

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PENTINGNYA MENANAMKAN NILAI-NILAI
BHINEKA TUNGGAL IKA**



**OLEH
NI LUH PUJA SASMITA
NIM 1915051037**

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

2023



**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PENTINGNYA MENANAMKAN NILAI-NILAI
BHINEKA TUNGGAL IKA**

SKRIPSI



**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
Ni Luh Puja Sasmita
Nim 1915051037**

**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



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

Pembimbing II



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

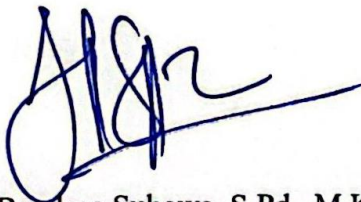
Skripsi oleh Ni Luh Puja Sasmita ini telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 03 Mei 2023

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(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 : Selasa

Tanggal : 30 Mei 2023

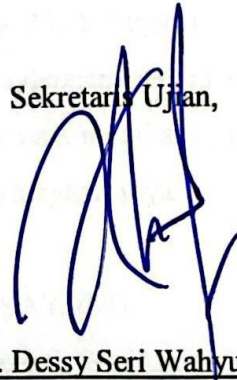
Mengetahui,

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. 197106161996011001

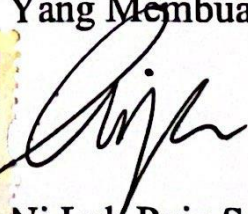
Pernyataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “ Pengembangan Film Animasi Pentingnya Menanamkan Nilai-Nilai Bhineka Tunggal Ika” beserta seluruh isinya dalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudia ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 03 Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan




Ni Luk Puja Sasmita
NIM. 1915051037

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN

KEPADA:

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat rahmat Beliau, skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(I Nyoman Sukayasa & Ni Made Sujani)

Yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang serta selalu mendoakan, mendukung dalam segala hal baik moral ataupun materiil, dan memberi semangat di setiap langkah saya.

ADIK-ADIK TERSAYANG

(Kanjeng Putri, Widia Pakerti, Wandana)

Yang selalu mendukung serta memberikan semangat kepada saya saat mengalami kesulitan dalam proses pengerjaan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK

INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:

Bapak P. Wayan Arta Suyasa dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan

2019

MOTTO

“Don’t Compare our progress with that of others. We all need our own time to travel our own distance”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN FILM ANIMASI PENTINGNYA MENANAMKAN NILAI-NILAI BHINEKA TUNGGAL IKA”**. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

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. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom.,M.Eng selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
5. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. Selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, motivasi dalam menyusun skripsi ini
7. P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Beserta rekan mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Teknik

Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.

Singaraja, 03 Mei 2023

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK.....	viii
PRAKATA.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	8
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	8
1.4 BATASAN MASALAH.....	9
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.2 LANDASAN TEORI.....	15
2.2.1 Film.....	15

2.2.2	Animasi.....	16
2.2.2	Animasi 3 Dimensi	21
2.2.3	Bhineka Tunggal Ika.....	23
2.2.4	Perangkat Lunak	25
2.2.5	Kerangka Berfikir	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	JENIS PENELITIAN	27
3.2	MODEL PENELITIAN	27
3.2.1	Concept (Pengkonsepan)	28
3.2.2	Design (Perancangan).....	29
3.2.3	Material <i>Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	35
3.2.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	36
3.2.5	Testing	39
3.2.6	Distribution (Pendistribusian).....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		45
4.1	HASIL PENELITIAN.....	45
4.1.1	Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	46
4.1.2	Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	50
4.1.3	Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	51
4.1.4	Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian).....	56
4.1.5	Hasil Tahap Distribution.....	63

