

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI  
PERJUANGAN KAPTEN TNI ANAK AGUNG GDE  
ANOM MUDITA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaian  
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh:**

I Wayan Sutarjana  
NIM 1615051094



**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 MENCAPAI  
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

**Mengetahui,**

Pembimbing I,

  
I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198709072015041001

Pembimbing II,

  
Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198705082015042003

Skripsi oleh I Wayan Sutarjana ini  
telah dipertahankan didepan dewan pengaji,  
Pada Tanggal .....

Dewan pengaji,

  
I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom. (Ketua)

NIP. 19841201201212002

  
I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. (Anggota)

NIP. 199503022019031006

  
I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. (Anggota)

NIP. 198709072015041001

  
Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd. (Anggota)

NIP. 198705082015042003



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

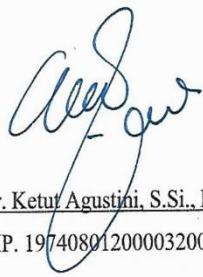
Pada:

Hari : .....

Tanggal : .....

**Mengetahui**

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian



Dr. Phil. Dassy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.  
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197106161996021001

#### **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perjuangan Kapten TNI Anak Agung Gde Anom Mudita**", beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan pejiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menaggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim atas keaslian karya saya ini.

Singaraja,.....

Yang Membuat Pernyataan,



I Wayan Sutarjana

NIM. 1615051094

## KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH SAYA UCAPKAN KEPADA:

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Karena atas berkat rahmat beliaulah, skripsi ini dapat terselaikan

SKRIPSI INI DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA SAYA

**(I Wayan Sarjana & Ni Nengah Suteni)**

Yang telah membesarkan, mendidik serta membimbing saya dengan penuh kasih sayang dan selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan serta doa dalam setiap langkah saya menempuh jenjang pendidikan

SAHABAT TERINDAH

**(I Wayan Dolog)**

yang telah mengobati saya, Ketika saya mengalami sakit yang sangat parah dan akhirnya saya sembuh dan bisa menyelesaikan skripsi ini **“DARAH ADALAH KEHIDUPAN”**

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya, dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya: Bapak I Made Putrama dan Bapak Partha Sindhu.

REKAN REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2016 dan rekan seperjuangan (I Putu Sujana Atmaja **“Madawa”**, Waisya Adi Suphala **“Jubrit”**, Eka Ariawan, Agus Purno, Gung Mang.)

ADIK – ADIK MAHASISWA Prodi Pendidikan Teknik Informatika adik – adik mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2017 dan seterusnya.

