

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
SEJARAH TRADISI *MEGEBEG-GEBEGAN* DI DESA
TUKADMUNGGGA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika



Oleh

Made Ardi Sudipta

Nim.1915051029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

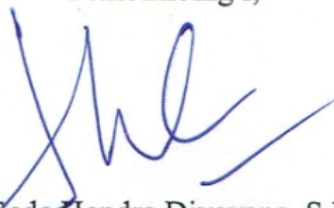
2023

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



Prof. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198407242015041002

Pembimbing II,



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

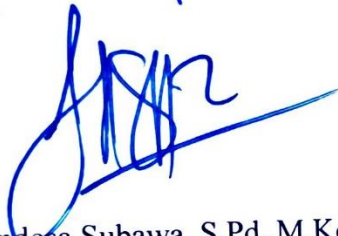
Skripsi oleh Made Ardi Sudipta ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal : 06 Juli 2023

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



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

(Anggota)



Prof. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198407242015041002

(Anggota)



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

(Anggota)

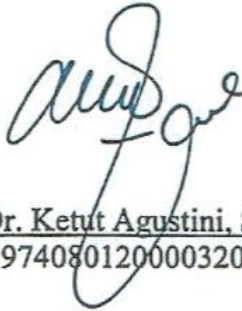
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 6 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 yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan di Desa Tukadmunga”** 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,

Yang membuat pernyataan,



Made Ardi Sudipta

NIM 1915051029

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan di Desa Tukadmunga”**. 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 waktu 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 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 baik selama perkuliahan maupun 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. Prof. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, M.Kom. selaku Pembimbing I atas segala bimbingan dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
5. I Gede Partha Sindu, 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. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. 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 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 Ir. Nyoman Widarma selaku kepala Bidang Sejarah dan Cagar Budaya Dinas Kebudayaan Kab. Buleleng yang telah bersedia menjadi narasumber tentang Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan.
10. Bapak Ketut Wicana selaku Kelian Adat di Desa Tukadmungga yang telah bersedia menjadi narasumber tentang Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan.
11. Seluruh staff Dinas Kebudayaan dan Desa Tukadmungga yang selalu memberikan kelancaran dalam pencarian data untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Rekan – rekan mahasiswa seperjuangan Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moral dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas 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,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	8
1.3 TUJUAN PENELITIAN	9
1.4 BATASAN MASALAH	9
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	12
2.1 KAJIAN PUSTAKA	12
2.1.1 Penelitian Terkait	12
2.2 LANDASAN TEORI	17
2.2.1 Sejarah Tradisi <i>Megebeg-Gebegan</i> di Desa Tukadmungga	17
2.2.2 Film	19
2.2.3 <i>Animasi</i>	21
2.2.4 Perangkat Lunak	28
2.2.5 <i>Multimedia</i>	29
2.2.6 Animasi 3 Dimensi	30
2.2.7 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1. JENIS PENELITIAN	34
3.1.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan)	35
3.1.2 Design (perancangan)	37

3.1.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	46
3.1.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	46
3.1.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	49
3.1.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 HASIL PENELITIAN.....	57
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan)	57
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan (Design).....	58
4.1.3 Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (Material Collecting)	62
4.1.4 Hasil Tahap Assembly (Pembuatan).....	63
4.1.5 Hasil Tahap Testing (Pengujian).....	67
4.1.6 Hasil Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>).....	72
4.2 PEMBAHASAN.....	73
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 SIMPULAN.....	78
5.2 SARAN	79
DAFTAR PUSTAKA	80
RIWAYAT HIDUP.....	83
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR TABEL

