

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH
PERJUANGAN PENYOBEEKAN BENDERA BELANDA DI
HOTEL YAMATO” API JOEANG AREK-AREK
SOERABAYA”**



**OLEH
ACHMAD NUR INDRAJID
NIM. 1815051074**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH
PERJUANGAN PENYOBOKAN BENDERA BELANDA DI
HOTEL YAMATO” API JOEANG AREK-AREK
SOERABAYA”**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
Achmad Nur Indrajid
1815051074**

**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**

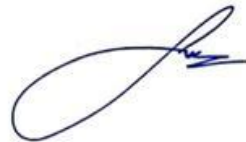
Menyetujui,

Pembimbing I,



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198501042010121004

Pembimbing II,



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

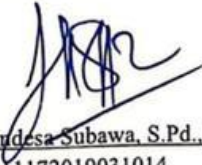
Skripsi Oleh Achmad Nur Indrajid
Telah di pertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 20 Juni 2023

Dewan Penguji



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

(Ketua)



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

(Anggota)



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198501042010121004

(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 : *Senin*
Tanggal : *25 Juni 2023*

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, B.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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Film Animasi 2D Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda Di Hotel Yamato “Api Joeang Arek-Arek Soerabaya”** 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, 19 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan



KATA PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk

TUHAN YANG MAHA ESA

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

ORANG TUAKU TERCINTA

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

SAUDARA TERSAYANG

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 Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc. dan Bapak I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

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

MOTTO

“SEE GOOD IN ALL THINGS”



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 2D Sejarah Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda di Hotel Yamato “Api Joeang Arek-Arek Soerabaya”. 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. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha dan Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk Menyusun skripsi ini.
2. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
3. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
4. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
5. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
6. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam Menyusun 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, 19 Juli 2023


METERAI
TEMPEL
CFDFCARX421530206
ndrajid
1815051074

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR 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
2.2.1 Penelitian Terkait.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	11
2.2.2 Peristiwa Penyobekan Bendera di Hotel Yamato	11
2.2.3 Film Animasi.....	12
2.2.4 Animasi 2D.....	12
2.2.5 Prinsip-Prinsip Animasi.....	13
2.2.6 Sinopsis	22
2.2.7 <i>Storyboard</i>	22
2.2.8 Perangkat Lunak	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 JENIS PENELITIAN.....	24
3.2 MODEL PENELITIAN	24
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep)	25
3.2.2 <i>Design</i> (Pendesainan).....	27
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan materi)	31
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	33

3.2.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	34
3.2.6 Implementasi (Uji Ahli isi & Uji Ahli Media).....	35
3.2.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 HASIL PENELITIAN.....	42
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	42
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i>	43
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i>	48
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i>	50
4.1.5 Tahap <i>Testing</i>	55
4.1.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	64
4.2 PEMBAHASAN	64
BAB V PENUTUP	69
5.1 KESIMPULAN.....	69
5.2 SARAN	70
DAFTAR PUSTAKA	72
RIWAYAT HIDUP.....	74
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Squash and Strecth	14
Gambar 2. 2 Anticipation	14
Gambar 2. 3 Staging.....	15
Gambar 2. 4 Straight ahead action & Pose to Pose.....	16
Gambar 2. 5 follow Trough & Overlapping Action.....	17
Gambar 2. 6 Slow in & Slow out	17
Gambar 2. 7 Arcs	18
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	19
Gambar 2. 9 Timing	19
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	20
Gambar 2. 11 Solid Drawing	21
Gambar 2. 12 Appeal	21
Gambar 3. 1 Metode <i>MDLC</i>	25
Gambar 3. 2 Jendral Soedirman.....	29
Gambar 3. 3 Pemuda Surabaya	29
Gambar 3. 4 Pasukan Londho	30
Gambar 3. 5 W.V.Ch Ploegman	30
Gambar 3. 7 <i>Tampilan freepik</i>	31

Gambar 3. 8 <i>Tampilan FontsSpace</i>	32
Gambar 3. 9 <i>Tampilan Youtube Studio</i>	32
Gambar 4. 1 Poster Api Joeang Arek-arek Soerabaya.....	47
Gambar 4. 2 Desain Karakter.....	50
Gambar 4. 3 Desain Background	51
Gambar 4. 4 Riging Karakter.....	51
Gambar 4. 5 Tahap Acting/Animation.....	52
Gambar 4. 6 Tahap Rendering	52
Gambar 4. 7 Tahap Perekaman Naskah.....	53
Gambar 4. 8 Tahap Penambahan Sound Effect	54
Gambar 4. 9 Tahap Editing Video	54
Gambar 4. 10 Tahap Rendering Video	55



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Table 3. 1 Rancangan Animasi	26
Table 3. 2 Kisi kisi Uji Ahli isi	35
Table 3. 3 Kisi kisi Uji Ahli Media.....	36
Table 3. 4 Tabulasi penilaian uji ahli	37
Table 3. 5 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	38
Table 3. 6 Kriteria pengolongan Responden.....	40
Table 4. 1 Hasil Tahap Concept	43
Table 4. 2 Perancangan Karakter	44
Table 4. 3 Perancangan ackground	46
Table 4. 4 Tabulasi penilaian uji ahli	57
Table 4. 5 Tabulasi penilaian uji ahli	59
Table 4. 6 Sebaran Skor Respon Masyarakat	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Sinopsis.....	76
Lampiran 2 Skenario	77
Lampiran 3 Storyboard	84
Lampiran 4 Hasil Pengukuran Pengetahuan Masyarakat	89
Lampiran 5 Instrumen Uji Ahli Isi.....	96
Lampiran 6 Perhitungan Angket Uji Ahli Isi.....	102
Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Media.....	103
Lampiran 8 Uji Respon Pengguna	105
Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Media 1	112
Lampiran 10 Hasil Uji Ahli Media 2	116
Lampiran 11 Perhitungan Angket Uji Ahli Media.....	118
Lampiran 12 Hasil Pengukuran Respon Masyarakat	119
Lampiran 13 Rekapitulasi Angket Uji Respon Pengguna.....	123
Lampiran 14 Dokumentasi Akhir.....	124
Lampiran 15 Implementasi Storyboard.....	126