

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, Inna Rizky. "Pemanfaatan media animasi 3D di SMA." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 5.1 (2020): 57-68.
- Hasanah, Hujjatun, Alfi Julizun Azwar, and Murtiningsih Murtiningsih. "Makna Falsafah Kuntau dalam Tradisi Pernikahan di Desa Segamit Kecamatan Semende Darat Ulu Kabupaten Muara Enim." (2020).
- Rokmania, Hidayatul, and Vian Hanes Andreastya. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT SWAY TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA." *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3.01 (2024): 56-65.
- Bernadhed, Bernadhed, et al. "Implementasi Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 2D Gerakan Ruku'Shalat." *Respati* 14.1 (2019).
- Prayuda, A., & Khairani, S. (2023). "Penerapan Animasi 3D Pada Gerakan Workout Menggunakan Metode Pose to Pose." *JIKSTRA*, Vol. 5, No. 01, pp. 1-
- Ada, N. A. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series: Dampak Penggunaan Gadget. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 61–71.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/>
- Ananta, P. S., & Sutopo. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3D Pada Materi Operasional Pembubutan Development Of 3d Animation Video For Turning Operational Instructional Media. *Jurnal Pendidikan Kejuruan Teknik Mesin*, 10(1), 9–16.

<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/mesin/issue/archive>

- Anisa, N., & Nuruddin, M. (2024). *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KREATIF TOPIK TEKNOLOGI Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang merangsang pikiran , perasaan , perhatian , minat dan keterampilan siswa (Rohima , 2023) sehingga . 03(02), 111–121.*
- Ashshiddiqie, M. F., Janottama, I. P. A., & Nuriarta, I. W. (2022). Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Upaya Penedukasian Masyarakat Mengenai Pentingnya Mencintai Rupiah Sebagai Mata Uang Negara Indonesia. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 159–172.
<https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1689>
- Bernadhed, B., Affandi, Y., Nuryanto, N. S., Mahendra, E., & Setiawan, S. E. (2019). Implementasi Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 2D Gerakan Ruku' Shalat. *Respati*, 14(1), 12–16.
<https://doi.org/10.35842/jtir.v14i1.265>
- Dwimursito, A., Nur Fadilah, J., & Nugroho, F. (2022). Perancangan Film Animasi 3D Bertema Islami Berjudul “Sedekah itu Indah” Menggunakan Metode Pose-to-Pose. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (J-ICOM)*, 3(1), 01–10. <https://doi.org/10.33059/j-icom.v3i1.3725>
- Hadi, E. K. (2021). Perancangan Animasi 3D “Remember” dengan Metode Pose to Pose. *Nuansa Informatika*, 15(2), 14–20.
<https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4260>
- Hujjatun Hasanah, Alfi Julizun Azwar, M. (2020). Makna Falsafah Kuntau Dalam Tradisi Pernikahan Di Desa Segamit Kecamatan Semende Darat Ulu

- Kabupaten Muara Enim. *Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 1(2), 35.
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/elfikr/article/view/7293>
- Imroatus Tsaany Maghfira, Rasyid Resan, A., Firyal Nabila Zalfa, Naufal Bakhtiar Ismail, Verdiansyah, V., Nur Fadila, J., & Nugroho, F. (2022). Metode Pose to Pose Untuk Perancangan Animasi 3D Islami “Ghibah.” *Jurnal KomtekInfo*, 9, 49–54. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i2.275>
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 286–294. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2035>
- Khabibah, N., Aprianti, R., & Astrid, G. (2023). Representasi Makna Dalam Gerakan (Studi Seni Beladiri Kuntau Sriwijawa Di Kota Palembang Representation Of Meaning In Movement (Study Of Kuntau Sriwijaya Martial Arts In Palembang City). *Jurnal Studi Ilmu Komunikasi*, 2(1), 90–99. <http://jurnal.radenfatah.ac>.
- Muslihin, H. Y., Pranata, O. H., Nurlaela, W., & Cahyana, C. (2021). Hambatan dan tantangan proses pelestarian budaya lokal dalam konteks seni tradisi pencak silat di tasikmalaya. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 17(2), 99–108. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v17i2.37041>
- Nuraeni, W., Kurnianti, E., & Hasanah, U. (2023). Analisis Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2), 81–95. <https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.415>
- Purnami, N. M. A., I Gede Bendesa Subawa, & I Gede Partha Sindu. (2024).

- Pengembangan Virtual Tour Bangunan Bersejarah Pada Puri Agung Negara Djembrana. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(2), 139–149.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i2.78143>
- Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Bali. *Anima Rupa*, 1(2), 57–65.
<https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3587>
- Raidah, A. Z., Nugroho, F., & Fadila, J. N. (2024). *Pemanfaatan metode Pose to Pose dalam pembuatan animasi 3D Islami ‘ Beli Sepatu ’ untuk mengungkap nilai- nilai Islami*. 2(6), 907–915.
- Safira, N., Anjani, S. F., & Amalia, A. R. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 01(01), 33–39.
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i1.983>
- Triwahyuda, B., Putra, E. D., Hidayah, A. K., & Witriyono, H. (2023). Analysis of Mental Ray Rendering Techniques in 3D Animation Film Analisis Teknik Rendering Mental Ray Pada Film Animasi 3D. *Jurnal Komputer, Informasi Dan Teknologi*, 3(2), 417–422. <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v3i2.1473>
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarso, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8.

