

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE  
THE MOVIE - HILANGNYA *HANDPHONE* BAYU  
SAAT BERMAIN *DEDUPLAK***



**OLEH  
PUTU DERI ARIYASA DANA  
1715051002**

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

**2023**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE  
THE MOVIE-HILANGNYA *HANDPHONE* BAYU  
SAAT BERMAIN *DEDUPLAK***

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program**

**Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh**

**Putu Deri Ariyasa Dana**

**NIM 1715051002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**SINGARAJA**

**2023**

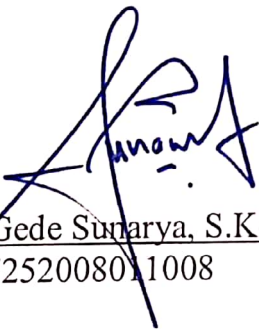
# SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



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



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198711092015041001

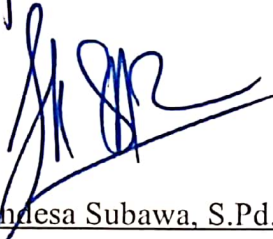
Skripsi oleh Putu Deri Ariyasa Dana  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 28 September 2022

Dewan Penguji,



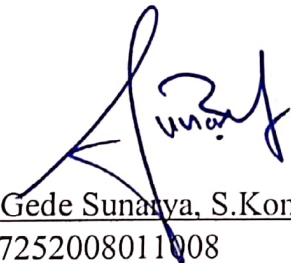
Made Wirdu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.  
NIP. 198211112008121001

(Ketua)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.  
NIP. 199311172019031014

(Anggota)



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

(Anggota)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198711092015041001

(Anggota)

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

Pada

Hari : SELASA

Tanggal : 21 FEBRUARI 2023

Mengetahui

Ketua Ujian



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

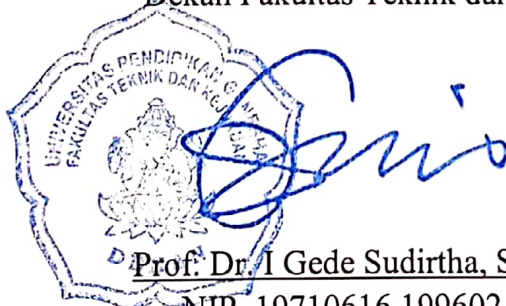
Sekretaris Ujian



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.  
NIP. 19850215 200812 2 007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19710616 199602 1 001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Hilangnya *Handphone* Bayu Saat Bermain *Deduplak*” 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, 28 September 2022

Yang membuat pernyataan,



Putu Deri Ariyasa Dana

NIM 1715051002

## **KATA PERSEMBAHAN**

Penulis Skripsi Ini Persembahkan Untuk

### **TUHAN YANG MAHA ESA**

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

### **ORANG TUAKU TERCINTA**

**(Ketut Bagiasa & Komang Ariastini)**

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

### **SAUDARAKU**

**(Made Dendi Krisnahadi)**

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 saat mengerjakan skripsi. Terimakasih 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.

### **REKAN-REKAN SEPERJUANGAN**

Nyoman Arta Ada, Kadek Edi Yudiwan, I Putu Ari Prasasta Putra, dan seluruh teman-teman PTI angkatan 2017

Yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memotivasi dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini.



## MOTTO

**“Berbuatlah baik selalu. Beberapa orang akan senang karenanya, sedang yang lainnya akan keheran-heranan.”**

**-Mark Twain-**





## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Hilangnya Handphone Bayu Saat Bermain Deduplak”**. 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 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. Dr. phil. 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. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. P Wayan Arta Suyasa, 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. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D., 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. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., 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 Staf Dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Made Taro selaku pengasuh Sanggar Kukuruyuk yang telah memberikan bantuan dan Kerjasama sebagai narasumber dalam penyusunan ide cerita tentang Permainan Tradisional *Dedeuplak* selama penulis melakukan penelitian.

10. Dra Ni Nyoman Sujati, MM., selaku pensiunan PNS Dinas Kebudayaan Kota Denpasar dan juga mantan pengurus FORMI Kota Denpasar yang telah memberikan bantuan dan kerjasama sebagai narasumber dalam penyusunan ide cerita tentang Permainan Tradisional *Deduplak* selama penulis melakukan penelitian.

11. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah banyak memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

12. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat, dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia kepada 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 penyempurnaan 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, 28 September 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	6
1.3    TUJUAN PENELITIAN .....	7
1.4    BATASAN MASALAH .....	7
1.5    MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	10
2.1    KAJIAN PUSTAKA .....	10
2.1.1    Penelitian Terkait .....	10
2.2    LANDASAN TEORI.....	19
2.2.1    Permainan Tradisional .....	19
2.2.2    Permainan Tradisional Deduplak.....	22
2.2.3    Animasi .....	24
2.2.4    Animasi 3 Dimensi.....	33
2.2.5    Perangkat Lunak.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1    JENIS PENELITIAN .....	37
3.1    MODEL PENGEMBANGAN .....	37

3.1.1	<i>Consept</i> .....	38
3.1.2	<i>Design</i> .....	39
3.1.3	<i>Material Collecting</i> .....	46
3.1.4	<i>Assembly</i> .....	46
3.1.5	<i>Testing</i> .....	49
3.1.6	<i>Distribution</i> .....	54
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN</b> .....		<b>55</b>
4.1	<b>HASIL PENELITIAN</b> .....	<b>55</b>
4.1.1	<i>Consept</i> .....	55
4.1.2	<i>Design</i> .....	56
4.1.3	<i>Material Collecting</i> .....	63
4.1.4	<i>Assembly</i> .....	65
4.1.5	<i>Testing</i> .....	71
4.1.6	<i>Distribution</i> .....	79
4.2	<b>PEMBAHASAN</b> .....	<b>80</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>87</b>
5.1	<b>KESIMPULAN</b> .....	<b>87</b>
5.2	<b>SARAN</b> .....	<b>88</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>90</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....		<b>92</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>93</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Squash and Strech .....	27
Gambar 2. 2 Anticipation.....	27
Gambar 2. 3 Staging .....	28
Gambar 2. 4 Pose to Pose Action.....	28
Gambar 2. 5 Follow Through and Overlapping Action .....	29
Gambar 2. 6 Slow in and Slow out .....	29
Gambar 2. 7 Arc.....	30
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	31
Gambar 2. 9 Timing.....	31
Gambar 2. 10 Exaggeration .....	32
Gambar 2. 11 Solid drawing .....	32
Gambar 2. 12 Appeal .....	33
Gambar 3. 1 Multimedia Development Life Cycle.....	38
Gambar 3. 2 Rancangan Karakter Tude.....	40
Gambar 3. 3 Rancangan Karakter Raka.....	41
Gambar 3. 4 Rancangan Karakter Bayu.....	41
Gambar 3. 5 Rancangan Karakter Tika.....	42
Gambar 3. 6 Rancangan Karakter Anggra.....	42
Gambar 3. 7 Rancangan Karakter Rizky .....	43
Gambar 3. 8 Rancangan Karakter Bli Atok .....	43
Gambar 3. 9 Rancangan Karakter Bli Made .....	44
Gambar 3. 10 Rancanga Rumah .....	44
Gambar 3. 11 Rancangan Lapangan .....	45
Gambar 3. 12 Rancangan Gazebo.....	45
Gambar 3. 13 Rancangan Jalanan Desa .....	45
Gambar 4. 1 Cover CD .....	62
Gambar 4. 2 Cover DVD.....	62
Gambar 4. 3 Poster.....	63
Gambar 4. 4 Implementasi Proses <i>Modelling</i> .....	65
Gambar 4. 5 Implementasi Proses Texturing.....	66

