

**PENGEMBANGAN ANIMASI 2 DIMENSI
JERO JEMPIRING SEBAGAI SEORANG PEJUANG
WANITA DI PERANG PUPUTAN JAGARAGA II**



**OLEH
KETUT YOGI SURYA DHARMA
NIM. 1715051040**

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

2022



**PENGEMBANGAN ANIMASI 2 DIMENSI
JERO JEMPIRING SEBAGAI SEORANG PEJUANG
WANITA DI PERANG PUPUTAN JAGARAGA II**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
KetutYogi Surya Dharma
Nim 1715051040**

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

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS – TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT – SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

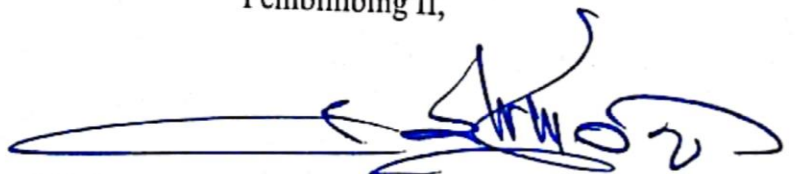
Menyetujui,

Pembimbing I,



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc.
NIP. 198211112008121001

Pembimbing II,



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198501042010121004

Skripsi oleh Ketut Yogi Surya Dharma
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Dewan Penguji,



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

(Ketua)



Gede Sandra Satyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

(Anggota)



Made Wirdu Antara Kesiman, S.T., M.Sc.
NIP. 19821112008121001

(Anggota)



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198501042010121004

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 17 Februari 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian



Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP 19710616 1999602 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Animasi 2 Dimensi Jero Jempiring Sebagai Seorang Pejuang Wanita di Perang Puputan Jagaraga II” 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.

Singaraja, 17 Februari 2022



membuat pernyataan,

Ketut Yogi Surya Dharma

NIM. 1715051040

KATA PERSEMBAHAN

Penulis Skripsi Ini Persembahkan Untuk

TUHAN YANG MAHA ESA

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

ORANG TUA KU TERCINTA

(Putu Sunada & Made Kaci)

Yang telah selalu mendidik, mendukung dan memotivasi penulis dengan penuh kesabaran dan kasih sayang serta selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan dan doa selama menempuh pendidikan.

SAUDARAKU

(Kadek Suci Arini, Komang Agus Satriawan dan Putu Candra Suputra)

Yang selalu memberikan semangat kepada penulis, karena mereka penulis memiliki rasa tanggung jawab yang besar dalam menyelesaikan tugas akhir ini (SKRIPSI). Mereka juga selalu memotivasi penulis untuk tetap semangat dalam mengerjakan skripsi. Terima Kasih sudah selalu ada.

**DAN JUGA TERIMAKASIH YANG TERAMAT PENULIS UCAPKAN
KEPADA**

SELURUH STAF DOSEN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing penulis dengan sangat sabar dan selalu memberikan solusi, saran dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

TEMAN SPESIAL

Komang Artha Tri Ayuni

Yang selalu memberikan semangat kepada penulis, motivasi, dukungan, kasih sayang dan sudah bersedia menjadi tempat keluh kesah penulis dalam proses pembuatan tugas akhir ini (SKRIPSI). Tetaplah memberikan hal-hal positif.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

I Made Agus Panji Sujaya, I Gede Yoga Jatavitika, Made Wira Yanottama, David Andreas Victor, Putu Pande Astawa Alexander, Ni Kadek Herayani, seluruh teman-teman Angkatan 2016 – 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata lebih tulus dan lebih baik selain

TERIMA KASIH UNTUK KALIAN SEMUA.

MOTTO

**“JIKA KAMU INGIN MENERJAKAN SESUATU LAKUKAN
DENGAN CEPAT,
JIKA TIDAK INGIN MENERJAKANNYA, DIAM”**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis berupa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Animasi 2 Dimensi Jero Jempiring Sebagai Seorang Pejuang Wanita di Perang Jagaraga II”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Skripsi ini dapat terselesaikan atas bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

