

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI:
PENGAMALAN PANCASILA DENGAN GOTONG
ROYONG**



Oleh:
KADEK INDRA KUSUMA
NIM 1915051095

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

2024

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI:
PENGAMALAN PANCASILA DENGAN GOTONG
ROYONG**

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



Oleh

Kadek Indra Kusuma

Nim 1915051095

**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 UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Skripsi oleh Kadek Indra Kusuma

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 05 Desember 2023

Dewan penguji



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

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

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

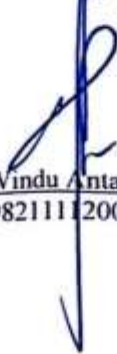
Pada

Hari :

Tanggal :

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: Pengamalan Pancasila dengan Gotong Royong”** 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 risiko/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, 13 November 2023

Yang membuat pernyataan,




Adek Indra Kusuma

NIM 1915050159

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

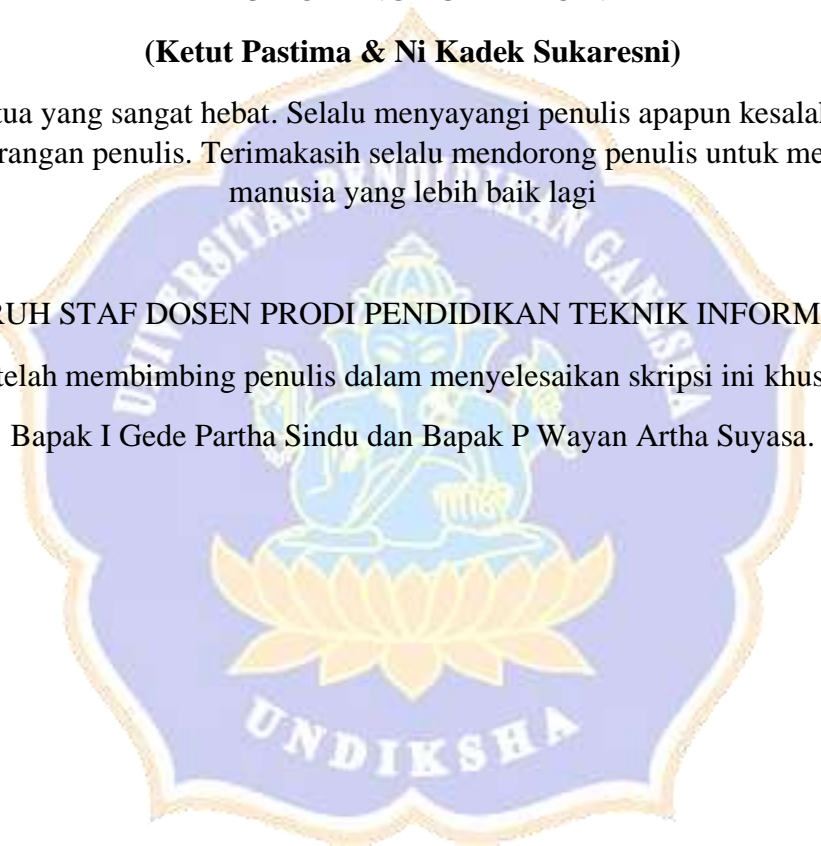
(Ketut Pastima & Ni Kadek Sukaresni)

Orang tua yang sangat hebat. Selalu menyayangi penulis apapun kesalahan dan kekurangan penulis. Terimakasih selalu mendorong penulis untuk menjadi manusia yang lebih baik lagi

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:

Bapak I Gede Partha Sindu dan Bapak P Wayan Artha Suyasa.



MOTTO

“APAPUN HASILNYA LAKUKAN YANG TERBAIK”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat RahmatNya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi: Pengamalan Pancasila dengan Gotong Royong”. 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 atas motivasi dan arahan dalam menyelesaikan perkuliahan.
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. P Wayan Arta Suyasa S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini
6. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd., selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

7. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd, selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh staf dosen serta pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
9. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan materi dan moral.
10. Saudara kandung yang membantu memfasilitasi kebutuhan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan
11. Kekasih hati, Putu Rani Marchelia Budi Utariani yang selalu memberikan dukungan moral dan selalu menemani ketika jenuh dan letih menyerang.
12. Teman seangkatan 2019 yang selalu bisa ditanyai solusi ketika mengerjakan skripsi (Nara, Putra, Andika)
13. Teman-teman seangkatan 2019 yang saya kenal baik dari nama maupun dari wajahnya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Anime One Piece yang selalu menjadi penghibur di hari minggu ketika bosan menghampiri
15. Terakhir terima kasih untuk diri sendiri. Meskipun lelah, sedih, bingung, sakit, pusing, dan kecewa berusaha menggoyahkan pikiran, tapi terimakasih sudah terus berjuang dan tetap bertahan.

