

**PENGEMBANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3
DIMENSI SEJARAH BARONG LANDUNG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
I MADE NARA KUSUMA
NIM 1915051039**

**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,



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

Pembimbing II,



Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng
NIP. 19850215008122007

Skripsi oleh I Made Nara Kusuma ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 31 Agustus 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)



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

(Anggota)



Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 19850215008122007

(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 : 23 oktober 2023

Mengetahui

Ketua Ujian,



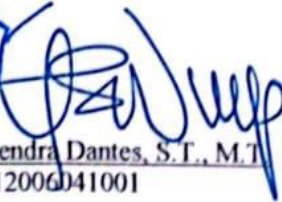
Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 19850215008122007

Mengesahkan,
Dean Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. Madek Kihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Landung”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan 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, Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



I Made Nara Kusuma
NIM 1915051039

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA :

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat dan rahmatnya skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA :

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(Drs. I Nyoman Sabaraka, M.Pd. & Ni Wayan Mulih, S.Pd)

Orang Tua Yang Sangat Hebat Selalu Menjadi Penyemangat Penulis Sebagai Sandaran Terkuat Dari Kerasnya Dunia. Yang Tidak Henti-Hentinya Memberikan Kasih Sayang Dengan Penuh Cinta dan Selalu Memberikan Motivasi. Terima Kasih Selalu Berjuang Untuk Kehidupan Penulis, Terima Kasih Atas Segala Doa dan Dukungan Sampai Dititik Ini. Sehat Selalu Dan Hiduplah Lebih Lama Disetiap Perjalanan Dan Pencapaian Penulis Lainnya.

KELUARGA TERSAYANG

(I Wayan Kara, I Nyoman Pempen, Ni Made Jogod, dan Ni Petri)

Selaku mesin ATM yang selalu mendoakan cucunya agar selalu mendapatkan kelancaran selama menempuh Pendidikan di Undiksha.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya :

Bapak I Gede Partha Sindu dan ibuk Dessy Seri Wahyuni.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2019 khususnya (Haris, Andhika, dan Putra) teman seperjuangan dari semester 1 sampai saat ini.



MOTTO

**“BUNGA YANG MEKAR HARI INI,
TIDAK DITANAM KEMARIN SORE”**

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat RahmatNya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Landung”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih 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. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika sekaligus sebagai Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga penulis ini dapat terselesaikan.
4. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. 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 terselesaikan.
6. 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 terselesaikan.

7. Seluruh staf dosen serta pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
8. I Wayan Kara (almarhum), I Nyoman Pempen, Ni Made Jogod dan Ni Petri selaku mesin ATM yang selalu mendoakan penulis agar segera menyelesaikan studinya.
9. Kedua orang tua saya yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terima kasih atas segala doa dan dukungan sampai dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama disetiap perjalanan dan pencapaian saya lainnya.
10. Haris, Andhika, dan Putra teman seperjuangan dari semester 1 yang masih bertahan hidup sampai saat ini setelah di terjang isu kiamat 2012 dan virus yang sangat mematikan yaitu virus corona, mereka senantiasa selalu menemani penulis bergadang sampai larut malam dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh teman yang bertanya “Kapan Lulus?”, “Kapan Sidang?” yang membuat penulis termotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seangkatan 2019 yang saya kenal baik dari nama maupun dari wajahnya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Robin Van Persie, Gareth Bale, Cristiano Ronaldo, dan Lionel Messi yang selalu menjadi idola dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
14. Mantan-mantan penulis Angelina Jolie, Ana De Armas, Taylor Swift maaf jika penulis pernah membuat kalian menangis tetapi kita memang tidak ditakdirkan untuk Bersama, semoga kalian Bahagia dengan orang lain.
15. Playlist lagu-lagu Queen, Eminem, Oasis, Taylor Swift, Miley Cyrus, Billie Eilish, Lana Del Rey, The 1975, dan Hindia yang selalu menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

