

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
LEGENDA TERBENTUKNYA DESA SUMBERKIMA**



**OLEH
ADRIAN KURNIANSYAH
NIM.1815051095**

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

2023

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
LEGENDA TERBENTUKNYA DESA SUMBERKIMA**

SKRIPSI

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

**Oleh
Adrian Kurniansyah
Nim.1815051095**

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 1



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 19821111 200812 1 001

Pembimbing 2



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

Skripsi oleh Adrian Kurniansyah
Telah di pertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 4 Juli 2023

Dewan Penguji



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

(Ketua)



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

(Anggota)



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 19821111 200812 1 001

(Anggota)



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

(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. Gede 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 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima**” 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



Adrian Kurniansyah

NIM. 1815051095

KATA PERSEMBAHAN
TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA

TUHAN HYANG MAHA ESA

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

ORANG TUAKU TERCINTA

(Adhar, Nur Hasanah)

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

SAUDARA TERSAYANG

(Titin Rahmaniah)

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

SAHABAT SAYA

(Andre, Bregas, Arya Widi, Wicak, Arik, Adnyana, Dwiki, Indra, Romi, Arya Wila, Doni)

**SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK
INFORMATIKA**

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada : Bapak Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. dan Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

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



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmana, 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 bagi penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom, M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
4. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
5. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
6. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc., selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak/Ibu Dosen pengajar mata kuliah di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika atas bekal ilmu dan bimbingannya selama penulis mengikuti proses perkuliahan.
10. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam Menyusun skripsi ini.
11. Khairun Nissa, S.Pd., selaku bestie yang telah menemani saya selama ini dengan selalu memberikan saya bantuan dan semangat untuk segera menyelesaikan serta tempat berkeluh kesah.
12. GPN Squad selaku teman-teman dan sahabat yang sudah menemani saya disaat susah maupun senang.
13. Dan pihak-pihak lain yang tidak bisa saya tuliskan satu per satu.

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 berharaplaporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.

Singaraja, 19 Juli 2023

Penulis



Adrian Kurniansyah

NIM. 1815051095

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.4 MANFAAT HASIL 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	12

2.2.1 Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima	12
2.2.2 Animasi.....	15
2.2.3 Perangkat Lunak	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 JENIS PENELITIAN.....	33
3.2 METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	33
3.2.1 Fase Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	35
3.2.2 Fase Perancangan (<i>Design</i>).....	35
3.2.3 Fase Pengumpulan Bahan (<i>Material Coleccting</i>).....	39
3.2.4 Fase Pembuatan (<i>Asembly</i>).....	39
3.2.5 Fase Pengujian (<i>Testing</i>).....	40
3.2.6 Distribusi (<i>Distribution</i>).....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 HASIL PENELITIAN	46
4.1.1 Hasil Fase Pengonsepan (<i>Concept</i>)	46
4.1.2 Hasil Fase Perancangan (<i>Design</i>).....	49
4.1.3 Hasil Fase Pengumpulan Bahan	53
4.1.4 Hasil Fase Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	56
4.1.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	60
4.1.6 Distribusi (<i>Distribution</i>)	68
4.2 PEMBAHASAN.....	68
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 KESIMPULAN.....	72
5.2 SARAN.....	73

DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Penumpukan Gambar	19
Gambar 2.2 Nilai Koordinat Objek	19
Gambar 2.3 Squash and Strecth	22
Gambar 2.4 Anticipation	23
Gambar 2.5 Staging	23
Gambar 2.6 Pose to Pose Action	24
Gambar 2.7 Follow Through and Overlapping Action	25
Gambar 2.8 Prinsip Slow in and Slow	25
Gambar 2.9 Arc	25
Gambar 2.10 Secondary Action	26
Gambar 2.11 Timing	26
Gambar 2.12 Exaggeration	27
Gambar 2.13 Solid Drawing	27
Gambar 2.14 Appeal	28
Gambar 3.1 Tahapan Model MDLC	34
Gambar 3.2 Tokoh Den Masusung	37
Gambar 3.3 Tokoh Juwaida	38
Gambar 3.4 Tokoh Saudak	38
Gambar 3.5 Tokoh Wak Caceng	39
Gambar 4.1 Rancangan Karakter Den Masusung	51
Gambar 4.2 Rancangan Karakter Juwaida	51
Gambar 4.3 Rancangan Karakter Saudak	52
Gambar 4.4 Rancangan Karakter Caceng	52
Gambar 4.5 Rancangan Karakter Orang Madura	52
Gambar 4.6 Rancangan Karakter VOC	53
Gambar 4.7 Tahap Ilustrasi	57
Gambar 4.8 Tahap Animasi	57
Gambar 4.9 Tahap Rendering Awal	58

Gambar 4. 10 Tahap Perekaman dan Editing Audio.....	59
Gambar 4. 11 Tahap Editing Video dan Audio.....	59
Gambar 4.12 Rekapitulasi Hasil Respon Pengguna Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	40
Tabel 3.2 Skoring Formula Gregory	41
Tabel 3.3 Tabel Kriteria Validitas Isi.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Uji Ahli Media.....	42
Tabel 3.5 Tabel Uji Respon Pengguna.....	44
Tabel 3.6 Kriteria Penggolongan Responden.....	45
Tabel 4. 1 Tahap Konsep Pengembangan Film Animasi	47
Tabel 4. 2 Pengumpulan bahan Font/Teks	53
Tabel 4. 3 Pengumpulan bahan Audio	54
Tabel 4. 4 Respon Uji Ahli Isi.....	61
Tabel 4. 5 Respon Uji Ahli Media	63
Tabel 4. 6 Sebaran Skor Respon Masyarakat.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Sinopsis.....	78
Lampiran 2. Storyboard.....	80
Lampiran 3. Hasil pengukuran Pengetahuan Masyarakat.....	91
Lampiran 4 Instrumen Uji Ahli Isi.....	94
Lampiran 5. Instrument Uji Ahli Media.....	100
Lampiran 6. Uji Respon Pengguna.....	110
Lampiran 7. Dokumentasi Observasi.....	114

