

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI

“SEJARAH PURA GOA GIRI PUTRI”

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

Ni Luh Putu Ira Aveliani

Nim. 1715051119

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

Pembimbing II,



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

Skripsi oleh Ni Luh Putu Ira Aveliani ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 16 Oktober 2023

Dewan Penguji



Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
NIP. 198907132019031017

(Ketua)



P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.pd.
NIP. 198711092015041001

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(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 : 16 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. 198502152008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan.




Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Pura Goa Giri Putri**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya 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, 2023

mbuat pernyataan,



Ni Lun Putu Ira Aveliani
NIM. 1715051119

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-nya penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis berupa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Pura Goa Giri Putri**” Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika.

Skripsi ini terselesaikan atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. I Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phill. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Pembimbing Akademik yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
5. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc., selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukkan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Pembimbing II atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukkan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs., selaku Penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam

menyelesaikan skripsi ini.

8. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd., dan I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku pakar/ahli yang telah meluangkan waktu, dan ilmunya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Nyoman Dunia dan Ida Rsi Begawan Dharma Cadhhu., selaku pemangku dan pengelingsir Pura Goa Giri Putri yang telah memberikan ijin dan fasilitas penulis dalam menyusun penelitian ini.
11. Masyarakat Dusun Karang Sari yang telah bersedia membantu dalam penyusunan penelitian ini.
12. Kepada teman-teman angkatan 2017 yang telah berjuang bersama, tiada hentinya saling mengingatkan serta memberikan semangat, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Agus Darmawan, Devi Darma, Gede Pasek, Made Agus, Ari Meta, Satya Dharma, Surya Arta, Dharma Putri, Doni Arta selaku keluarga peneliti yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama penyusunan Skripsi ini,
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari atas segala keterbatasan kemampuan penulis, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan perbaikan dari para pembaca sebagai bahan masukan bagi penulis di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Singaraja, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	ii
SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO.....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	5
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1.1 Penelitian Terkait.....	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	11
2.2.1 Sejarah Pura Goa Giri Putri.....	11
2.2.2 Film Animasi.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 JENIS PENELITIAN	28
3.2 MODEL PENELITIAN	28
3.1.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	29
3.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	31
3.1.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan materi)	39
3.1.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	39
3.1.5 <i>Testing</i>	40
3.2.6 <i>Distribution</i>	46

BAB IV.....	47
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 HASIL PENELITIAN.....	47
4.1.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	47
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	50
4.1.3 Material Collecting (pengumpulan materi).....	56
4.1.4 <i>Asembly</i> (pembuatan)	57
4.1.5 <i>Testing</i> (pengujian).....	64
4.1.6 <i>Distribution</i> (Distribusi).....	73
4.2 PEMBAHASAN	74
BAB V.....	80
PENUTUP.....	80
5.1 KESIMPULAN	80
5.2 SARAN	81
DAFTAR PUSTAKA	83
Hasil dan Dokumentasi Pengujian	114
Hasil dan Dokumentasi Pengujian	120
Hasil Representase Personal.....	131



DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3. 1 Tahap konsep Film Animasi 2D.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Uji Ahli Media</i>	<i>42</i>
<i>Tabel 3. 3 Skoring Formula Gregory.....</i>	<i>42</i>
<i>Tabel 3. 4 Bobot Penilaian.....</i>	<i>44</i>
<i>Tabel 3. 5 Respon Masyarakat.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabel 3. 6 Presentase Kelayakan Film</i>	<i>46</i>
<i>Tabel 4.1 Tahap Konsep Animasi</i>	<i>49</i>
<i>Tabel 4. 2 Perencanaan Karakter.....</i>	<i>51</i>
<i>Tabel 4. 3 Rendering Awal.....</i>	<i>54</i>
<i>Tabel 4. 4 Bahan Teks/Font</i>	<i>54</i>
<i>Tabel 4. 5 Bahan Audio.....</i>	<i>59</i>
<i>Tabel 4. 6 Proses Pengeditan Audio.....</i>	<i>60</i>
<i>Tabel 4. 7 Proses Editing Video</i>	<i>61</i>
<i>Tabel 4. 8 Tahap Rendering Akhir.....</i>	<i>67</i>
<i>Tabel 4. 9 Sebaran Skor Respon Masyarakat</i>	<i>68</i>



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 2 Anticipation.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 3 Staging</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 4 Straight ahead action and pose to pose</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 5 Follow through and overlapping action</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 6 Slow in and Slow Out.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 7 Arcs</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 8 Secondary Action</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 9 Timing</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 10 Exaggeration.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 11 Solid Drawing</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 2. 12 Appeal</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 1 Multimedia Development Life Cycle..</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 2 Sketsa Dewi Kwam Im turun ke goa. .</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 3 Sketsa Dewi Parwati turun ke goa.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 4 Sketsa Bhatara Brahma yang turun dan bersemayam di goa. .</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 5 Sketsa Ganapati atau Ganesha yang ikut turun ke goa.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 6 Tri Purusa</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 7 Sketsa Naga Basukih turun ke goa.</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 8 Tokoh Masyarakat</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 9 Tokoh Ida Bagus Mantra</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 10 Tokoh I Made Muji</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 11 Tokoh I Ketut Suda</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 12 Tokoh I Made Ruma.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 13 Pura Goa Giri Putri.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 14 Goa.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 3. 15 Balai Desa Karang Sari</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Gambar 4.1 Desain Karakter.....</i>	59
<i>Gambar 4.1 Desain Layout</i>	59
<i>Gambar 4.2 Animasi</i>	60
<i>Gambar 4.3 Rendering Awal.....</i>	61
<i>Gambar 4.4 Rendering Akhir.....</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Ide Cerita.....</i>	<i>86</i>
<i>Lampiran 2 Sinopsis.....</i>	<i>91</i>
<i>Lampiran 3 Storyboard.....</i>	<i>93</i>
<i>Lampiran 4 Hasil Wawancara.....</i>	<i>100</i>
<i>Lampiran 5 Hasil Pengukuran Pengetahuan Masyarakat</i>	<i>101</i>
<i>Lampiran 6 Angket Pengukuran Penelitian Masyarakat.....</i>	<i>104</i>
<i>Lampiran 7 Hasil Angket Penelitian Keseluruhan</i>	<i>106</i>
<i>Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi.....</i>	<i>107</i>
<i>Lampiran 9 Angket Uji Ahli Media.....</i>	<i>109</i>
<i>Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Pengguna.....</i>	<i>111</i>
<i>Lampiran 11 Instrumen Uji Ahli Isi.....</i>	<i>112</i>
<i>Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media.....</i>	<i>118</i>
<i>Lampiran 13 Instrumen Uji Respon Pengguna.....</i>	<i>128</i>
<i>Lampiran 14 Rekapitulasi Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna.....</i>	<i>134</i>
<i>Lampiran 15 Dokumentasi.....</i>	<i>135</i>
<i>Lampiran 16 Dokumentasi Uji Ahli isi</i>	<i>136</i>
<i>Lampiran 17 Dokumentasi Uji Ahli Media.....</i>	<i>137</i>
<i>Lampiran 18 Dokumentasi Uji Respon Pengguna.....</i>	<i>138</i>