<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>

Wibowo, M. C. (2022). *Pemodelan Dengan Blender 3D. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 8(1 SE-Judul Buku).

<http://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/332>

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

Oktavia, A., & Riyanto, A. (2021). Penerapan Prinsip Animasi dalam Pembuatan Film Pendek Animasi 3D.

Fauzi, H., & Maulana, R. (2022). Pembuatan Animasi Gerakan Silat Menggunakan Blender dengan Metode Pose to Pose.

Kurniawan, D. (2020). Penggunaan Prinsip Animasi Tradisional dalam Produksi Animasi 3D.

L

A

M

P

I

R

A

N

SURAT IZIN PENELITIAN

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU FAKULTAS TEKNIK Kampus I, E. Bah, Kampung Bah, Teluk Segara, Kota Bengkulu, 38115 t@umb.ac.id t@umb.ac.id	(0736) 22765 (0736) 26361
---	---	------------------------------

Nomor : 0156/KET/Df.06/Il.03/AU/C/2025
 Lampiran : -
 Pihak : Surat Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Perguruan Silat Tradisional Kuntau Padang Guci Serumpun (KPGS)
 Di
 Simpang Tiga Kecamatan Kaur Utara, Kabupaten Kaur

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.
 Waba'du, semoga Allah senantiasa memberikan Rahmat-Nya kepada kita dalam melaksanakan aktifitas sehari-hari, Aamiin.

Berkenan dengan kegiatan penelitian skripsi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, maka dengan ini kami mohon diberikan izin untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan penelitian mahasiswa kami dibawah ini :

Nama : Roby Maringga
 NPM : 2155201185
 Program Studi : Teknik Informatika
 Judul : Pembuatan Animasi Silat
 Objek : Gerakan Silat
 Lama Penelitian : ± 1 (Satu) Bulan

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Nasrur Minallah wafathun qariib, Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Bengkulu, 16-04-2025
 Wakil Dekan I

Gunawan M. Kom
 NIP. 19690703 201510 1 199

POTO DENGAN GURU SILAT**POTO ALAT PERAGA SILAT**

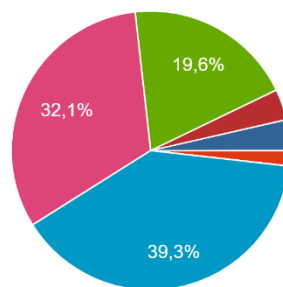
POTO SYARAT MENGIKUTI SILAT



PENGUJIAN KUSIONER

1. Animasi 3D ini menarik dan sesuai dengan budaya pencak silat.?

56 jawaban

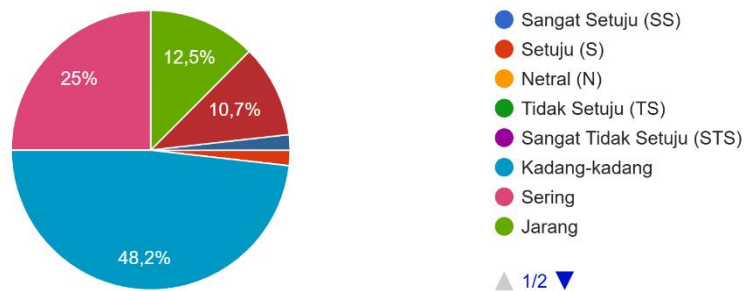


● Sangat Setuju (SS)
 ● Setuju (S)
 ● Netral (N)
 ● Tidak Setuju (TS)
 ● Sangat Tidak Setuju (STS)
 ● Cukup Familiar
 ● Sangat Familiar
 ● Netral

▲ 1/2 ▼

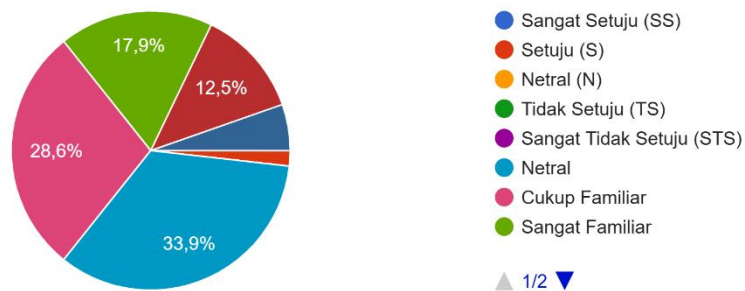
2. Gerakan pencak silat dalam animasi terlihat nyata dan meyakinkan.?

