

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI CERITA  
RAKYAT BALI PENGANGON BEBEK**



**OLEH  
MADE KRESNA WICAKSANA MERTAWI PUTRA  
NIM. 1815051115**

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

**2023**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI CERITA  
RAKYAT BALI PENGANGON BEBEK**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan**

**Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh**

**Made Kresna Wicaksana Mertawi Putra**

**NIM. 1815051115**

**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 Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19870907 201504 1 001

**Pembimbing II,**



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19950302 201903 1 006

...

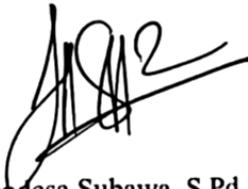
Skripsi oleh Made Kresna Wicaksana Mertawi Putra ini  
Telah di pertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal: 20 Juni 2023

Dewan Penguji



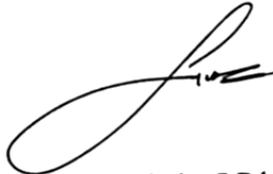
Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.  
NIP. 19890713 201903 1 017

(Ketua)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.  
NIP. 19931117 201903 1 014

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19870907 201504 1 001

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19950302 201903 1 006

(Anggota)

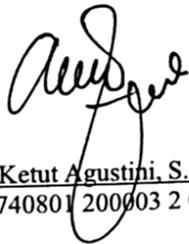
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 25 Juli 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 19740801 200603 2 001

Sekretaris Ujian,



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

Mengesahkan

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama,



Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I.  
NIP. 19750221 200312 1 001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Pengangon Bebek**” beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya 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, 18 Juli 2023  
Yang Membuat Pernyataan



Made Kresna Wicaksana Mertawi Putra  
NIM. 1815051115

## **KATA PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk

### **TUHAN HYANG MAHA ESA**

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

### **ORANG TUAKU TERCINTA**

(Ketut Wicana & Luh Sri Mertasih)

Yang telah membesarkan, membimbing, dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang, keikhlasan serta selalu mendoakan dalam setiap Langkah saya saat menempuh Pendidikan.

### **SAUDARA TERSAYANG**

(Ade Berliana & Komang Sri Devi)

Yang selalu memberikan dukungan dan semangat ketika saya mengalami kesulitan, dalam mengerjakan skripsi ini,

### **SAHABAT SAYA**

Yang selalu mendukung, memberikan semangat, memotivasi selama saya menempuh Pendidikan.

### **SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada: Bapak I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

### **REKAN-REKAN SEPERJUANGAN**

Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika khususnya Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan.

**MOTTO**

**KEGAGALAN MERUPAKAN TANGGA MENUJU  
KESUKSESAN**



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Pengangon Bebek”**. 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 terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
4. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs., selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
5. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
6. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.

7. 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.
8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam Menyusun skripsi ini.
9. Beserta rekan GPN yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian 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, 18 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Made Kresna Wicaksana Mertawi Putra

NIM. 1815051115

# DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO .....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	5
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	6
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.5 BATASAN PENELITIAN.....	7
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1.1 Penelitian Terkait.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	13
2.2.1 Film Animasi 2 Dimensi.....	13
2.2.2 Jenis Animasi.....	13
2.2.3 Prinsip –Prinsip Animasi .....	14
2.2.4 Cerita Rakyat .....	22