# MOTTO

**“CINTAILAH DIRIMU SENDIRI  
SEBELUM MENCINTAI ORANG  
LAIN”**

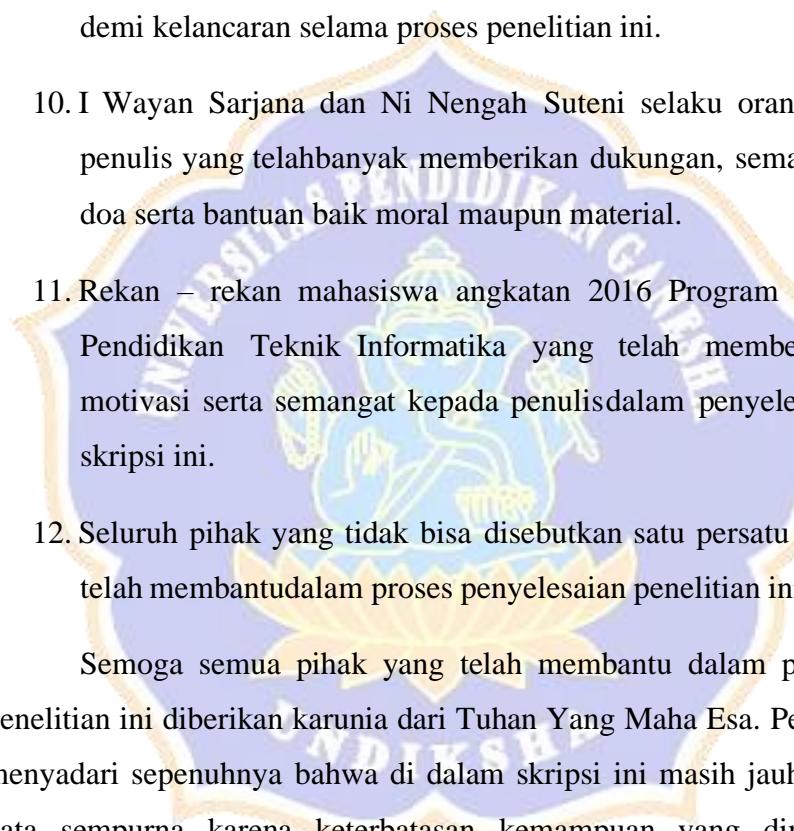


## PRAKATA

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERJUANGAN KAPTEN TNI ANAK AGUNG GDE ANOM MUDITA”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moral ataupun material. Berhubungan dengan hal tersebut pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. I Gede Sudirtha,S.Pd.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan
3. Dr. Phil. Dassy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
4. I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom. selaku penguji yang telah memberikan dukungan serta biimbingan pada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan arahan, dukungan serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini
6. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

- 
7. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan serta dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
  8. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan serta arahan kepada penulis selama proses menyusun skripsi ini.
  9. Seluruh staf dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan bantuan kepada penulis demi kelancaran selama proses penelitian ini.
  10. I Wayan Sarjana dan Ni Nengah Suteni selaku orang tua penulis yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, doa serta bantuan baik moral maupun material.
  11. Rekan – rekan mahasiswa angkatan 2016 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan motivasi serta semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
  12. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini diberikan karunia dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan segala kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas serta pengembang dibidang pendidikan dan sejarah.

Singaraja,.....

....

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA .....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Rumusan Masalah .....	5
1.4. Tujuan Penelitian .....	6
1.5. Batasan Masalah .....	6
1.6. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II .....	8
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	8
2.1. Kajian Pustaka .....	8
2.1.1. Penelitian Terkait .....	8
2.2. Landasan Teori .....	10
2.2.1. Sejarah Perjuangan Kapten TNI Anak Agung Gde Mudita .....	10
2.2.2. Animasi .....	18
2.2.2.1 Pengertian Animasi .....	18
2.2.2.2 Prinsip-Prinsip Animasi .....	18
2.2.3. Jenis-Jenis Animasi .....	25
2.2.4. Pengertian Film Animasi .....	26
2.2.5. Perangkat Lunak .....	26
BAB III .....	30