56 jawaban



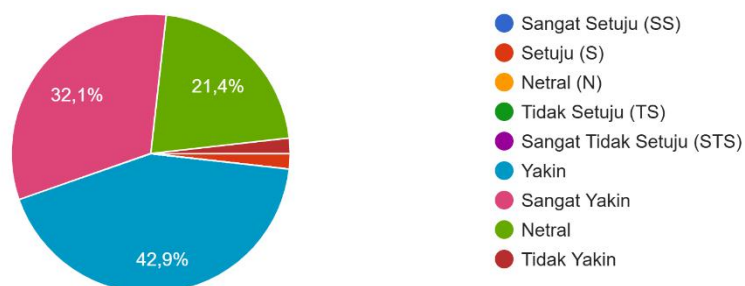
3. Animasi 3D ini membantu saya memahami tentang pencak silat?

56 jawaban



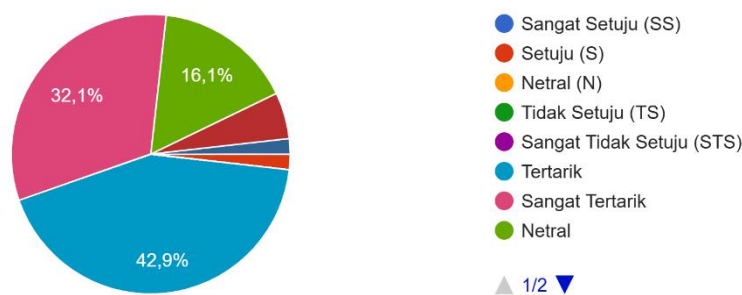
4. Visual dan efek grafis pada animasi sangat mendukung isi materi pencak silat?

56 jawaban



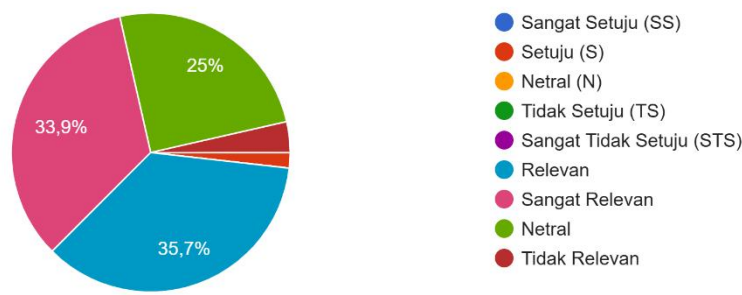
5. Transisi antar gerakan dalam animasi 3D terasa halus dan tidak kaku?

56 jawaban



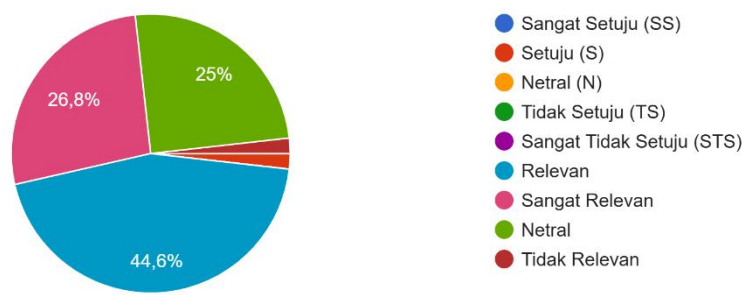
6. Saya merasa tertarik untuk belajar pencak silat setelah melihat animasi ini.?

56 jawaban



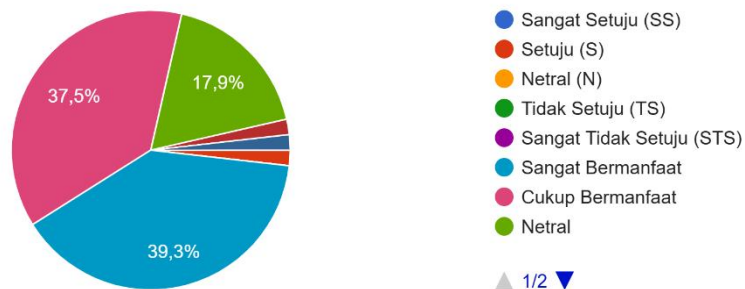
7. Bahasa visual yang digunakan dalam animasi mudah dipahami?

56 jawaban



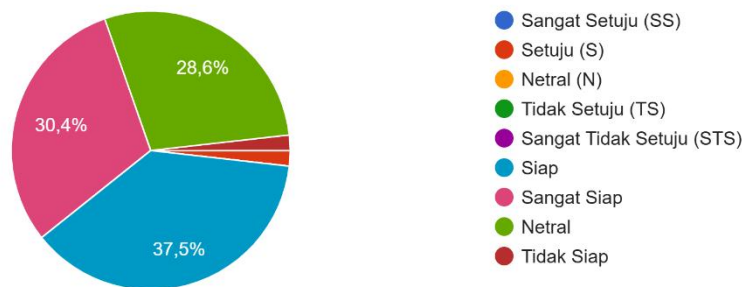
8. animasi 3D pencak silat sudah sesuai dan tidak membosankan.?

56 jawaban



9. Penggunaan animasi 3D cocok untuk memperkenalkan pencak silat kepada generasi muda?

56 jawaban



10. Animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pencak silat di sekolah atau pelatihan.?

56 jawaban

