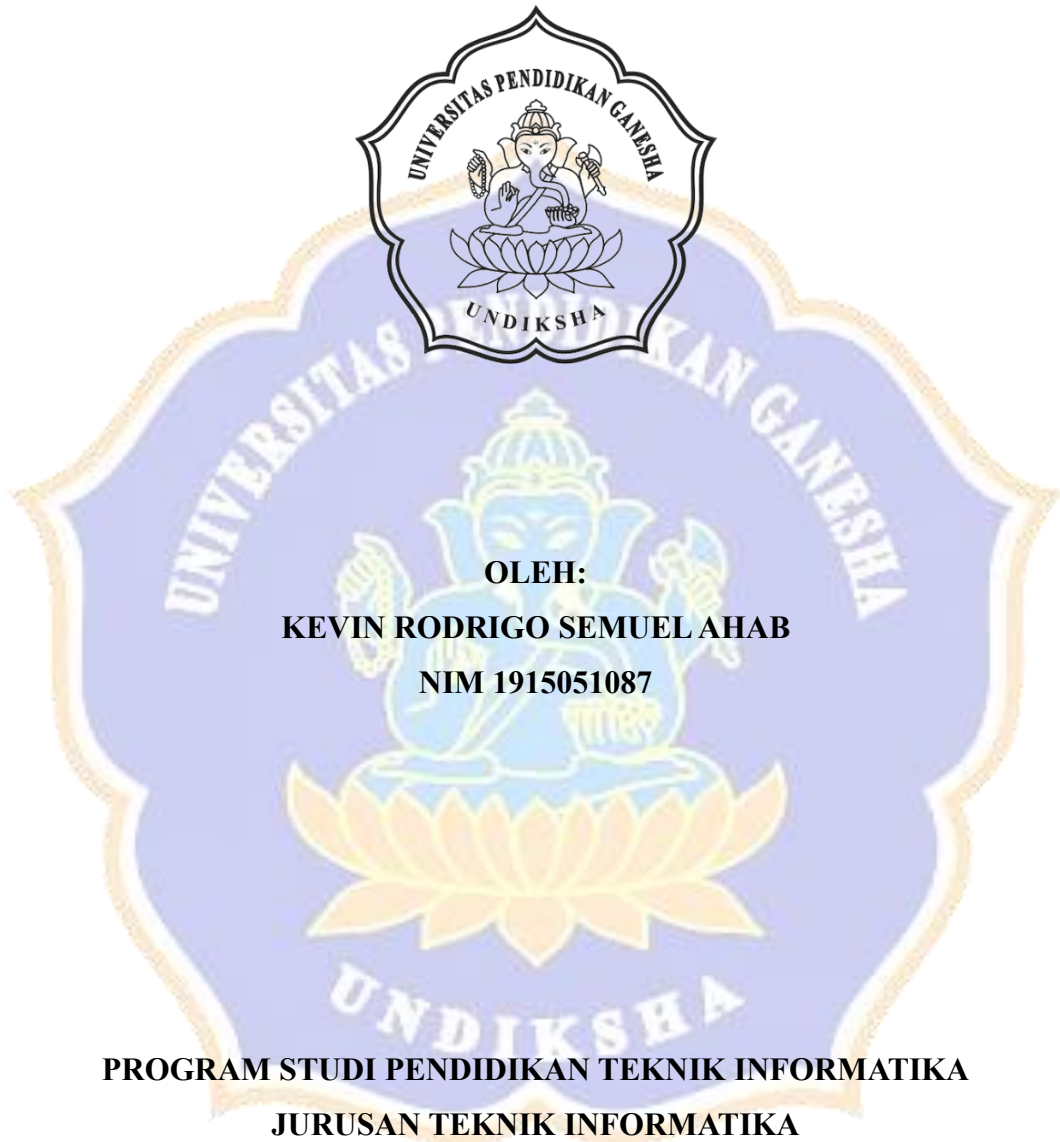


**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D KISAH ALKITAB
KAIN DAN HABEL**



**OLEH:
KEVIN RODRIGO SEMUEL AHAB
NIM 1915051087**

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

2024

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D KISAH ALKITAB
KAIN DAN HABEL**

SKRIPSI

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

**Oleh
Kevin Rodrigo Samuel Ahab
Nim 1915051087**

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

2024

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

Pembimbing II,



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

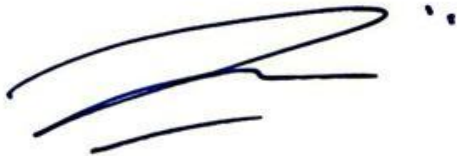
Skripsi oleh Kevin Rodrigo Samuel Ahab ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal .t.. ~~Feb. 2021~~ 2021

Dewan Penguji,



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

(Ketua)



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.
NIP. 199410232022031012

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

(Anggota)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

(Anggota)

Diterima Oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna Memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Rabu.....