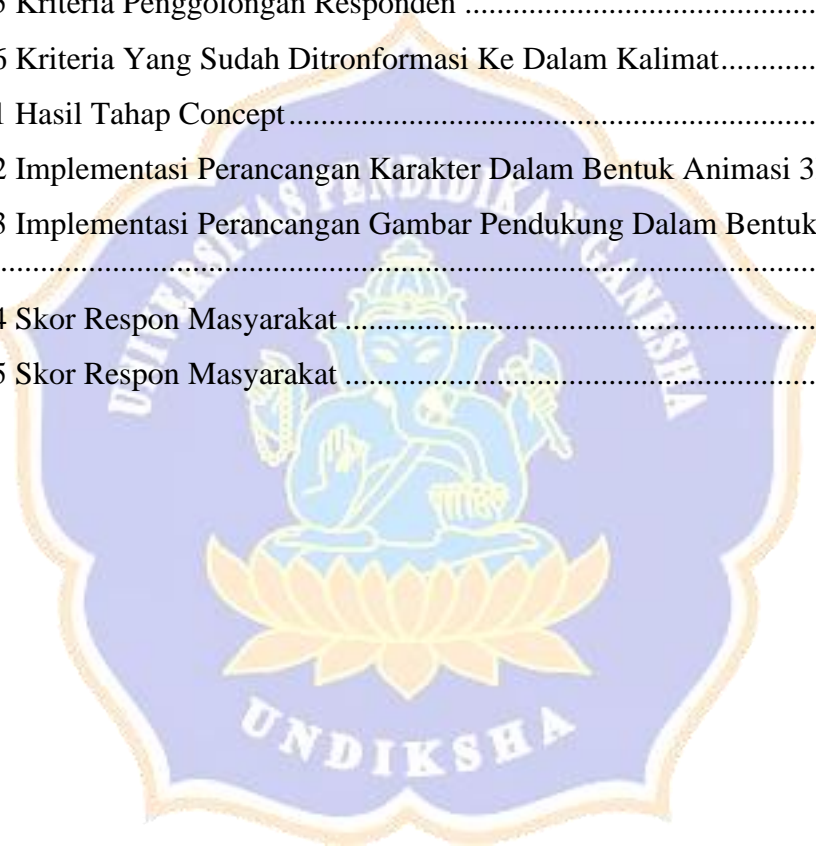
Gambar 4. 6 Implementasi Proses <i>Rigging</i> .....	67
Gambar 4. 7 Implementasi Proses <i>Skinning</i> .....	67
Gambar 4. 8 Implementasi Proses <i>Acting/Animation</i> .....	68
Gambar 4. 9 Implementasi Proses <i>Lighting</i> .....	68
Gambar 4. 10 Implementasi Proses <i>Rendering</i> .....	69
Gambar 4. 11 <i>Editing Audio Dubbing</i> .....	70
Gambar 4. 12 <i>Editing color correction</i> .....	70
Gambar 4. 13 <i>Persentase Skor Masyarakat</i> .....	78





## DAFAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 3. 1 Concept .....	38
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	49
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Uji Ahli Media .....	50
Tabel 3. 4 Tabulasi Silang.....	51
Tabel 3. 5 Kriteria Penggolongan Responden .....	53
Tabel 3. 6 Kriteria Yang Sudah Ditronformasi Ke Dalam Kalimat.....	54
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept.....	56
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter Dalam Bentuk Animasi 3D.....	57
Tabel 4. 3 Implementasi Perancangan Gambar Pendukung Dalam Bentuk Animasi 3D.....	61
Tabel 4. 4 Skor Respon Masyarakat .....	77
Tabel 4. 5 Skor Respon Masyarakat .....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Sinopsis.....	94
Lampiran 2 Skenario Film .....	97
Lampiran 3 Storyboard Film.....	111
Lampiran 4 Angket Uji Ahli Isi .....	130
Lampiran 5 Perhitungan Uji Ahli Isi.....	135
Lampiran 6 Angket Uji Ahli Media .....	136
Lampiran 7 Perhitungan Angket Uji Ahli Media.....	145
Lampiran 8 Angket Uji Respon Pengguna.....	146
Lampiran 9 Rekapitulasi Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna .....	151
Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Isi.....	152
Lampiran 11 Instrumen Uji Ahli Media.....	154
Lampiran 12 Instrumen Uji Respon Pengguna .....	156
Lampiran 13 Angket Pengetahuan Masyarakat .....	158
Lampiran 14 Implementasi Storyboard.....	164
Lampiran 15 Wawancara .....	177
Lampiran 16 Dokumentasi.....	179