PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE

OLEH:

LORA ELFIRA BR SEMBIRING

NIM.1915051082

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh
Lora Elfira Br Sembiring
Nim. 1915051104

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

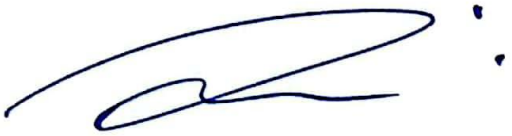
Menyetujui

Pembimbing I,	Pembimbing II,
I Nengah Eka Mertayasa,S.Pd., M.Pd.	P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP.199503022019031006	NIP.198711092015041001

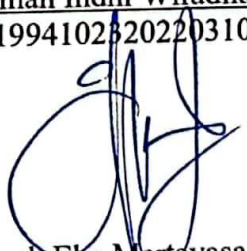
Skripsi oleh Lora Elfira Br Sembiring
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 04 Juli 2023

Dewan Penguji,

Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. (Ketua)
NIP. 199010192020122011



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. (Anggota)
NIP. 199410232022031012



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 199503022019031006

P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198711092015041001

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

Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 04 Juli 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

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama

Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I.
NIP. 197502212003121001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis berjudul **"Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Legenda Patung Sigale-Gale"** 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 di jatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada kalim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 03 Juli 2023
Yang membuat Pernyataan

Lora Elfira Br Sembiring
NIM.1915051082

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA

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

(Terima Sembiring & Janawati Br Sinukaban)

Yang telah mendidik dan selalu mensuport penulis baik secara moral dan material dengan penuh kesabaran dan kasih sayang serta selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan dan doa selama menempuh jenjang pendidikan.

SAUDARAKU TERSAYANG

(Natalius Christmawan Sembiring & Ellouis Gusmawan Sembiring)

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.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing penulis dengan sangat sabar dan selalu memberikan solusi, saran dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, Khususnya: Bapak I Nengah Eka Mertayasa,S.Pd.,M.Pd. dan P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.

REKAN-REKAN SPERJUANGAN

Hanosi Wazri, I Gusti Ayu Komang Tri Sukma Laksmi Dewi, Made Ardi Sudipta, Made Edi Irawan, Ni Putu Gita Oktayani, Laela Mulida Fitrianisa dan seluruh teman-teman PTI angkatan 2019

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

MOTTO

"JANGAN TERLALU AMBIL HATI DENGAN UCAPAN SESEORANG, KADANG MANUSIA PUNYA MULUT TAPI BELUM TENTU PUNYA HATI"

-Albert Einstein-

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ”**Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Legenda Patung Sigale-Gale”.** 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 tepat pada waktunya 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. Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. I Nengah Eka Mertayasa,S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I atas segala bimbingan dan waktu yang telah diluangkan di tengah – 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 Susi Lissia Andayani, M.Pd., 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 Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd., 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 staff dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Pahala Sinaga selaku tokoh adat di Desa Tomok-Samosir yang telah bersedia menjadi narasumber tentang Legenda Patung Sigale-gale
10. Saudara Deni Sinaga yang telah bersedia menjadi narasumber tentang Legenda Patung Sigale-gale dan membantu dalam pencarian data untuk menyelesaikan skripsi ini
11. Saudara Jimmy March Go Wijaya yang selalu mensupport dan memberikan kelancaran dalam pencarian data untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Agung Ukki Galih Cahyaningsih, S.Kom selaku teman/sahabat yang selalu mensupport penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Rekan – rekan mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN
COVER I
HALAMAN PENGESAHAN III
LEMBAR PERNYATAAN VI
PRAKATA IX
ABSTRAK XI
ABSTRACT XII
DAFTAR ISI XIII
DAFTAR TABEL XV
DAFTAR GAMBAR XVI
DAFTAR LAMPIRAN XVII

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 RUMUSAN MASALAH 7
1.3 TUJUAN PENELITIAN 8
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN 8
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 11
2.1 KAJIAN PUSTAKA 11
2.1.1 Penelitian Terkait 11
2.2 LANDASAN TEORI 14
2.2.1 Animasi 14
2.2.2 Animasi 3 Dimensi 17
2.2.3 Film 18
2.2.4 Legenda Patung Sigale-gale 19
2.2.5 Perangkat Lunak 20
2.3 KERANGKA BERPIKIR 22

