



SKRIPSI



Pembuatan Aset Tiga Dimensi dan Animasi Tiga Dimensi Senjata Tradisional pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Markerless Augmented Reality

Penulis : Geovanrivo Wibi Morisko Baay
(2207431028)

Dosen Pembimbing : Mira Rosalina, S.Pd., M.T.,
Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Latar Belakang

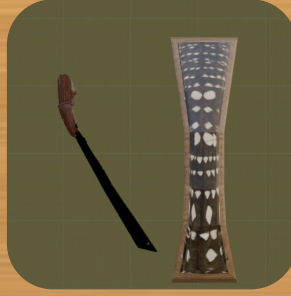
Masalah Utama : Media pembelajaran yang masih berbasis teks dan gambar 2D membuat siswa sulit memahami bentuk senjata tradisional secara konkret.

Solusi : Mengembangkan aset dan animasi 3D berbasis Markerless Augmented Reality

Tampilan Aset



Baladu



Parang Salawaku



Badik Lampung



Mandau



Clurit



Tombak

Metode Pengembangan
Multimedia Development Cycle
(MDLC)

Fitur Utama Aset

Object 3D Siap Pakai

Aset sudah di rigging dan
sertai animasi

Texture object sudah
d disesuaikan

Hasil Pengujian

- Integrasi Aset Ke Unity Berhasil
- Validasi Ahli Materi (Guru) : 100% (Sangat Layak)
- Validasi Ahli Media : 88,75% (Sangat Layak)
- Uji Kepuasan User (Siswa) : 90,6% (Sangat Baik)
- Ketuntasan Kognitif Klasikal: 100% Tuntas

Kesimpulan

Aset dan animasi 3D enam senjata tradisional Indonesia berhasil dikembangkan menggunakan metode MDLC dan Blender untuk media pembelajaran Markerless Augmented Reality. Hasil validasi ahli sebesar 88,75%, guru 100%, dan respons siswa 90,6%, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan.