

***VIRTUAL REALITY CHIBI KARAKTER HEWAN***  
***MENGGUNAKAN LOW POLY MODELLING***  
***SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN***  
**(Studi Kasus: Raudhatul Athfal Kalisalak)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Pawit Riyanto**

**12.11.0332**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO**  
**PURWOKERTO**  
**2019**

***VIRTUAL REALITY CHIBI KARAKTER HEWAN***  
***MENGGUNAKAN LOW POLY MODELLING***  
***SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN***  
**(Studi Kasus: Raudhatul Athfal Kalisalak)**

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

**Pawit Riyanto**

**12.11.0332**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO**  
**PURWOKERTO**

**2019**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

***VIRTUAL REALITY CHIBI KARAKTER HEWAN  
MENGUNAKAN *LOW POLY MODELLING*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
(Studi Kasus: Raudhatul Athfal Kalisalak)***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pawit Riyanto**

**12.11.0332**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 24 Juli 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Didit Suhartono, M.Kom.**  
**NIDN. 0626018004**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)  
Tanggal 08 Agustus 2019

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan,**

**Kaprodi Teknik Informatika**

**Rahman Rosyidi, M.Kom.**  
**NIK. 2009.09.1.002**

**Didit Suhartono, M.Kom.**  
**NIK. 2016.10.1.028**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

***VIRTUAL REALITY CHIBI KARAKTER HEWAN  
MENGUNAKAN *LOW POLY MODELLING*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
(Studi Kasus: Raudhatul Athfal Kalisalak)***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pawit Riyanto**

**12.11.0332**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 08 Agustus 2019

**Nurfaizah, M.Kom.**  
**NIDN. 0625028801**

**Agung Prasetyo, M.Kom.**  
**NIDN. 0412037602**

**Didit Suhartono, M.Kom.**  
**NIDN. 0626018004**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)  
Tanggal 08 Agustus 2019

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer  
Dekan**

**Rahman Rosyidi, M.Kom.**  
**NIK. 2009.09.1.002**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

---

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Pawit Riyanto  
NIM : 12.11.0332  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : *Virtual Reality* Chibi Karakter Hewan  
Menggunakan *Low Poly Modelling* Sebagai Media  
Pembelajaran (Studi Kasus: Raudhatul Athfal  
Kalisalak)

Dosen Pembimbing 1 : Didit Suhartono, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : -

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 24 Juli 2019

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

**Pawit Riyanto**

NIM. 12.11.0332

**MOTTO**

**Sing Penting Yakin**

**Berusaha, Berdoa, dan Tawakal**

**Gagal merencanakan, merencanakan kegagalan**

**Sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi sesama**



## PERSEMBAHAN

Bismillahirohmannirohim Alhamdulillah hirobilalamin dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua saya yang telah mendukung sepenuhnya untuk menyelesaikan skripsi ini. Yang telah memberikan kasih sayang sepenuhnya kepada saya:

1. Untuk Bapak dan Ibu saya yang tercinta, Bpk.Tofik dan Ibu Turiyah yang menjadi motivasi buat saya supaya selalu menjadi orang yang patut di banggakan. Terima kasih buat ibu yang sudah menjadi wanita hebat dan luar biasa yang sudah memberikan apa saja demi membiayai hidup saya dan selama saya menempuh pendidikan.
2. Untuk adik-adik saya, Gilang dan Cahaya yang selalu memberikan semangat, doa, moral, maupun materi.
3. Teman seperjuangan skripsi, Adit, Rio, Erix, Uvi
4. Inshaallah calon istri saya, Hidayatul Laeli
5. Sedulur Garasi13, DjereNgecamp, CB platR
6. NK House yang telah pergi mendahului saya (wisuda gasik) : Rois, Rahman, Restu, Said, Ripanda, Bahtiar, Adi, Ipul, KUSTOMFEST menunggu kalian.
7. Yang terbaik kelas TI 12 B & E.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil'alamin, puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “*Virtual Reality Chibi Karakter Hewan Menggunakan Low Poly Modelling Sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus: Raudhatul Athfal Kalisalak)*”, untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program studi Teknik Informatika Universitas Amikom Purwokerto.

