

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH  
PERPINDAHAN PURA ULUN DANU BATUR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2022**



**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH  
PERPINDAHAN PURA ULUN DANU BATUR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Universitas Pendidikan Ganeshha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan**

**dalam Menyelesaikan Program**

**Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh**

**Kadek Lisna Susantari**

**Nim 1715051041**



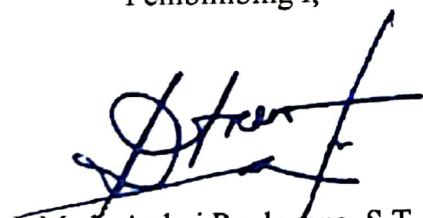
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2022**

## **SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI  
SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPIAI GELAR SARJANA  
PENDIDIKAN**

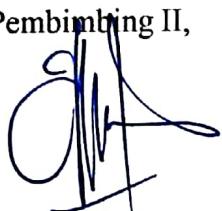
Menyetujui,

Pembimbing I,



Made Ardwi Pradnyana, S.T.,M.T.  
NIP. 198611182015041001

Pembimbing II,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 199503022019031006

Skripsi Oleh Kadek Lisna Susantari  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 22 Desember 2022

Dewan Penguji



Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198901192015041004

(Ketua)



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198307252008011008

(Anggota)



I Made Ardwi Pradnyana, S.T.,M.T.  
NIP. 198611182015041001

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd.  
NIP.199503022019031006

(Anggota)

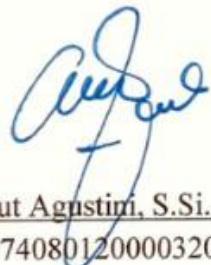
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 10 Januari 2022

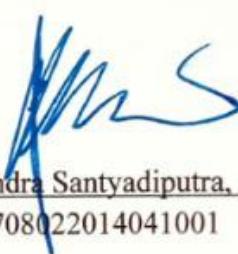
**Mengetahui,**

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.  
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197106161996021001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Film Animasi 2D Sejarah Perpindahan Pura Ulun Danu Batur**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



## **KATA PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk

### **TUHAN HYANG MAHA ESA**

Atas Berkat dan Rahmat-Nya, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini. Atas  
Segala Kemudahan dan Kelancaran yang Diberikan.

### **ORANG TUAKU TERCINTA**

Made Samayasa & Made Artini Yang Telah Membimbing dan Mendidik Penulis  
dengan Penuh Kasih Sayang dan Keiklahsan serta Selalu Memberikan Penulis  
Semangat, Motivasi, Dukungan dan Doa dalam Setiap Langkah Penulis  
Menempuh Jenjang Pendidikan. Terimakasih Atas Segala Kebutuhan yang  
Diberikan Baik Berupa Materi dan Kebahagian serta Kenikmatan Hidup Lahir  
Batin yang Begitu Melimpah.

### **SAUDARAKU**

Putu Cipta Maryanti & Komang Gusmada Tri Cahyadi Yang selalu menghibur,  
memotivasi, mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi dan menyemangati  
penulis ketika mengalami kesusahan saat mengerjakan skripsi. Terimakasih atas  
segala doa yang terpanjatkan terselip namaku.

### **DAN JUGA TERIMAKASIH YANG TERAMAT PENULIS UCAPKAN KEPADA SELURUH STAFF DOSEN PTI**

Yang telah membimbing penulis dengan sangat sabar dalam menyelesaikan  
skripsi ini

### **REKAN – REKAN SEPERJUANGAN**

Angkatan PTI 2017 khususnya I Made Beny Gunarta & Made Yogi Suryana dan  
semuanya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memotivasi  
dan memberikan dukungan penulis menyelesaikan skripsi ini

**MOTTO**  
**HABIS JATUH, BANGKIT LAGI**



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Film Animasi 2D Sejarah Perpindahan Pura Ulun Danu Batur**”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerjasama, motivasi, arahan, bantuan, saran, dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada :

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saundra Santyadiputra, ST., M.Cs., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.

4. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T selaku Pembimbing I atas segala bimbingan dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Gede Aditra Pradnyana S.Kom.,M.Kom selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staff dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak I Wayan Sukadia selaku Pelancang yang telah bersedia menjadi narasumber tentang Sejarah Perpindahan Pura Ulun Danu Batur
10. Bapak Gede Sarjana, SH selaku Perbekel yang telah bersedia menjadi narasumber tentang Sejarah Perpindahan Pura Ulun Danu Batur
11. Seluruh pihak dari Pura Ulun Danu Batur yang selalu memberikan kelancaran dalam pencarian data untuk menyelesaikan skripsi ini.