METODE PENELITIAN .....	30
3.1.    Jenis Penelitian .....	30
3.2.    Model Penelitian .....	30
3.2.1.    Tahap Konsep .....	31
3.2.2.    Tahap Perancangan .....	32
3.2.3.    Tahap Pengumpulan Bahan .....	40
3.2.4.    Tahap Pembuatan .....	41
3.2.5.    Tahap Pengujian .....	42
3.2.6.    Tahap Distribusi .....	46
BAB VI .....	47
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	47
4.1.    Hasil .....	47
4.1.1.    Hasil Tahap Konsep (Concept) .....	48
4.1.2.    Hasil Tahap Desain (Desain) .....	49
4.1.3.    Hasil Tahap Pengumpulan Material (Material Collecting) .....	57
4.1.4.    Hasil Tahap Pembuatan (Assembly) .....	59
4.1.5.    Hasil Tahap Pengujian (Testing) .....	65
4.1.6.    Hasil Tahap Distribusi (Distribution) .....	72
4.2.    Pembahasan .....	73
BAB V .....	77
PENUTUP .....	77
5.1.    Kesimpulan .....	77
5.2.    Saran .....	78
DAFTAR PUSTAKA	
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Tahap konsep Film Amasi 2 Dimensi.....	31
Tabel 3.2 Kriteria validasi isi .....	43
Tabel 3.3 tabulasi silang 2x2.....	43
Tabel 3.4 Skor Angket Uji Respon Penguna .....	44
Tabel 3.5 Range Presentasi Kelayakan Film.....	45
Tabel 4.1 Tahap Konsep Film Animasi 2 Dimensi .....	48
Tabel 4.2 Perancangan Karakter .....	50
Tabel 4.3 Gambar Pendukung .....	56
Tabel 4.4 Jumlah Respon Pengguna .....	67
Tabel 4.5 Penghitungan Skor .....	69
Tabel 4.6 Analisis Skor Responden .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Prinsip Animasi solid dawing.....	19
Gambar 2.2 prinsip animasi Timing and Spacing .....	19
Gambar 2.3 prinsip animasi Squash & Strech .....	20
Gambar 2.4 prinsip animasi Anticipation .....	20
Gambar 2.5 prinsip animasi Slow In and Slow Out.....	21
Gambar 2.6 prinsip animasi Arcs.....	21
Gambar 2.7 prinsip animasi secondary actionAction .....	22
Gambar 2.8 prinsip animasi Follow Through and Overlapping Action.....	22
Gambar 2.9 prinsip animasi Straight Ahead Action and Pose to Pos .....	23
Gambar 2.10 prinsip animasi staging.....	23
Gambar 2.11 prinsip animasi Appeal.....	24
Gambar 2.12 prinsip animasi Exaggeration .....	24
Gambar 3.1 Metode Multimedia Development Life Cycle .....	31
Gambar 3.2 Rancangan Karakter Kapten TNI Anak Agung Gde Anom Mudita .	33
Gambar 3.3 Rancangan Karakter Anak Agung Anom Putra .....	34
Gambar 3.4 Rancangan Karakter Jero Pasek Jempiring .....	34
Gambar 3.5 Rancangan Karakter I Gusti Ketut Pudja .....	35
Gambar 3.6 Rancangan Karakter Anak Agung Gde Ngurah .....	35
Gambar 3.7 Rancangan Karakter Anak Agung Gde Bagus Ardana .....	35
Gambar 3.8 Rancangan Karakter Anak Agung Biyang Made Rai .....	36
Gambar 3.9 Rancangan Karakter Anak Agung Ayu Manik .....	36
Gambar 3.10 Rancangan Karakter Tentara Jepang .....	36
Gambar 3.11 Rancangan Karakter Tentara Belanda.....	36
Gambar 3.12 Rancangan Karakter Pejuang .....	37
Gambar 3.13 Rancangan Karakter Mata – Mata Pejuang.....	37
Gambar 3.14 Rancangan Karakter Pelayan Puri Kilian Cowok .....	37
Gambar 3.15 Rancangan Karakter Pelayan Puri Kilian Cewek.....	37
Gambar 3.16 Rancangan Karakter Rakyat Menggunakan Capil .....	38
Gambar 3.17 Rancangan Karakter Rakyat Menggunakan Udeng .....	38