4.2	PEMBAHASAN	64
BAB V PENUTUP.....		68
5.1	SIMPULAN	68
5.2	SARAN	69
DAFTAR PUSTAKA		70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		73
LAMPIRAN.....		74
	Lampiran 1 Sinopsis.....	74
	Lampiran 2 Storyboard	76
	Lampiran 3 Skenario.....	85
	Lampiran 4 Hasil Wawancara.....	90
	Lampiran 5 Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat	91
	Lampiran 6 Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat.....	93
	Lampiran 7 Hasil Angket Pengetahuan Masyarakat.....	95
	Lampiran 8 Kisi-Kisi Uji Ahli Isi	97
	Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Isi.....	98
	Lampiran 10 Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	100
	Lampiran 11 Kisi-Kisi Uji Ahli Media	101
	Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media	102
	Lampiran 13 Hasil Uji Ahli Media	104
	Lampiran 14 Instrumen Uji Respon Pengguna	106

Lampiran 15 Hasil Perhitungan Responden.....	108
Lampiran 16 Hasil Implementasi Storyboard	113
Lampiran 17 Foto Dokumentasi Penelitian	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Diagram Fishbone	14
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian	26
Gambar 3.1 Multimedia Development Life Cycle.....	28
Gambar 3.2 Rancangan Karakter Kevin	30
Gambar 3.3 Rancangan Karakter Made	31
Gambar 3.4 Rancangan Karakter Alex	31
Gambar 3.5 Rancangan Karakter Cece	32
Gambar 3.6 Rancangan Karakter Bu Sari.....	32
Gambar 3.7 Rancangan Gambar Pendukung Lorong	33
Gambar 3.8 Rancangan Gambar Pendukung Ruang Kelas.....	33
Gambar 3.9 Rancangan Gambar Pendukung kantin	34
Gambar 3.10 Rancangan Gambar Pendukung Rumah Made	34
Gambar 3.11 Rancangan Gambar Pendukung Ruang Tamu	34
Gambar 4.1 Implementasi modelling pada Software Blender	52
Gambar 4.2 Implementasi texturing pada Blender	52
Gambar 4.3 Implementasi rigging pada Blender	53
Gambar 4.4 Implementasi skinning pada Blender	53
Gambar 4.5 Implementasi acting/animation pada Blender	54
Gambar 4.6 Implementasi lighting pada Blender	54
Gambar 4.7 Implementasi rendering pada Blender	54
Gambar 4.8 Implementasi Tahap Penggabungan	55
Gambar 4.9 Implementasi Tahap Perekaman Audio	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Konsep Film Animasi 3 Dimensi.....	28
Tabel 3.2 Material Collecting	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi.....	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media.....	40
Tabel 3.5 Skoring Formula Gregory.....	42
Tabel 3.6 Kriteria Validitas Uji Gregory	43
Tabel 3.7 Angket Uji Respon.....	43
Tabel 3.8 Kriteria Penggolongan Responden	44
Tabel 4.1 Hasil Tahap Concept.....	45
Tabel 4.2 Implementasi Karakter Dalam Bentuk Animasi 3D	47
Tabel 4.3 Implementasi bentuk 3D pada perancangan latar tempat	48
Tabel 4.4 Hasil Uji Gregory.....	57
Tabel 4.5 Kriteria tingkat validitas uji ahli isi	57
Tabel 4.6 Saran dan Masukan Uji Ahli Isi.....	58
Tabel 4.7 Masukan dan Saran Uji Ahli Media.....	60
Tabel 4.8 Kriteria Penggolongan Responden	62
Tabel 4.9 Hasil Kriteria Penggolongan Skor Responden	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Sinopsis.....	74
Lampiran 2 Storyboard	76
Lampiran 3 Skenario.....	85
Lampiran 4 Hasil Wawancara.....	90
Lampiran 5 Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat	91
Lampiran 6 Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat.....	93
Lampiran 7 Hasil Angket Pengetahuan Masyarakat.....	95
Lampiran 8 Kisi-Kisi Uji Ahli Isi	97
Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Isi.....	98
Lampiran 10 Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	100
Lampiran 11 Kisi-Kisi Uji Ahli Media.....	101
Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media	102
Lampiran 13 Hasil Uji Ahli Media	104
Lampiran 14 Instrumen Uji Respon Pengguna	106
Lampiran 15 Hasil Perhitungan Responden.....	108
Lampiran 16 Hasil Implementasi Storyboard	113
Lampiran 17 Foto Dokumentasi Penelitian	123