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.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
SAMPUL.....	i
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
ABSTRAK.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. LATAR BELAKANG.....	2
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	10
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	10
1.4. MANFAAT PENELITIAN.....	10
1.5. BATASAN MASALAH.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	13
2.1. KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.2. LANDASAN TEORI.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
3.1. JENIS PENELITIAN.....	34
3.2. MODEL PENGEMBANGAN.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1. HASIL PENELITIAN.....	54

4.2. PEMBAHASAN.....	75
BAB V PENUTUP.....	79
5.1. SIMPULAN.....	79
5.2. SARAN.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86
Lampiran 1. Hasil Wawancara	87
Lampiran 2. Hasil survey	90
Lampiran 3. Lembar Survey.....	94
Lampiran 4. Sinopsis.....	98
Lampiran 5. Skenario	99
Lampiran 6. <i>Storyboard</i>	108
Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Isi	130
Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Media.....	132
Lampiran 9. Instrumen Uji Respons Pengguna.....	134
Lampiran 10. Hasil Storyboard	137
Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Isi.....	164
Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media.....	174
Lampiran 13. Dokumentasi	193

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1. Diagram Fishbone	17
Gambar 2. 2 Ilustrasi Squash & Stretch	19
Gambar 2. 3. Ilustrasi Anticipation	19
Gambar 2. 4. Ilustrasi staging	20
Gambar 2. 5. Ilustrasi Straight Ahead Action & Pose to Pose.....	21
Gambar 2. 6. Ilustrasi Follow Through & Overlapping Action.....	22
Gambar 2. 7. Ilustrasi Slow in & slow out.....	23
Gambar 2. 8. Ilustrasi arcs.....	23
Gambar 2. 9. Ilustrasi secondary action	24
Gambar 2. 10. Ilustrasi timing.....	25
Gambar 2. 11. Ilustrasi Exaggeration.....	25
Gambar 2. 12. Ilustrasi Solid Drawing.....	26
Gambar 2. 13. Ilustrasi Appeal	27
Gambar 2. 14. Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Model MDLC.....	35
Gambar 3. 2 Rancangan karakter Made.....	37
Gambar 3. 3 Rancangan karakter Candra	38
Gambar 3. 4 Rancangan karakter Ngurah	39
Gambar 3. 5 Rancangan karakter Wisnu.....	39
Gambar 3. 6 Rancangan karakter Mek Cening	40
Gambar 3. 7 Rancangan alam rumah Made	41
Gambar 3. 8 Rancangan warung Mek Cening	42
Gambar 3. 9 Rancangan Pasar	42
Gambar 3. 10 Rancangan Thumbnail.....	42
Gambar 3. 11 Rancangan Poster	43
Gambar 4. 1 Thumbnail Youtube.....	59
Gambar 4. 2 Poster.....	60
Gambar 4. 3 Modeling di aplikasi Blender	62
Gambar 4. 4 Modeling pakaian di aplikasi Marvelous Designer.....	63

Gambar 4. 5 Modeling karakter di Metahuman	63
Gambar 4. 6 Gambar Tahap Texturing	64
Gambar 4. 7 Gambar tahap rigging.....	64
Gambar 4. 8 Gambar tahap skinning.....	65
Gambar 4. 9 Gambar tahap animation	65
Gambar 4. 10 Gambar tahap lighting.....	66
Gambar 4. 11 Gambar tahap rendering.....	66
Gambar 4. 12 Gambar tahap editing audio	67
Gambar 4. 13 Gambar editing video	67
Gambar 4. 14 Diagram Persentase Kategori Respons Siswa.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Sub elemen Profil Pelajar Pancasila.....	29
Tabel 3. 1 Konsep	35
Tabel 3. 2. Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	49
Tabel 3. 3. Kisi-kisi Uji Ahli Media	49
Tabel 3. 4. Tabulasi Silang.....	50
Tabel 3. 5 Tabel tingkat validitas.....	51
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Uji Respons Pengguna.....	51
Tabel 3. 7 Skor Angket Uji Lapangan	52
Tabel 3. 8 Kriteria Penggolongan Responden.....	53
Tabel 4. 1 Hasil tahapan concept	54
Tabel 4. 2 Hasil Rancangan Karakter	55
Tabel 4. 3 Hasil Latar Pendukung.....	58
Tabel 4. 4 Penggolongan respons siswa.....	73