Gambar 3.18 Rancangan Karakter Penari .....	38
Gambar 3.19 Rancangan Karakter Penabuh .....	38
Gambar 3.20 Rancangan Karakter Mata – Mata Belanda.....	39
Gambar 3.21 Rancangan Karakter Gusti Ngurah Rai.....	39
Gambar 3.22 Rancangan Backround Dusun Penglipuran.....	39
Gambar 3.23 Rancangan Bacround Hutan Bambu Di Dusun Penglipuran .....	39
Gambar 3.24 Rancangan Backround Dusun Pengotan .....	40
Gambar 3.25 Rancangan Backround Suasana Jalan Di Dusun Pengotan.....	40
Gambar 3.26 Rancangan Backround Dusun Landih.....	40
Gambar 3.27 Rancangan Backround Suasana Jalan Di Dusun Pengotan.....	40
Gambar 4.1 Rancangan Cover CD .....	57
Gambar 4.2 Sketsa Karakter .....	60
Gambar 4.3 Pewarnaan Karakter .....	61
Gambar 4.4 Sketsa Background.....	61
Gambar 4.5 Pewarnaan Background.....	62
Gambar 4.6 Proses Rigging.....	62
Gambar 4.7 Proses Animasi.....	63
Gambar 4.8 Proses Dubbing .....	63
Gambar 4.9 Proses Editing .....	64
Gambar 4.10 Proses Rendering.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran. 1.</b> Surat Observasi .....	79
<b>Lampiran. 2.</b> Surat Izin Observasi.....	80
<b>Lampiran. 3.</b> Surat Kesedian Penyerahan Produk Akhir Skripsi .....	81
<b>Lampiran. 4.</b> Instrument Uji Ahli Isi.....	82
<b>Lampiran. 5.</b> Kisi – Kisi Instrument Uji Ahli Isi .....	85
<b>Lampiran. 6.</b> Instrument Uji Ahli Media.....	86
<b>Lampiran. 7.</b> Kisi – Kisi Instrumen Uji Ahli Media .....	89
<b>Lampiran. 8.</b> Instrument Uji Ahli Respon Penguna .....	90
<b>Lampiran. 9.</b> Kisi – Kisi Uji Ahli Respon Penguna .....	93
<b>Lampiran. 10.</b> Kuisioner Penelitian.....	95
<b>Lampiran. 11.</b> Kisi – Kisi Kuisioner Penelitian .....	96
<b>Lampiran. 12.</b> Naskah .....	97
<b>Lampiran. 13.</b> Dialog.....	134
<b>Lampiran. 14.</b> Storyboard.....	263
<b>Lampiran. 15.</b> Dokumentasi Observasi Dinas Kebudayaan Kabupaten Bangli	394
<b>Lampiran. 16.</b> Dokumentasi Proses pembuatan gambar storyboard .....	394
<b>Lampiran. 17.</b> Dokumentasi Proses pembuatan Dialog .....	394
<b>Lampiran. 18.</b> Dokumentasi Proses diskusi dialog dan naskah dengan Ahli sejarah (Ketua Veteran Kabupaten Bangli).....	394
<b>Lampiran. 19.</b> Dokumentasi pengesahan dialog dan naskah bersama Ahli sejarah (Ketua Veteran Kabupaten Bangli .....	395
<b>Lampiran. 20.</b> Dokumentasi pengecekan dialog dan naskah bersama pembuat buku merdeka seratus persen .....	395
<b>Lampiran. 21.</b> Pengisi suara karakter Anak Agung Biyang Made Rai (Ni Wayan Setyaningsih, S.Par) .....	395
<b>Lampiran. 22.</b> Pengisi suara karakter Anak Agung Gde Bagus Ardana (I Wayan Agustina S.Sn).....	395
<b>Lampiran. 23.</b> Pengisi suara karakter Anak Agung Gde Ngurah (Anak Agung Made Karmadanarta).....	395
<b>Lampiran. 24.</b> Pengisi suara karakter Jero Pasek Jempiring (Ni Komang Neni Rusmini, S.Pd.B).....	396

<b>Lampiran. 25.</b> pengisi suara karakter Serdadu NICA, Tentara Jepang, Pejuang, Mata-Mata Penjuang, Mata-Mata NICA, (I ketut Budiarsa) .....	396
<b>Lampiran. 26.</b> Pengisi suara karakter Anak Agung Gde Anom Mudita (I Wayan Nuradiyasa).....	396
<b>Lampiran. 27.</b> Uji Ahli Isi.....	397
<b>Lampiran. 28.</b> Uji Ahli Media.....	401
<b>Lampiran. 29.</b> Uji Respon Penggua.....	40



