

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI CERITA
RAKYAT BALI
I CITA MAPREKARA**



**OLEH
I PUTU ARI SANJAYA
NIM.1815051093**

**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
I CITA MAPREKARA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan dan Meyelesaikan Program Sarjana
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
I Putu Ari Sanjaya
NIM.1815051093**

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

2023

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd. M.Pd.
NIP. 19871109 201504 1 001

Skripsi Oleh I Putu Ari Sanjaya ini
Telah di pertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 27 Juni 2023

Dewan Penguji



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

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19871109 201504 1 001

(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 200003 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. Oede Rasben Dantes, S.T., M.T.I.
NIP. 19750221 200312 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Film Animasi Cerita Rakyat Bali I Cita Maprekara**” 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



I Putu Ari Sanjaya

NIM. 1815051093

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 TUA KU TERCINTA

(I Made Wiratma & Ni Ketut Sujani)

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

SAUDARA TERSAYANG

(Ni Made Riska Dewi, I Nyoman Adi Putra, dan I Putu Surya Kencana)

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 Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. dan Bapak P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

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

MOTTO

“ANDA SOPAN KAMI CURIGA”



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 I Cita Maprekara”. 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 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.
3. Dr.phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
4. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
5. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
6. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.

7. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam Menyusun skripsi ini.
8. Ni Putu Dewi Sriati Ningsih selaku pacar yang selalu menemani saya selama ini dengan selalu memberikan saya bantuan dan semangat untuk segera menyelesaikanya serta tempat berkeleuh kesah.
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, 19 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan



I Putu Ari Sanjaya

NIM. 1815051093



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.....	xvi
LAMPIRAN.....	xvii
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.....	14
2.2.3 Prinsip-Prinsip Animasi.....	14
2.2.4 Cerita Rakyat.....	22
2.2.5 Perangkat Lunak.....	23
2.2.6 Kerangka Berfikir.....	24

BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 JENIS PENELITIAN	27
3.2 MODEL PENELITIAN.....	27
3.2.1 Konsep (<i>Concept</i>)	28
3.2.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	29
3.2.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	34
3.2.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	35
3.2.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	36
3.2.6 Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	41
3.2.7 Uji Respon Pengguna	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 HASIL PENELITIAN.....	44
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	44
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i>	45
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i>	48
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i>	51
4.1.5 Tahap <i>Testing</i>	57
4.1.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	61
4.1.7 Uji Respon Pengguna	61
4.2 PEMBAHASAN.....	65
BAB V PENUTUP	70
5.1 KESIMPULAN	70
5.2 SARAN.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
RIWAYAT HIDUP	75
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 <i>Stagging</i>	15
Gambar 2.2 <i>Squash and Stretch</i>	16
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	17
Gambar 2.4 <i>Straightthead and Posetospose</i>	17
Gambar 2.5 <i>Slowin and slowwout</i>	18
Gambar 2.6 <i>Follow through and overlapping action</i>	19
Gambar 2.7 <i>Timing</i>	19
Gambar 2.8 <i>Secondary action</i>	20
Gambar 2.9 <i>Arcs</i>	21
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.11 <i>Solid drawing</i>	22
Gambar 3.1 <i>Multimedia development life cycle (MDLC)</i>	28
Gambar 3.2 Sketsa tokoh i cita	31
Gambar 3.3 Sketsa tokoh i macan	32
Gambar 3.4 Sketsa tokoh i jaran.....	33
Gambar 3.5 Sketsa tokoh i sapi.....	33
Gambar 3.6 Sketsa tokoh kedis cerukruk.....	34
Gambar 3.7 Sketsa tokoh i kancil.....	34
Gambar 4.1 <i>DesainKarakter</i>	52
Gambar 4.2 <i>Desain Background</i>	52
Gambar 4.3 <i>Rigging Karakter</i>	53
Gambar 4.4 <i>Recording dan Editing Audio</i>	54
Gambar 4.5 <i>Animation</i>	54
Gambar 4.6 <i>Rendering</i>	55
Gambar 4.7 <i>Editing Vidio</i>	56
Gambar 4.8 <i>Rendering Vidio</i>	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan Animasi.....	29
Tabel 3.2 Kisi Kisi Uji Ahli Isi.....	37
Tabel 3.3 Tabulasi Penilaian Uji Ahli isi	38
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli Isi.....	38
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Uji Ahli Media	39
Tabel 3.6 Tabulasi Penilaian Uji Media	40
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli Media	40
Tabel 3.8 Uji Respon Pengguna	42
Tabel 3.9 Penggolongan Respon Masyarakat.....	43
Tabel 4.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	44
Tabel 4.2 Perancangan Karakter.....	46
Tabel 4.3 Perancangan <i>Background</i>	47
Tabel 4.4 Aset Audio.....	50
Tabel 4.5 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi	58
Tabel 4.6 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Media.....	60
Tabel 4.7 Kriteria Penggolongan Respon Masyarakat	64

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Skenario	77
Lampiran 2. Story Board	84
Lampiran 3. Sinopsis	88
Lampiran 4. Hasil Pengukuran Pengetahuan Masyarakat	89
Lampiran 5. Lampiran Instrumen Uji ahli isi	92
Lampiran 6. Perhitungan Angket Uji Ahli Isi	98
Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Media	99
Lampiran 8. Perhitungan Angket Uji Ahli Media	109
Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna	110
Lampiran 10. Rekapitulasi Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna	120
Lampiran 11. Dokumentasi Akhir	125