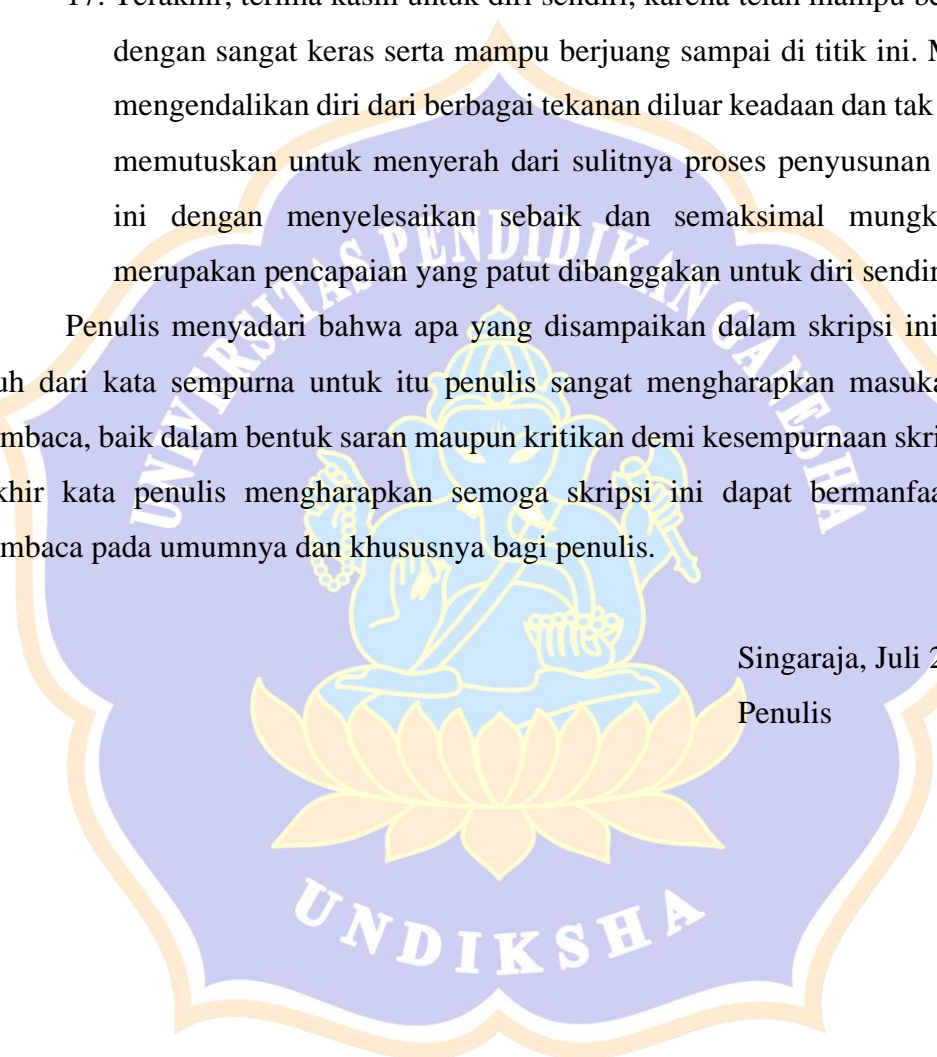
16. Jodoh penulis kelak kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat ini penulis belum mengetahui keberadaanmu karena penulis yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya, hingga tiba pada waktunya ibumu dan ibuku menjadi ibu kita dan kau menjadi ibu dari anak-anak kita.

17. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha dengan sangat keras serta mampu berjuang sampai di titik ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah dari sulitnya proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa apa yang disampaikan dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan dari pembaca, baik dalam bentuk saran maupun kritikan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya bagi penulis.