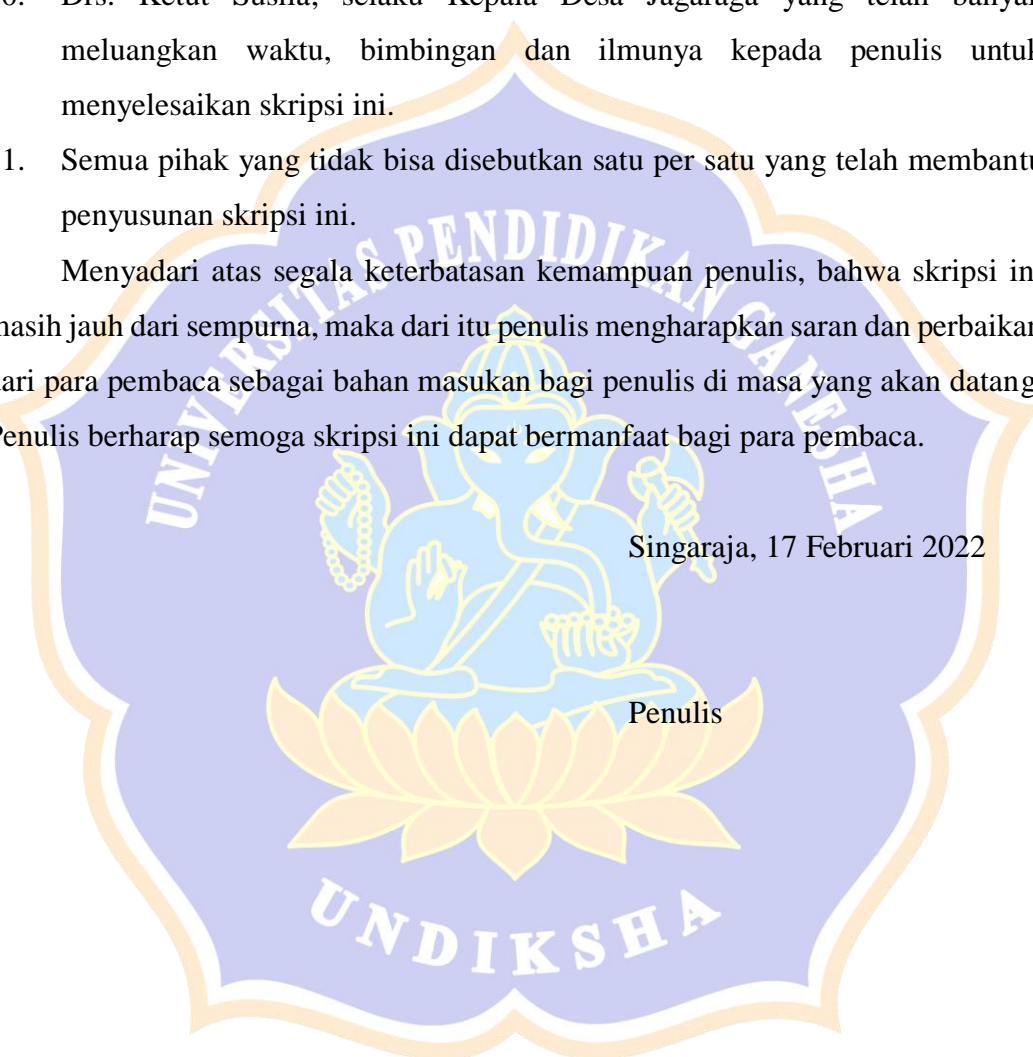
1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. phill. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini
4. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc., selaku Pembimbing II atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukkan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom., selaku Penguji I yang dengan penuh tanggung jawab telah membimbing dan mengarahkan penulis sampai terselesainya skripsi ini.
7. Gede Saindra Satyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Penguji II yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Bapak dan ibu staf dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang selalu membimbing dan mendidik selama penulis belajar di Jurusan Teknik Informatika.
9. Dr. I Made Pageh, M.Hum., selaku ahli dibidang sejarah yang telah banyak meluangkan waktu, bimbingan dan ilmunya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Drs. Ketut Susila, selaku Kepala Desa Jagaraga yang telah banyak meluangkan waktu, bimbingan dan ilmunya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Menyadari atas segala keterbatasan kemampuan penulis, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan perbaikan dari para pembaca sebagai bahan masukan bagi penulis di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Singaraja, 17 Februari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.4 BATASAN MASALAH.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	12
2.1.1 Jero Jempiring.....	12
2.1.2 Museum <i>Soenda Ketjil</i>	14
2.1.3 Film Animasi.....	16
2.1.4 Animasi 2D.....	33
2.1.5 Perangkat Lunak.....	34
2.1.6 <i>Storyboard</i>	36
2.1.7 Skenario.....	36
2.1.8 Sinopsis.....	36
2.1.9 Audio.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	39