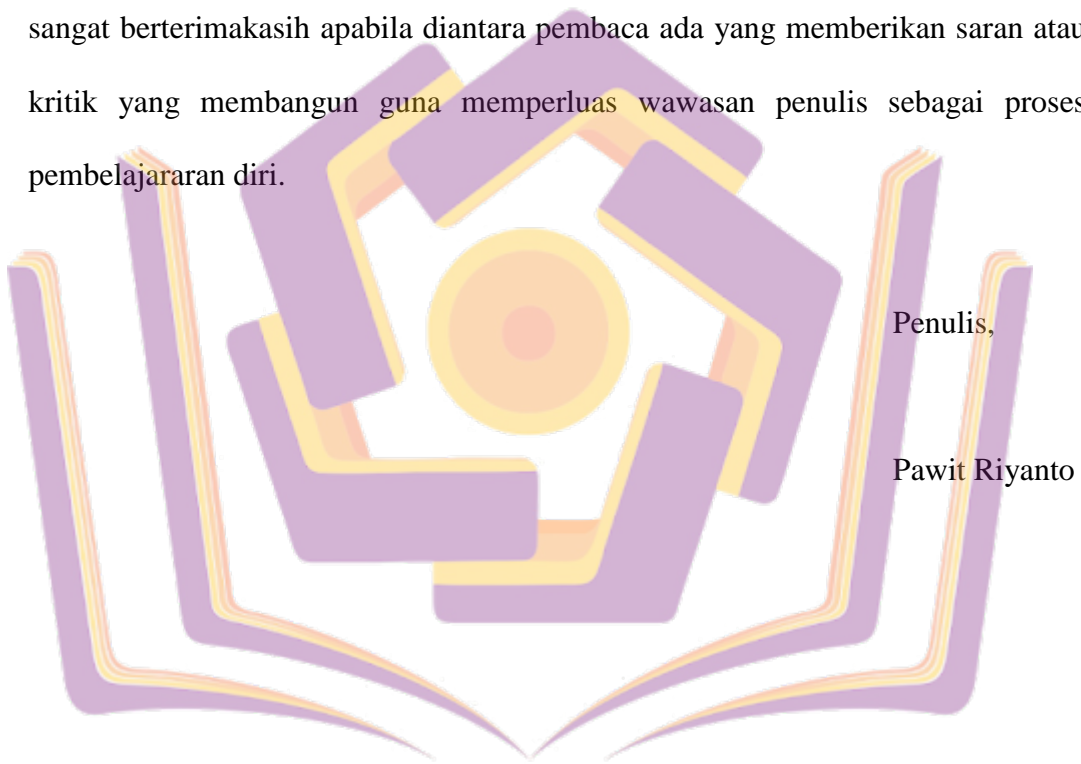
Skripsi ini dapat saya selesaikan berkat kerjasama dari berbagai pihak, yang telah memberi dukungan moril maupun materil. Oleh karena itu, sebagai bentuk penghargaan penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini :

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Rahman Rosyidi, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Didit Suhartono, M.Kom. selaku Kaprodi Teknik Informatika dan selaku dosen pembimbing terbaik yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan dalam penyusunan laporan skripsi ini.
4. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



6. Seluruh staff pengajar (dosen) dan staff yang ada di Universitas Amikom Purwokerto atas segala limpahan ilmu yang penulis peroleh selama menimba ilmu di program teknik informatika.

Dengan selesainya penyusunan skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat yang baik, serta menjadi arahan dalam perjalanan pengetahuan. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka penulis sangat berterimakasih apabila diantara pembaca ada yang memberikan saran atau kritik yang membangun guna memperluas wawasan penulis sebagai proses pembelajaran diri.



Penulis,

Pawit Riyanto

## RINGKASAN

Media pembelajaran yang menarik sangat mempengaruhi minat belajar siswa, salah satu media pembelajaran yang terbaru dan menarik adalah *Virtual Reality*. Metode pembelajaran ini dapat diterapkan pada materi pengenalan hewan untuk pendidikan anak usia dini. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, aplikasi dikembangkan menggunakan Unity dan 3D Max. Berdasarkan uji kelayakan menggunakan angket didapatkan hasil yang cukup baik dengan prosentasi indeks sebesar 81.5%.

Kata Kunci: *Virtual Reality*, 3D, Media Pembelajaran, Hewan.



## **ABSTRACT**

*Interesting learning media greatly affect student interest in learning. one of the newest and interesting learning media is Virtual Reality. This learning method can be applied to animal recognition material for early childhood education. System development method used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC), the application is developed using Unity and 3D Max. Based on the feasibility test using a questionnaire obtained pretty good results with an index percentage of 81,5%.*

*Keywords : Virtual Reality, 3D, Learning Media, Animal.*