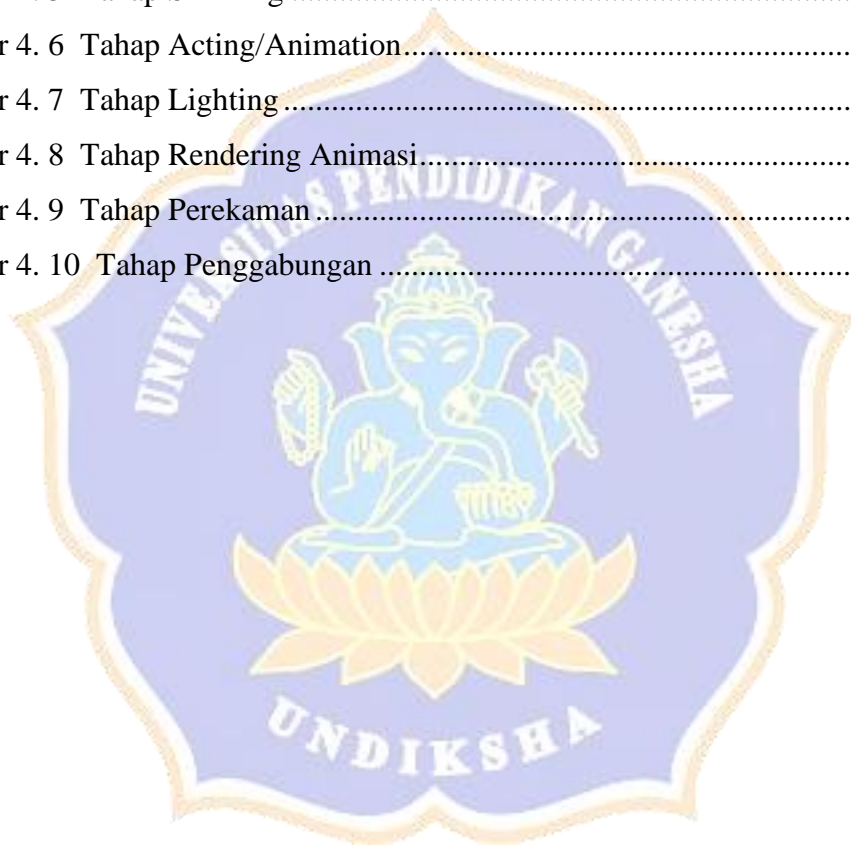
Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Tahap Konsep Film Animasi 3 Dimensi.....	36
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi	50
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media.....	51
Tabel 3. 4 Kriteria tingkat kevalidan	52
Tabel 3. 5 Angket Uji Respon Pengguna	54
Tabel 3. 6 Kriteria Penggolongan Responden	55
Tabel 3. 7 Presentase Kelayakan Film	55
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept.....	57
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter	58
Tabel 4. 3 Implementasi Layout.....	61
Tabel 4. 4 perhitungan uji ahli isi.....	68
Tabel 4. 5 perhitungan uji ahli media.....	69
Tabel 4. 6 Kriteria Penggolongan Responden	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Fishbone	16
Gambar 2. 2 Prinsip Animasi Squash and Stretch	22
Gambar 2. 3 Prinsip Animasi Anticipation	23
Gambar 2. 4 Prinsip Animasi Staging.....	23
Gambar 2. 5 Prinsip Animasi Straight ahead action and pose to pose.....	24
Gambar 2. 6 Prinsip Animasi Follow through and overlapping action	25
Gambar 2. 7 Prinsip Animasi Ease In and Ease Out.....	25
Gambar 2. 8 Prinsip Animasi Arcs	26
Gambar 2. 9 Prinsip Animasi Secondary action	26
Gambar 2. 10 Prinsip Animasi Timing	27
Gambar 2. 11 Prinsip Animasi Exaggeration.....	27
Gambar 2. 12 Prinsip Animasi Solid Drawing	28
Gambar 2. 13 Prinsip Animasi Appeal	28
Gambar 2. 14 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Metode Multimedia Development Life Cycle	34
Gambar 3. 2 Bagan Metode Multimedia Development Life Cycle	35
Gambar 3. 3 Desain Karakter Bendesa Adat	38
Gambar 3. 4 Desain Karakter Petani.....	38
Gambar 3. 5 Desain Karakter Pemuda Desa.....	39
Gambar 3. 6 Desain Karakter Masyarakat	39
Gambar 3. 7 Desain Karakter Putu	40
Gambar 3. 8 Desain Karakter Made.....	40
Gambar 3. 9 Desain Karakter Ayu	41
Gambar 3. 10 Desain Karakter Pak Ketut.....	41
Gambar 3. 11 Desain Karakter Prajuru Adat	42
Gambar 3. 12 Desain Sapi (Godel)	42
Gambar 3. 13 Desain Hamparan Sawah	43
Gambar 3. 14 Desain Petani di Sawah	43
Gambar 3. 15 Desain Perempatan Jalan.....	44
Gambar 3. 16 Desain Rumah Prajuru Adat.....	44

Gambar 3. 17 Desain Rumah Bendesa Adat.....	44
Gambar 3. 18 Desain Ruang Tamu Made.....	45
Gambar 3. 19 Desain Plang Selamat Datang	45
Gambar 3. 20 Desain Cover Poster.....	45
Gambar 4. 1 Design Poster.....	61
Gambar 4. 2 Tahap Modeling	64
Gambar 4. 3 Tahap Texturing	64
Gambar 4. 4 Tahap Rigging.....	64
Gambar 4. 5 Tahap Skinning	65
Gambar 4. 6 Tahap Acting/Animation.....	65
Gambar 4. 7 Tahap Lighting	66
Gambar 4. 8 Tahap Rendering Animasi.....	66
Gambar 4. 9 Tahap Perekaman	67
Gambar 4. 10 Tahap Penggabungan	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Data	85
Lampiran 2. Sinopsis.....	85
Lampiran 3. Storyboard	88
Lampiran 4. Skenario	97
Lampiran 5. Instrumen Uji Ahli Isi.....	105
Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Media.....	108
Lampiran 7. Instrumen Uji Respon Pengguna	110
Lampiran 8. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat	114
Lampiran 9. Hasil Angket Pengukuran Penelitian	117
Lampiran 10. Dokumentasi Observasi Awal	119
Lampiran 11. Perhitungan Hasil Responden Masyarakat	120
Lampiran 12. Hasil Uji Ahli	125
Lampiran 13. Implementasi Storyboard.....	129
Lampiran 14. Dokumentasi Uji ahli isi dan media	137