BAB III METODE PENELITIAN 24
3.1 JENIS PENELITIAN 24
3.2 MODEL PENELITIAN 24
3.2.1 Concept (Pengonsepan) 26
3.2.2 Design (Perancangan) 28
3.2.3 Material Collecting (Pengumpulan Materi/Bahan) 34
3.2.4 Assembly (Pembuatan) 35
3.2.5 Testing (Pengujian) 37
3.2.6 Distribution (Pendistribusian) 42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 44
4.1. HASIL PENELITIAN 44
4.1.1 Hasil Tahap Pengonsepan (Concept) 44
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan (Design) 45
4.1.3 Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (Material Collecting) 50
4.1.4 Hasil Tahap Assembly (Pembuatan) 52
4.1.5 Hasil Tahap Testing (Pengujian) 57
4.1.6 Hasil Tahap Distribusi (Distribution) 64
4.2. PEMBAHASAN 64

BAB V PENUTUP 72
5.1 SIMPULAN 72
5.2 SARAN 73

DAFTAR PUSTAKA 74
RIWAYAT HIDUP 77
LAMPIRAN 78

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 3.1 Tahap Konsep Film Animasi 3 Dimensi 27
Tabel 3.2 Indikator Angket Uji Ahli Isi 38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media 38
Tabel 3.4 Matriks Uji Gregory 39
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Uji Ahli Isi Dan Uji Ahli Media 40
Tabel 3.6 Bobot Penilaian 41
Tabel 3.7 Kriteria Penggolongan Responden 41
Tabel 3.8 Persentase Kelayakan Film 42
Tabel 4.1 Hasil Tahap Concept 45
Tabel 4.2 Hasil Tahap Design 46
Tabel 4.3 Implementasi Layout 49
Tabel 4.4 Kriteria Penggolongan Responden 62
Tabel 4.5 Sebaran Skor Respon Masyarakat 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 22
Gambar 3.1 Model Multimedia Development Life Cycle 25
Gambar 3.2 Bagan Model Multimedia Development Life Cycle 25
Gambar 3.3 Rancangan Karakter Manggale 29
Gambar 3.4 Rancangan Karakter Patung Sigale-Gale 29
Gambar 3.5 Desain Karakter Raja Bahat 30
Gambar 3.6 Desain Karakter Prajurit 30
Gambar 3.7 Rancangan Karakter Datu 31
Gambar 3.8 Rancangan Karakter Pemahat 31
Gambar 3.9 Rancangan Karakter Rakyat 32
Gambar 3.10 Desain Kerajaan 33
Gambar 3.11 Desain Singgasana Raja 33
Gambar 3.12 Desain Hutan 33
Gambar 4.1 Design Poster 50
Gambar 4.2 Tahapan Modelling 53
Gambar 4.3 Tahapan Texturing 53
Gambar 4.4 Tahapan Rigging 54
Gambar 4.5 Tahap Animation 55
Gambar 4.6 Tahap Rendering 55
Gambar 4.7 Tahap Perekaman 56
Gambar 4.8 Tahap Penggabungan 57
Gambar 4.9 Persentase Angket Responden 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran 1. Surat Observasi 79

Lampiran 2. Hasil Wawancara Observasi 80

Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber 82

Lampiran 4. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat 83

Lampiran 5. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat 88

Lampiran 6. Skenario 99

Lampiran 7. Sinopsis 104

Lampiran 8. Storyboard 105

Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Isi 109

Lampiran 10. Instrumen Uji Ahli Media 111

Lampiran 11. Instrumen Uji Respon Pengguna 113

Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Isi 115

Lampiran 13. Hasil Uji Ahli Media 119

Lampiran 14. Perhitungan Hasil Uji Respon Pengguna 123

Lampiran 15. Implementasi Storyboard 128

Lampiran 16. Dokumentasi Uji Ahli 137