

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
SEJARAH KEBO-KEBOAN BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Univeristas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Satu Syarat dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Pendidikan Teknik Informatika



Oleh

Moh. Salahudin Alayubi

Nim. 1615051055

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



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

Pembimbing II



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

Skripsi oleh Moh. Salahudin Alayubi

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 15 Februari 2023

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

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

Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 15 Februari 2023

Mengetahui

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



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

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa, karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Kebo-Keboan Banyuwangi”** beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku di dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap bertanggung jawab serta menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan di dalam karya ini.

Singaraja, 15 Februari 2023

Yang membuat pernyataan



METERAI
TEMPEL
372AKX122751734
MOL. S. Alayubi

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis berupa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Kebo-Keboan Banyuwangi”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

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 Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr.phil., Dessy Seri Wahyui, S.Kom.,M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. selaku penguji I yang telah memberikan arahan kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
5. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang senantiasa memberikan dukungan untuk penyelesaian skripsi ini.
6. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing I yang selalu memberikan solusi untuk setiap masalah yang penulis hadapi saat Menyusun skripsi ini.
7. Dr.phil., Dessy Seri Wahyui, S.Kom.,M.Eng. selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan serta arahan agar dapat terselesaikannya skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu staf dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang selalu membimbing dan mendidik selama penulis menempuh Pendidikan di Jurusan Teknik Informatika.

9. Keluarga atas segala dorongan, dukungan, dan motivasi baik dari segi material maupun moril demi keberhasilan studi penulis.
10. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah mendukung dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

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



DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO.....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	5
1.3 RUMUSAN MASALAH	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN	5
1.5 BATASAN PENELITIAN.....	6
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA	8
2.1.1 Penelitian Terkait.....	8
2.2 LANDASAN TEORI	9
2.2.1 Film.....	9
2.2.2 Animasi.....	10
2.2.3 Perangkat Lunak	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 JENIS PENELITIAN	19

3.2 METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	19
3.2.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan)	20
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan)	21
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	24
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	26
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	27
3.2.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 HASIL PENELITIAN	32
4.1.1 Hasil Tahap <i>concept</i> (Pengonsepan)	33
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Desain)	34
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	38
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	40
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian)	46
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	50
4.2 PEMBAHASAN	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 KESIMPULAN	56
5.2 SARAN	57
DAFTAR PUSTAKA	58
RIWAYAT HIDUP	60
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Konsep Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Kebo-Keboan Banyuwangi	20
Tabel 3.2 Pengumpulan Audio.....	25
Tabel 3.3 Pengumpulan Gambar.....	25
Tabel 3.4 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	27
Tabel 3.5 Kisi-kisi Uji Ahli Media	28
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Butir Instrumen.....	28
Tabel 3.7 <i>Kriteria Validitas Aiken v</i>	29
Tabel 3.8 Skor Angket Uji Respon Pengguna	30
Tabel 3.9 Kisi-kisi Intrumen Uji Respon Pengguna	30
Tabel 3.10 Range Persentase Kelayakan Film.....	31
Tabel 4.1 Tahap Konsep Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Kebo-Keboan Banyuwangi.....	33
Tabel 4.2 Perancangan Karakter	34
Tabel 4.3 Perancangan Latar Tempat.....	36
Tabel 4.4 Analisis Skor Responden	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 <i>Rancangan tokoh Mbah Buyut Karti</i>	21
Gambar 3.2 <i>Rancangan tokoh kebo-keboan</i>	22
Gambar 3.3 <i>Rancangan tokoh Masyarakat</i>	22
Gambar 3.4 <i>Rancangan gambar pendukung Desa Alasmalang</i>	23
Gambar 3.5 <i>Rancangan gambar pendukung Watu Loso</i>	24
Gambar 4.1 <i>Cover CD/DVD Film Animasi</i>	37
Gambar 4.2 <i>Desain Cover kepingan CD/DVD Film Animasi</i>	37
Gambar 4.3 <i>Desain Poster Film Animasi</i>	38
Gambar 4.4 <i>Modelling</i>	41
Gambar 4.5 <i>Texturing</i>	42
Gambar 4.6 <i>Rigging</i>	42
Gambar 4.7 <i>Acting/Animation</i>	43
Gambar 4.8 <i>Rendering</i>	44
Gambar 4.9 <i>Editing Audio</i>	44
Gambar 4.10 <i>Editing video</i>	45
Gambar 4.11 <i>Diagram Hasil Persentase</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Cerita sejarah	62
Lampiran 2 Sinopsis.....	68
Lampiran 3 Hasil Angket Responden	69
Lampiran 4 Wawancara Budayawan	75
Lampiran 5 <i>Storyboard</i>	77
Lampiran 6 Lembar Uji Ahli Isi.....	80
Lampiran 7 Lembar Uji Ahli Media	82
Lampiran 8 Lembar Uji Respon Penonton.....	84
Lampiran 9 Skenario	86
Lampiran 10 Storyboard Film Animasi 2D Sejarah Kebo-Keboan Banyuwangi .	89
Lampiran 11 Perhitungan Angket Uji Ahli Isi	94
Lampiran 12 Perhitungan Angket Uji Ahli Isi	99
Lampiran 13 Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna	105
Lampiran 14 Dokumentasi.....	110

