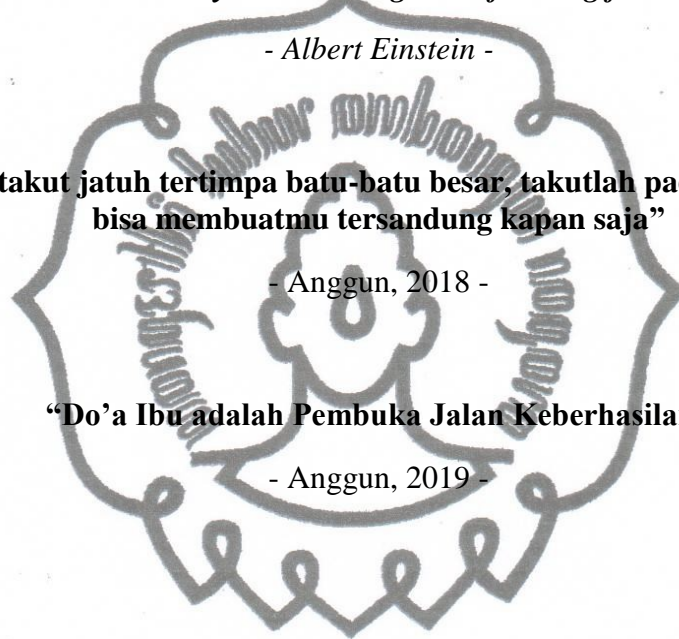
*- Albert Einstein -*

**“Jangan takut jatuh tertimpa batu-batu besar, takutlah pada kerikil yang bisa membuatmu tersandung kapan saja”**

*- Anggun, 2018 -*

**“Do’a Ibu adalah Pembuka Jalan Keberhasilan”**

*- Anggun, 2019 -*





## PERSEMBAHAN

*Teriring rasa syukur pada-Mu, Skripsi ini saya persembahkan untuk :*

**Allah SWT** yang selalu menjadi tempat favoritku untuk berpasrah.

**Nabi Muhammad SAW** yang selalu menjadi panutanku untuk sabar saat harapan tak sejalan dengan kenyataan.

**Bunda dan alm. Bapak terkasih dan tercinta** yang menjadi kekuatan terbesarku menyelesaikan studi S-1 dan senantiasa mendo'akan dalam setiap waktu serta pengorbanan atas segalanya demi masa depanku.

**Kakak Iparku, Keponakanku, dan Kakak Perempuan tersayang** yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan berupa materiil untuk menunjang proses penyelesaian skripsiku.

**Saudara dan Keluarga Besar** yang telah memberikan tempat tinggal selama masa penyelesaian skripsiku.

**Bapak Ibu Dosen Prodi Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS** yang selama ini telah memberikan ilmu.

**Orang-orang terdekat** yang selalu memberikan semangat, keceriaan, kekuatan, nasihat, dan do'a terbaik.

**Teman-teman** dengan segala senyum, perkataan dan tingkah laku palsunya yang selalu basa-basi menyemangati "Semangat Skripsian, yaaaa".

*"Terima kasih atas ilmu, pelajaran hidup dan pengalaman membekas yang telah diberikan"*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT. karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa ilmu, inspirasi, kesehatan dan keselamatan dan hidayah. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 3D MENGGUNAKAN *SOFTWARE GOOGLE SKETCHUP* PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 3D DI KELAS XI ANIMASI SMK NEGERI 9 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Mardiyana, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Adam Wahida, S.Pd., M.Sn., Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Prof. Dr. Slamet Subiyantoro, M.Si, selaku Pembimbing I yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Lili Hartono, S.Sn., M.Hum, selaku Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Bangkit Budiarto, Kepala SMK Negeri 9 Surakarta, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data penelitian.
6. Ahmad Nakhomi, S.Kom., M.Pd selaku Kepala Jurusan Animasi SMK Negeri 9 Surakarta, yang telah memberi izin dan bantuan dalam penelitian.
7. Iwan Kustanto, S.Kom selaku guru mata pelajaran Animasi 3D SMK Negeri 9 Surakarta, yang telah memberi bimbingan dan kemudahan dalam penelitian.
8. Sardi, S.Pd dan Ismu, S.Pd selaku guru Animasi SMK Negeri 9 Surakarta, yang telah memberi informasi dan dukungan dalam penelitian.