Tanggal : 7 Februari 2021

Menyetahui

Ketua Ujian



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

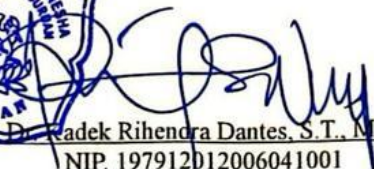
Sekretaris Ujian



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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Film Animasi 3D Kisah Akitab Kain dan Habel**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan 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/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, *12 Februari 2021*

Yang membuat pernyataan,



Kevin Rodrigo Samuel Ahab

NIM 1915051087

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	i
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN	5
1.4 BATASAN MASALAH	6
1.5 MANFAAT 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	10
2.2.1 Kisah Kain dan Habel	10
2.2.2 Film	11
2.2.3 Animasi.....	14
2.2.4 Animasi 3D.....	25
2.2.5 Perangkat Lunak	27
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 JENIS PENELITIAN	35
3.2 MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN	35
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep)	36
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan)	37
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Material)	40

3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	41
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	45
3.2.6 <i>Distribution</i>	47
3.3 UJI RESPON PENGGUNA	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 HASIL PENELITIAN	51
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i> (Konsep)	51
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	52
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Material)	54
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	57
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian)	64
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i>	67
4.1.7 Hasil Uji Respon Pengguna	67
4.2 PEMBAHASAN	72
BAB V PENUTUP	78
5.1 SIMPULAN	78
5.2 SARAN.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN – LAMPIRAN	83
RIWAYAT HIDUP	131

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Concept	36
Tabel 3. 2 Perancangan Karakter	38
Tabel 3. 3 Rancangan Latar Pendukung.....	39
Tabel 3. 4 Material Collecting	40
Tabel 3. 5 Kisi-kisi angket uji ahli isi	45
Tabel 3. 6 Kisi-kisi angket uji ahli media	46
Tabel 3. 7 Metode Gregory.....	46
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Uji Ahli	47
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Uji Respon Pengguna	48
Tabel 3. 10 Skor Angket Uji Pengguna.....	49
Tabel 3. 11 Kriteria Penggolongan Responden	50
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept.....	51
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter	52
Tabel 4. 3 Implementasi Perancangan Latar Pendukung	54
Tabel 4. 4 Tabulasi Uji Ahli Isi.....	65
Tabel 4. 5 Tabulasi Uji Ahli Media.....	66
Tabel 4. 6 Hasil Uji Respon Pengguna	68
Tabel 4. 7 Hasil penggolongan Respon Pengguna.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Animasi Tradisional	15
Gambar 2. 2 Animasi 2D.....	16
Gambar 2. 3 Animasi 3D.....	17
Gambar 2. 4 Animasi Stop Motion	17
Gambar 2. 5 Squash and Stretch.....	18
Gambar 2. 6 Anticipation	19
Gambar 2. 7 Staging	19
Gambar 2. 8 Straight ahead action and pose to pose	20
Gambar 2. 9 Follow Through and Overlapping Action	21
Gambar 2. 10 Slow in and Slow out.....	21
Gambar 2. 11 Arcs	22
Gambar 2. 12 Secondary Action.....	23
Gambar 2. 13 Timing	23
Gambar 2. 14 Exaggeration.....	24
Gambar 2. 15 Solid Drawing.....	24
Gambar 2. 16 Appeal	25
Gambar 2. 17 Workspace Blender	28
Gambar 2. 18 Workspace Mixamo	29
Gambar 2. 19 Workspace Unreal Engine	30
Gambar 2. 20 Workspace Adobe Premiere Pro	31
Gambar 2. 21Workspace Marvelous Designer	32
Gambar 2. 23 Kerangka Berpikir.....	34
Gambar 3. 1 Model pengembangan MDLC.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi	84
Lampiran 2 Hasil Wawancara.....	85
Lampiran 3 Sinopsis	87
Lampiran 4 Storyboard	89
Lampiran 5 Skenario.....	98
Lampiran 6 Statistik Data Angket Pengetahuan tentang Kisah Kain dan Habel.	102
Lampiran 7 Angket Uji Ahli Isi	106
Lampiran 8 Hasil Uji Ahli Isi Pertama	108
Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Isi Kedua	110
Lampiran 10 Angket Uji Ahli Media	112
Lampiran 11 Hasil Uji Ahli Media Pertama.....	114
Lampiran 12 Hasil Uji Ahli Media Kedua	118
Lampiran 13 Angket Uji Respon Pengguna.....	122
Lampiran 14 Statistik Hasil Uji Respon Pengguna	124
Lampiran 15 Dokumentasi	127