3.1	JENIS PENELITIAN	39
3.2	MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN	39
3.2.1	<i>Concept</i> (konsep)	40
3.2.2	<i>Design</i> (pendesainan)	41
3.2.3	<i>Material collecting</i> (pengumpulan materi)	44
3.2.4	<i>Assembly</i> (pembuatan)	46
3.2.5	<i>Testing</i> (pengujian)	48
3.2.6	<i>Distribution</i> (pendistribusian)	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1	HASIL PENELITIAN	55
4.1.1	Hasil Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>)	55
4.1.2	Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	57
4.1.3	Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	62
4.1.4	Hasil Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	64
4.1.5	Hasil Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	71
4.1.6	Hasil Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)	77
4.2	PEMBAHASAN	77
BAB V PENUTUP		83
5.1	KESIMPULAN	83
5.2	SARAN	84
DAFTAR PUSTAKA		86
RIWAYAT HIDUP		87
LAMPIRAN		88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Statistik Museum <i>Soenda Ketjil</i>	3
Tabel 3.1 Rancangan Animasi	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Uji Ahli Media	50
Tabel 3.4 Skoring Formula Gregory	50
Tabel 3.5 Tabel Uji Respon Pengguna.....	52
Tabel 3. 1 Kriteria Penggolongan Responden.....	54
Tabel 4.1 Hasil Tahapan Konsep.....	56
Tabel 4.2 Tabel Perancangan Karakter	57
Tabel 4.3 Tabel Perancangan Gambar Pendukung	60
Tabel 4.4 Tabel Kriteria Penggolongan Responden	76
Tabel 4. 5 Sebaran Skor Respon Masyarakat.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Animasi <i>Stop Motion</i>	17
Gambar 2.2 <i>Tweening</i>	18
Gambar 2.3 Animasi Tradisional	20
Gambar 2.4 Animasi Komputer	22
Gambar 2.5 <i>Squash And Stretch</i>	23
Gambar 2.6 <i>Anticipation</i>	24
Gambar 2.7 <i>Staging</i>	25
Gambar 2.8 <i>Straiht Ahead</i>	26
Gambar 2.9 <i>Pose to Pose</i>	27
Gambar 2.10 <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	27
Gambar 2.11 <i>Slow In And Slow Out</i>	28
Gambar 2.12 <i>Arch</i>	29
Gambar 2.13 <i>Secondary Action</i>	29
Gambar 2.14 <i>Timing</i>	30
Gambar 2.15 <i>Appeal</i>	31
Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i>	32
Gambar 2.17 <i>Solid Drawing</i>	33
Gambar 3.1 <i>MDLC</i>	40
Gambar 3.2 Jero Jempiring	43
Gambar 3.3 Nyoman Gempol	43
Gambar 3.4 Pasukan Belanda	43
Gambar 3.5 I Gusti Ketut Jelantik.....	44
Gambar 3.6 Gajah	44
Gambar 4.1 Poster Animasi Jero Jempiring.....	62
Gambar 4.2 Tahap <i>Modelling</i>	64
Gambar 4.3 Tahap <i>Texturing</i>	65
Gambar 4.4 Tahap <i>Rigging</i>	65
Gambar 4.5 Tahap <i>Animation</i>	66
Gambar 4.6 Tahap <i>Rendering</i>	66

Gambar 4.7 Implementasi Tampilan <i>Editing Scene</i> 3.....	68
Gambar 4.7 Implementasi Tampilan <i>Editing Scene</i> 3.....	68
Gambar 4.8 Implementasi Tampilan <i>Editing Scene</i> 9.....	68
Gambar 4.9 Implementasi Tampilan <i>Editing Scene</i> 12.....	69
Gambar 4.10 Implementasi Tampilan <i>Editing Scene</i> 20.....	69
Gambar 4.11 Implementasi Tampilan <i>Editing Scene</i> 22.....	70
Gambar 4.12 Implementasi Tampilan <i>Editing Scene</i> 25.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 : Surat Observasi.....	89
Lampiran 2 : Angket	92
Lampiran 3 : Hasil Angket.....	94
Lampiran 4 : Sinopsis.....	98
Lampiran 5 : Skenario	100
Lampiran 6 : Lembar Uji Ahli Isi.....	103
Lampiran 7 : Lembar Uji Ahli Media	105
Lampiran 8 : Lembar Respon Pengguna	107
Lampiran 9 : <i>Storyboard</i>	109
Lampiran 10 : Hasil Uji Ahli Isi.....	118
Lampiran 11 : Hasil Uji Ahli Media	126
Lampiran 12 : Hasil Uji Respon Pengguna	134
Lampiran 13 : Dokumentasi Uji Ahli Isi	137
Lampiran 14 : Dokumentasi Uji Ahli Media	138
Lampiran 15 : Dokumentasi Uji Respon Pengguna	139