9. Bunda dan Alm. Bapak tercinta yang selalu memberikan do'a dan menjadi motivasi terbesar sehingga penulisan skripsi ini bisa selesai.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan untuk kelancaran penulisan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan hal ini antara lain karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan menambah wawasan ilmu.



Surakarta, Januari 2020

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN ABSTRAK</b> .....	vi
<b>HALAMAN ABSTRACT</b> .....	vii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	viii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Penelitian .....	2
D. Manfaat Penelitian .....	2
1. Manfaat Teoritis .....	2
2. Manfaat Praktis .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	4
1. Pembelajaran .....	4
a. Pengertian Pembelajaran .....	4
b. Komponen Pembelajaran .....	4
1) Siswa .....	5
2) Guru .....	6

a) Tugas dan Peran Guru .....	6
b) Kompetensi atau Kemampuan Guru .....	6
3) Tujuan Pembelajaran .....	9
4) Materi/Isi Pembelajaran .....	10
5) Metode Pembelajaran .....	10
a) Pengertian Metode Pembelajaran.....	10
b) Ciri Metode Pembelajaran yang Baik .....	11
c) Penentuan Metode Pembelajaran .....	12
d) Macam-macam Metode Pembelajaran .....	12
6) Media Pembelajaran .....	13
a) Pengertian Media Pembelajaran .....	13
b) Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	14
c) Manfaat Media Pembelajaran .....	14
d) Prinsip dan Pemilihan Media Pembelajaran ....	14
7) Evaluasi Pembelajaran .....	15
a) Pengertian Evaluasi Pembelajaran .....	15
b) Tujuan, Fungsi, dan Manfaat Evaluasi Pembelajaran .....	16
c) Alat/Teknik Evaluasi Pembelajaran.....	17
2. Video Animasi .....	17
a. Sudut Pengambilan Gambar ( <i>Camera Angle</i> ).....	18
b. Ukuran Gambar ( <i>Frame Size/Type of Shot</i> ) .....	19
3. <i>Google SketchUp</i> .....	19
a. Pengertian <i>Google SketchUp</i> .....	19
b. <i>Tools and Components Google SketchUp</i> .....	20
1) <i>Tools Google SketchUp</i> .....	20
2) <i>Components Google SketchUp</i> .....	21
B. Kerangka Berpikir .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	24

C. Data dan Sumber Data .....	25
D. Teknik Pengambilan Subjek Penelitian .....	26
E. Teknik Pengumpulan Data .....	26
F. Teknik Uji Keabsahan Data .....	28
G. Teknik Analisis Data .....	28
H. Prosedur Penelitian .....	30

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	32
1. Sejarah SMK Negeri 9 Surakarta .....	33
2. Visi, Misi, dan Tujuan .....	33
3. Program Keahlian SMK Negeri 9 Surakarta .....	34
4. Guru dan Peserta Didik .....	35
5. Program Keahlian Animasi .....	35
B. Hasil Penelitian .....	38
1. Pertemuan Pertama .....	40
2. Pertemuan Kedua .....	45
3. Pertemuan Ketiga .....	51
C. Pembahasan .....	53
1. Siswa .....	53
2. Guru .....	54
3. Tujuan Pembelajaran .....	55
4. Materi Pembelajaran .....	56
5. Metode Pembelajaran .....	57
6. Media Pembelajaran .....	60
7. Evaluasi/Penilaian Pembelajaran .....	62
a) Karya dengan Kategori Nilai Terendah .....	64
b) Karya dengan Kategori Nilai Sedang .....	65
c) Karya dengan Kategori Nilai Tertinggi .....	67

#### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

A. Simpulan .....	69
B. Implikasi.....	70

C. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>75</b>



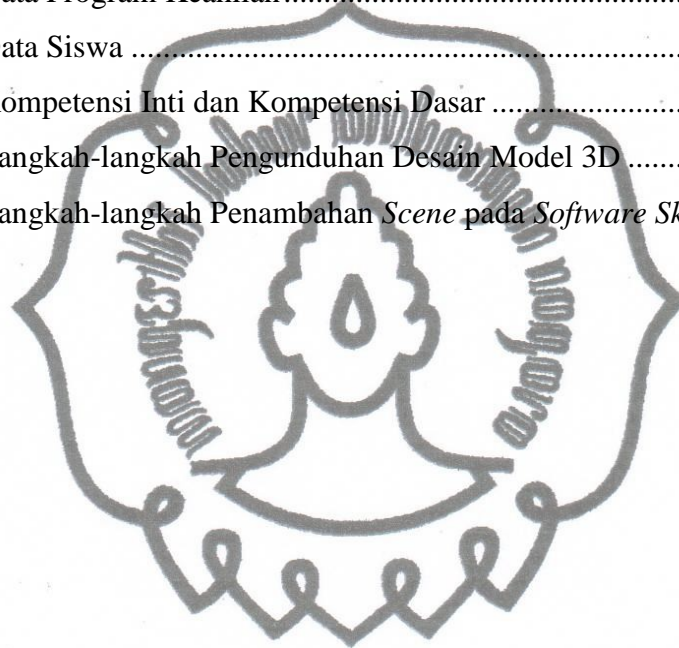
## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Components Google Sketchup</i> .....	21
Gambar 2.2 <i>3D Warehouse</i> .....	22
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir .....	23
Gambar 3.1 Skema <i>Flow Model of Analysis</i> .....	30
Gambar 4.1 Tampak Depan SMK Negeri 9 Surakarta .....	32
Gambar 4.2 Denah Ruang SMK Negeri 9 Surakarta.....	32
Gambar 4.3 Ruang dan Denah Ruang Laboratorium Komputer Animasi ..	37
Gambar 4.4 Ruang dan Denah Ruang Gambar Animasi .....	37
Gambar 4.5 Guru sedang Mengecek Kehadiran Siswa .....	40
Gambar 4.6 Kegiatan Siswa Mencoba Menggunakan <i>Software Sketchup</i> .	45
Gambar 4.7 Kegiatan Siswa Mencatat Hasil Diskusi dengan Temannya ..	48
Gambar 4.8 Guru sedang Melihat Progres Siswa .....	49
Gambar 4.9 Kegiatan Siswa Mencoba Menggunakan <i>Enscape</i> .....	49
Gambar 4.10 Kegiatan Siswa Mengekspor Video .....	50
Gambar 4.11 Kegiatan Salah Satu Kelompok sedang Presentasi Karya ....	52
Gambar 4.12 Karya dengan Kategori Nilai Terendah.....	64
Gambar 4.13 Karya dengan Kategori Nilai Sedang.....	65
Gambar 4.14 Karya dengan Kategori Nilai Tertinggi .....	67



**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 2.1 <i>Tools Google SketchUp</i> .....	21
Tabel 3.1 Tabel Waktu Penelitian.....	24
Tabel 4.1 Daftar Kepala Sekolah SMK Negeri 9 Surakarta .....	33
Tabel 4.2 Data Program Keahlian.....	34
Tabel 4.3 Data Siswa .....	35
Tabel 4.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	38
Tabel 4.5 Langkah-langkah Pengunduhan Desain Model 3D .....	42
Tabel 4.6 Langkah-langkah Penambahan <i>Scene</i> pada <i>Software Sketchup</i>	46



**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
1. Silabus.....	75
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	77
3. Materi Ajar.....	87
4. Lembar Presensi Siswa .....	91
5. Instrumen Penelitian (Observasi, Studi Dokumen, dan Wawancara)	92
6. Lembar Observasi .....	95
7. Lembar Wawancara .....	101
8. Lembar Penilaian .....	109
9. Foto Dokumentasi.....	115
10. Surat Permohonan Izin Penyusunan Skripsi .....	120
11. Surat Keputusan Dekan FKIP tentang Izin Penyusunan Skripsi .....	121
12. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	122
13. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian.....	123