Singaraja, Juli 2023

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN	6
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN	6
1.5 MANFAAT DAN 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	11
2.2.1 Sejarah Barong Landung	11
2.2.2 Animasi.....	13
2.2.3 Animasi 3D	27
2.2.4 Perangkat Lunak	28
2.2.5 <i>Storyboard</i>	30
2.2.6 Sinopsis.....	31
2.2.7 Kerangka Berpikir.....	31
2.2.8 Hipotesis Penelitian	33
2.2.9 Metode MDLC.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 JENIS PENELITIAN	36
3.2 METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	36
3.2.1 <i>Concept</i>	37

3.2.2 <i>Design</i>	38
3.2.3 <i>Material Collecting</i>	43
3.2.4 <i>Assembly</i>	44
3.2.5 <i>Testing</i>	47
3.2.6 <i>Distribution</i>	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 HASIL PENELITIAN.....	52
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	52
4.1.2 Hasil tahap <i>Design</i>	53
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collection</i>	57
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i>	60
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i>	66
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i>	77
4.2 PEMBAHASAN	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
5.1 KESIMPULAN	83
5.2 SARAN	84
DAFTAR PUSTAKA	86
DAFTAR LAMPIRAN	89
RIWAYAT HIDUP	205

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Barong Landung	11
Gambar 2.2 Animasi Tradisional	15
Gambar 2.3 Animasi Stop Motion	16
Gambar 2.4 Animasi 2D	17
Gambar 2.5 Animasi 3D	18
Gambar 2.6 Squash & Stretch.....	20
Gambar 2.7 anticipation	20
Gambar 2.8 Follow through & overlapping action	21
Gambar 2.9 Arc.....	22
Gambar 2.10 Straight Ahead Action & Pose To Pose	22
Gambar 2.11 Staging.....	23
Gambar 2.12 Slow In & Slow Out	23
Gambar 2.13 Secondary Action	24
Gambar 2.14 Exaggeration.....	24
Gambar 2.15 Appeal	25
Gambar 2.16 Solid Drawing	26
Gambar 2.17 Timing	26
Gambar 2.18 Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 2.19 Metode Multimedia Development Life Cycle	34
Gambar 3.1 Metode Multimedia Development Life Cycle	37
Gambar 3.2 Thumbnail YouTube dan Poster	43
Gambar 4.1 Desain Thumbnail YouTube.....	57
Gambar 4.2 Desain Poster Film Pendek Animasi 3 Dimensi	57
Gambar 4.3 Tahap pembuatan karakter	61
Gambar 4.4 Tahap pembuatan baju pada karakter.....	61
Gambar 4.5 Tahap Rigging.....	62
Gambar 4.6 Tahap Skinning	62
Gambar 4.7 Tahap Acting/Animation.....	63
Gambar 4.8 Tahap Lighting	63
Gambar 4.9 Tahap Rendering	64

Gambar 4.10 Tahap Perekaman	65
Gambar 4.11 Tahap Penggabungan	65
Gambar 4.12 Diagram Batang Respon Masyarakat	72



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Konsep Animasi 3 Dimensi	38
Tabel 3.2 Rancangan karakter.....	39
Tabel 3.3 Rancangan Latar Pendukung	42
Tabel 3. 4 Pengumpulan Bahan	43
Tabel 3.5 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	47
Tabel 3.6 Kisi- kisi Uji Ahli Media	48
Tabel 3.7 Metode Gregory	48
Tabel 3.8 Kisi-kisi angket uji respon penonton	50
Tabel 3.9 Skor Angket Uji Lapangan	50
Tabel 3.10 Kriteria Penggolongan Responden.....	51
Tabel 4.1 Tahap Concept	52
Tabel 4.2 Rancangan Karakter.....	53
Tabel 4.3 Perancangan Gambar Pendukung.....	56
Tabel 4.4 Sebaran Skor Respon Masyarakat.....	71
Tabel 4.5 jumlah respon masyarakat.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Penerimaan Produk Akhir Skripsi.....	89
Lampiran 2 Hasil Wawancara.....	90
Lampiran 3 Storyboard	94
Lampiran 4 Skenario.....	111
Lampiran 5 Data Statistik Angket.....	129
Lampiran 6 Sinopsis.....	137
Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Isi.....	140
Lampiran 8 Perhitungan Angket Uji Ahli Isi.....	146
Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Media.....	147
Lampiran 10 Perhitungan Angket Uji Ahli Media.....	157
Lampiran 11 Instrumen Uji Respon penonton.....	158
Lampiran 12 Hasil Representase Persoal.....	161
Lampiran 13 Penerapan <i>Storyboard</i>	163

