

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PENGENALAN TRADISI MENGARAK SOKOK DI
DESA PEGAYAMAN**



**OLEH:
PUTRI EODYTHA AISYA PURNOMO
NIM. 2015051046**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PENGENALAN TRADISI MENGARAK SOKOK DI
DESA PEGAYAMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

Putri Eodytha Aisya Purnomo

NIM. 2015051046

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2024

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



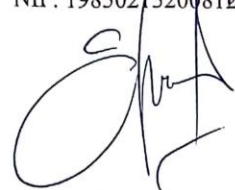
P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

Skripsi oleh Putri Eodytha Aisya Purnomo
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 18 Desember 2023

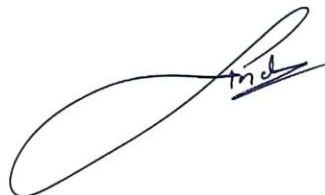
Dewan Penguji



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. (Ketua)
NIP. 198502152008122007



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 199503022019031006



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198709072015041001



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198711092015041001

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Senin

Tanggal : 18 Desember 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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 18 Desember 2023
Yang Membuat Pernyataan



Putri Eodytha Aisya Purnomo
NIM. 2015051046

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA:

ALLAH SUBHANAHU WA TA'ALA

Atas berkat dan rahmat-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA DAN TERKASIH

(Eko Purnomo & Desak Putu Ari Widya Utami)

Yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang serta mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah yang saya lakukan

ADIK TERCINTA

(Aufa Mikala Sakapandya Purnomo)

Yang selaku mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam kondisi apapun

KAKEK DAN NENEK TERCINTA

(Alm. Dewa Made Gita & Ni Wayan Murtini)

Teruntuk Alm. Kakyang yang selalu menginspirasi dalam hal semangat yang tertuang dalam mimpi dan Ninik tersayang yang tiada henti berdoa serta memberikan motivasi yang tidak pernah putus sampai detik ini

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA


Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya

Bapak I Gede Partha Sindu dan Bapak P Wayan Arta Suyasa

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika Tahun 2020

MOTTO



لا يكلف الله نفساً إلا وسعها

**“ALLAH TIDAK MEMBEBANI SESEORANG
DILUAR KEMAMPUANNYA (AL- BAQARAH: 286)”**

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 3 DIMENSI PENGENALAN TRADISI MENGARAK SOKOK DI DESA PEGAYAMAN”**. 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.
2. Dr. 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. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.

10. Beserta rekan seperjuangan mahasiswa angkatan 2020 Jurusan Teknik Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan 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, 20 November 2023

Penulis



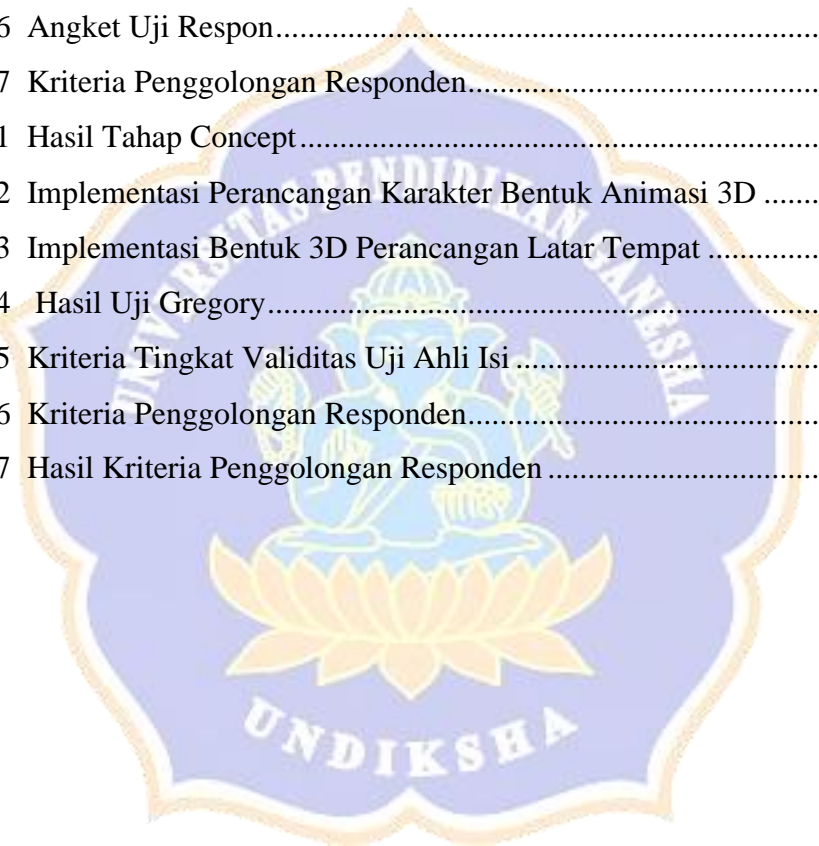
DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| PERNYATAAN..... | v |
| KATA PERSEMBAHAN..... | vi |
| MOTTO..... | vii |
| PRAKATA..... | viii |
| ABSTRAK..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 LATAR BELAKANG..... | 1 |
| 1.2 RUMUSAN MASALAH..... | 7 |
| 1.3 TUJUAN PENELITIAN..... | 8 |
| 1.4 BATASAN MASALAH..... | 8 |
| 1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN..... | 9 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 11 |
| 2.1 KAJIAN PUSTAKA..... | 11 |
| 2.1.1 Penelitian Terkait..... | 11 |
| 2.2 LANDASAN TEORI..... | 15 |
| 2.2.1 Tradisi Mengarak Sokok..... | 15 |
| 2.2.2 Film..... | 17 |
| 2.2.3 Animasi..... | 18 |
| 2.2.4 3D Animation (Animasi 3D)..... | 26 |
| 2.2.5 Perangkat Lunak..... | 28 |
| 2.2.6 Kerangka Berpikir..... | 30 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 32 |
| 3.1 JENIS PENELITIAN..... | 32 |
| 3.2 METODE PENELITIAN..... | 32 |
| 3.2.1 Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>)..... | 33 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>) | 34 |
| 3.2.3 Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>) | 40 |
| 3.2.4 Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>) | 41 |
| 3.2.5 Tahap Pengujian (<i>Testing</i>) | 44 |
| 3.2.6 Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)..... | 49 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 50 |
| 4.1 HASIL PENELITIAN | 50 |
| 4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan)..... | 50 |
| 4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan)..... | 51 |
| 4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)..... | 54 |
| 4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)..... | 55 |
| 4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian)..... | 59 |
| 4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Pendistribusian) | 66 |
| 4.2 PEMBAHASAN..... | 66 |
| BAB V PENUTUP..... | 70 |
| 5.1 SIMPULAN..... | 70 |
| 5.2 SARAN..... | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA | 72 |
| RIWAYAT HIDUP..... | 74 |
| LAMPIRAN..... | 75 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 3. 1 Tahap Konsep Film Animasi 3D Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman..... | 33 |
| Tabel 3. 2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi..... | 45 |
| Tabel 3. 3 Kisi-kisi Uji Ahli Media | 46 |
| Tabel 3. 4 Scoring Formula Gregory | 46 |
| Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Uji Gregory | 47 |
| Tabel 3. 6 Angket Uji Respon..... | 48 |
| Tabel 3. 7 Kriteria Penggolongan Responden..... | 49 |
| Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept..... | 50 |
| Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter Bentuk Animasi 3D | 52 |
| Tabel 4. 3 Implementasi Bentuk 3D Perancangan Latar Tempat | 53 |
| Tabel 4. 4 Hasil Uji Gregory..... | 60 |
| Tabel 4. 5 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli Isi | 60 |
| Tabel 4. 6 Kriteria Penggolongan Responden..... | 64 |
| Tabel 4. 7 Hasil Kriteria Penggolongan Responden | 64 |



DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1. 1 Angket Pengukuran Pengetahuan keseluruhan | 5 |
| Gambar 2. 1 Prinsip Animasi Squash and Stretch | 20 |
| Gambar 2. 2 Prinsip Animasi Anticipation | 21 |
| Gambar 2. 3 Prinsip Animasi Staging | 21 |
| Gambar 2. 4 Prinsip Animasi Straight Ahead Action and Pose to Pose | 22 |
| Gambar 2. 5 Prinsip Animasi Through and Overlapping Action..... | 22 |
| Gambar 2. 6 Prinsip Animasi Slow in and Slow Out..... | 23 |
| Gambar 2. 7 Prinsip Animasi Arcs | 23 |
| Gambar 2. 8 Prinsip Animasi Secondary Action | 24 |
| Gambar 2. 9 Prinsip Animasi Timing | 24 |
| Gambar 2. 10 Prinsip Animasi Exaggeration..... | 25 |
| Gambar 2. 11 Prinsip Animasi Solid Drawing..... | 26 |
| Gambar 2. 12 Prinsip Animasi Appeal | 26 |
| Gambar 2. 13 Kerangka Berpikir Penelitian | 31 |
| Gambar 3. 1 Multimedia Development Life Cycle..... | 33 |
| Gambar 3. 2 Rancangan Tokoh Andi..... | 35 |
| Gambar 3. 3 Rancangan Tokoh Anton..... | 36 |
| Gambar 3. 4 Rancangan Tokoh Mirah..... | 36 |
| Gambar 3. 5 Rancangan Tokoh Pak Suharto | 37 |
| Gambar 3. 6 Rancangan Tokoh Warga | 37 |
| Gambar 3. 7 Rancangan Gambar Pendukung Sokok Taluh..... | 39 |
| Gambar 3. 8 Rancangan Gambar Pendukung Kantor Kepala Desa Pegayaman . | 39 |
| Gambar 3. 9 Rancangan Gambar Pendukung Mengarak Sokok..... | 40 |
| Gambar 3. 10 Rancangan Gambar Pendukung Sekaa Hadrah | 40 |
| Gambar 4. 1 Implementasi Modelling | 56 |
| Gambar 4. 2 Implementasi Texturing | 56 |
| Gambar 4. 3 Implementasi Rigging | 56 |
| Gambar 4. 4 Implementasi Skinning..... | 57 |
| Gambar 4. 5 Implementasi Animation | 57 |
| Gambar 4. 6 Implementasi Lighting | 57 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 7 Implementasi Rendering | 57 |
| Gambar 4. 8 Implementasi Tahap Perekaman | 58 |
| Gambar 4. 9 Implementasi Tahap Penggabungan..... | 59 |
| Gambar 4. 10 Rekapitulasi Respon Pengguna | 65 |
| Gambar 4. 11 Desain Cover YouTube..... | 66 |



DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1. Surat Observasi..... | 76 |
| Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber | 77 |
| Lampiran 3. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat | 78 |
| Lampiran 4. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat | 80 |
| Lampiran 5. Skenario | 83 |
| Lampiran 6. Sinopsis..... | 88 |
| Lampiran 7. Storyboard | 90 |
| Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Isi..... | 96 |
| Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Media..... | 99 |
| Lampiran 10. Instrumen Uji Respon Pengguna | 101 |
| Lampiran 11. Hasil Angket Uji Ahli Isi..... | 104 |
| Lampiran 12. Hasil Angket Uji Ahli Media | 106 |
| Lampiran 13. Perhitungan Hasil Responden Masyarakat | 108 |
| Lampiran 14. Implementasi Storyboard..... | 117 |
| Lampiran 15. Dokumentasi..... | 123 |