2.2.5 Cerita Pengagon Bebek.....	22
2.2.6 <i>Sinopsis</i> .....	25
2.2.7 <i>Storyboard</i> .....	25
2.2.8 Perangkat Lunak.....	25
2.2.9 Kerangka Berpikir.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 JENIS PENELITIAN.....	30
3.2 MODEL PENELITIAN.....	30
3.2.1 Konsep ( <i>Concept</i> ).....	31
3.2.2 Perancangan ( <i>Design</i> ).....	33
3.2.3 Pengumpulan Bahan ( <i>Materiall Collecting</i> ).....	39
3.2.4 Pembuatan ( <i>assembly</i> ).....	42
3.2.5 Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	43
3.2.7 Uji Respon Pengguna.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1 HASIL PENELITIAN.....	51
4.1.1 Hasil Tahapan <i>Concept</i> .....	51
4.1.2 Hasil Tahapan Desain.....	52
4.1.3 Hasil Tahapan <i>Materiall Collecting</i> .....	54
4.1.4 Hasil Tahapan <i>Assembly</i> .....	57
4.1.5 Hasil Tahapan <i>Testing</i> .....	63
4.1.6 Hasil Tahapan <i>Distribution</i> .....	68
4.1.7 Uji Respon Pengguna.....	69
4.2 PEMBAHASAN.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>78</b>
5.1 KESIMPULAN.....	78
5.2 SARAN.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Staging</i> .....	14
Gambar 2.2 Contoh <i>Squash and Stretch</i> .....	15
Gambar 2.3 Contoh <i>Anticipation</i> .....	16
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	17
Gambar 2.5 Contoh <i>Slow-in and Slow-out</i> .....	17
Gambar 2.6 Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	18
Gambar 2.7 Contoh <i>Secondary Action</i> .....	19
Gambar 2.8 Contoh <i>Arcs</i> .....	20
Gambar 2.9 Contoh <i>Exaggeration</i> .....	21
Gambar 2.10 Contoh <i>Solid Drawing</i> .....	21
Gambar 2.11 Contoh <i>Appeal</i> .....	22
Gambar 3.1 Metode MDLC.....	31
Gambar 3.2 Rancangan Tokoh Pan Meri.....	35
Gambar 3.3 Rancangan Tokoh I Gede Selem.....	36
Gambar 3.4 Rancangan Karakter Pak Kadek.....	36
Gambar 3.5 Rancangan Karakter Meri.....	37
Gambar 3.6 Kandang Memeri.....	37
Gambar 3.7 Rumah Pan Meri.....	38
Gambar 3.8 Sungai.....	38
Gambar 3.9 Ujung Sungai.....	39
Gambar 3.10 Tampilan Freepik.com.....	40
Gambar 3.11 Tampilan 1001 <i>Free Font</i> .....	41
Gambar 3.12 Tampilan <i>Audio library</i> .....	41
Gambar 4.1 Desain Karakter.....	58
Gambar 4.2 Desain <i>Background</i> .....	59
Gambar 4.3 <i>Proses Rigging</i> .....	59

Gambar 4.4 <i>Editing Audio</i> .....	60
Gambar 4.5 <i>Proses Animation</i> .....	61
Gambar 4.6 <i>Rendering</i> .....	61
Gambar 4.7 <i>Editing Video</i> .....	62
Gambar 4.8 <i>Rendering Video</i> .....	63



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	29
Tabel 3.1 Rancangan Animasi.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	44
Tabel 3.3 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi.....	45
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli Isi.....	45
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Uji Ahli Media.....	46
Tabel 3.6 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Media.....	47
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli Media.....	48
Tabel 3.8 Uji Respon Pengguna.....	49
Tabel 3.9 Penggolongan Respon Masyarakat.....	50
Tabel 4.1 Tahapan <i>Concept</i> .....	51
Tabel 4.2 Perancangan Karakter.....	52
Tabel 4.3 <i>Background</i> .....	53
Tabel 4.4 <i>Asset Vektor</i> .....	56
Tabel 4.5 <i>Asset Audio</i> .....	57
Tabel 4.6 Tabulasi Penilaian Uji Ahli isi.....	64
Tabel 4.7 Tabulasi Penilaian Uji Ahli media.....	67
Tabel 4.8 Sebaran Skor Respon Pengguna.....	71

## LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. <i>Sinopsis</i> .....	85
Lampiran 2. <i>Skenario</i> .....	87
Lampiran 3. <i>Rancangan Storyboard</i> .....	92
Lampiran 4. Hasil Pengukuran Pengetahuan Masyarakat .....	95
Lampiran 5. Instrumen Uji Ahli Isi .....	101
Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Media .....	103
Lampiran 7. Respon Pengguna .....	105
Lampiran 8. Hasil Implementasi <i>Storyboard</i> .....	108
Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Media.....	113
Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Isi .....	121
Lampiran 11. Angket Uji Responden Online .....	125
Lampiran 12. Persentase Uji Responden Online .....	128
Lampiran 13. Angket Uji Responden Offline.....	131
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Uji Respon Pengguna.....	134
Lampiran 15. Dokumentasi Akhir .....	138