12. Rekan – rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moral dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca guna pemyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.



Singaraja, 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
KATA PERSEMPAHAN .....	v
PRAKATA .....	vii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH .....	5
1.3 RUMUSAN MASALAH .....	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN .....	5
1.5 BATASAN MASALAH .....	6
1.6 MANFAAT PENELITIAN .....	6
BAB II KAJIAN TEORI .....	8
2.2.1 KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1.1 Penelitian Terkait .....	8
2.2.2 LANDASAN TEORI .....	11
2.2.1 Film Animasi .....	11
2.2.2 Animasi 2D .....	11
2.2.3 Prinsip-Prinsip Animasi .....	13
2.2.4 Perangkat Lunak .....	20
BAB III METODELOGI PENELITIAN .....	22
3.1 JENIS PENELITIAN .....	22
3.2 MODEL PENELITIAN .....	22
3.2.1 Conzept .....	23
3.2.2 <i>Design</i> (Desain) .....	25
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	31
3.2.5 Testing .....	32
3.2.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian) .....	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	39
4.1    HASIL PENELITIAN .....	39
4.1.1    Hasil Tahap <i>Concept</i> .....	39
4.1.2    Hasil Tahap Design .....	40
4.1.3    Hasil Tahap Material Collecting .....	44
4.1.4    Hasil Tahap <i>Assembly</i> .....	46
4.1.6    Distribution (Pendistribusian) .....	59
4.2    PEMBAHASAN .....	59
BAB V PENUTUP.....	64
5.1    KESIMPULAN .....	64
5.2    SARAN .....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	67



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Staging.....	13
Gambar 2.2 Squash and Stretch .....	14
Gambar 2.3 Anticipation .....	14
Gambar 2.4 Follow through and overlapping action .....	15
Gambar 2.5 Straight ahead action and pose to pose.....	15
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out (Ease in and Ease Out).....	16
Gambar 2.7 Timing .....	16
Gambar 2.8 Secondary Action .....	17
Gambar 2.9 Arcs .....	18
Gambar 2.10 Appeal .....	18
Gambar 2.11 Solid Drawing .....	19
Gambar 2.12 Exaggeration.....	19
Gambar 3.1 Metode Multimedia Development Life Cycle .....	23
Gambar 4.1 Cover DVD .....	43
Gambar 4.2 Cover CD.....	43
Gambar 4.3 Poster.....	44
Gambar 4.4 Desain Karakter.....	46
Gambar 4.5 Desain Layout .....	47
Gambar 4.6 Rigging Karakter.....	47
Gambar 4.7 Acting/Animation.....	48
Gambar 4.8 Rendering .....	49
Gambar 4.9 Penggabungan Naskah .....	50
Gambar 4.10 Penggabungan Naskah dengan Cerita .....	50
Gambar 4.11 Penambahan Sound Effect .....	51
Gambar 4.12 Presentase Skor Respon Masyarakat.....	58

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Konsep Film Animasi 2D .....	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Ahli Media .....	34
Tabel 3.3 Skoring Formula Gregory .....	35
Tabel 3.4 Bobot Penilaian .....	36
Tabel 3.5 Penggolongan Respon Masyarakat .....	37
Tabel 3.6 Presentase Kelayakan Film .....	38
Tabel 4.1 Hasil Tahap Concept .....	39
Tabel 4.2 Perancangan Karakter .....	40



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Skenario .....	70
Lampiran 2 Storyboard .....	74
Lampiran 3 Sinopsis.....	78
Lampiran 4 Hasil Wawancara .....	79
Lampiran 5 Hasil Pengukuran Pengetahuan Masyarakat.....	81
Lampiran 6 Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat .....	84
Lampiran 7 Hasil Angket Keseluruhan Penelitian.....	87
Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Isi.....	89
Lampiran 9 Perhitungan Angket Uji Ahli Isi.....	95
Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Media.....	96
Lampiran 11 Perhitungan Angket Uji Ahli Media.....	106
Lampiran 12 Instrumen Uji Respon Pengguna .....	107
Lampiran 13 Rekapitulasi Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna .....	113
Lampiran 14 Dokumentasi Observasi.....	114
Lampiran 15 Implementasi Storyboard.....	109
Lampiran 16 Dokumentasi Akhir .....	129