

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D TUDE THE
SERIES: BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE***



**OLEH
MADE YOGI SURYANA
1715051053**

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

2024

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D TUDE THE
SERIES: BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

MADE YOGI SURYANA

NIM. 1715051053

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 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 Made Yogi Suryana ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal: 02 Juli 2024

Dewan Penguji,



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd
NIP. 199410232022031012

(Ketua)




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

(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 : 15 Juli 2024

Menyetujui

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. Radet Rihendra Dantes, S.T., M.T
NIP. 197912012006041001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Series: Bahaya Kecanduan *Game Online*** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan menggunakan 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 pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 28 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Made Yogi Suryana
NIM. 1715051053

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Series: Bahaya Kecanduan *Game Online*”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerjasama, motivasi, arahan, bantuan, saran, dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis 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, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.

4. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc., selaku Pembimbing I atas segala bimbingan dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

5. Made Windu Antara Kesiman, S.T.,M.Sc.,Ph.D., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

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 diselesaikan.

7. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs., selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

8. Seluruh staff dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

9. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan doa dalam penyelesaian skripsi ini

10. Rekan – rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moral dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuhnya

bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.



Singaraja, 28 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	vii
PRAKATA	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1.1 Penelitian Terkait.....	6
2.2 LANDASAN TEORI.....	10
2.2.1 <i>Video Game</i>	10
2.2.2 Kecanduan.....	11
2.2.3 Film.....	11
2.2.4 Animasi.....	12

2.2.5	Naskah.....	22
2.2.6	Sinopsis	22
2.2.7	<i>Storyboard</i>	23
2.2.8	Perangkat Lunak.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		25
3.1	JENIS PENELITIAN.....	25
3.1.1.	<i>Concept</i> (Konsep).....	26
3.1.2.	<i>Design</i> (Desain).....	27
3.1.3.	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan materi).....	34
3.1.4.	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	34
3.1.5.	<i>Testing</i> (Pengujian).....	35
3.1.6.	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	HASIL PENELITIAN	43
4.1.1	Hasil Tahap <i>Concept</i>	43
4.1.2	Hasil Tahap <i>Design</i>	44
4.1.3	Hasil Tahap <i>Material Collecting</i>	49
4.1.4	Hasil Tahap <i>Assembly</i>	51
4.1.5	Hasil Tahap <i>Testing</i>	55
4.1.6	Hasil Tahap <i>Distribution</i>	63
4.2	PEMBAHASAN	63
BAB V PENUTUP		66
5.1	KESIMPULAN	66
5.2	SARAN	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	14
Gambar 2. 2 Anticipation	15
Gambar 2. 3 Staging	16
Gambar 2. 4 Straight Ahead	16
Gambar 2. 5 Pose to Pose.....	17
Gambar 2. 6 Follow Through.....	18
Gambar 2. 7 Overlapping Action.....	18
Gambar 2. 8 Slow In and Slow Out.....	19
Gambar 2. 9 Arch	19
Gambar 2. 10 Secondary Action.....	20
Gambar 2. 11 Timing	20
Gambar 2. 12 Appeal	21
Gambar 2. 13 Exaggeration.....	21
Gambar 2. 14 Solid Drawing.....	22
Gambar 3. 1 Model Multitmedia Development Life Cycle	25
Gambar 3. 2 Karakter Tude.....	28
Gambar 3. 3 Karakter Pandu	28
Gambar 3. 10 Kamar Doni	31
Gambar 3. 11 Ruang Keluarga Rumah Doni	31
Gambar 3. 12 Ruang Kelas	32
Gambar 3. 14 Rumah Sakit	32
Gambar 3. 15 Taman.....	33
Gambar 3. 16 Kamar Rumah Sakit.....	33

Gambar 4. 1 Design CD	48
Gambar 4. 2 Design Cover DVD.....	49
Gambar 4. 3 Design Poster.....	49
Gambar 4. 4 Modelling	51
Gambar 4. 5 Texturing	52
Gambar 4. 6 Rigging.....	52
Gambar 4. 7 Animation.....	53
Gambar 4. 8 Lighting	53
Gambar 4. 9 Rendering	54
Gambar 4. 10 Tahap Perekaman.....	54
Gambar 4. 11 Tahap Penggabungan.....	55
Gambar 4. 12 Persentase Responden.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Konsep Film Animasi 3D	26
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi	36
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Uji Ahli Media	37
Tabel 3. 4 Tabulasi Silang.....	37
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Validitas	38
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Uji Respon Pengguna	39
Tabel 3. 7 Bobot Penilaian	40
Tabel 3. 8 Kriteria Penggolongan Responden.....	41
Tabel 3. 9 Persentase Kelayakan Film	42
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Konsep	43
Tabel 4. 2 Implementasi Karakter	45
Tabel 4. 3 Implementasi Layout	47
Tabel 4. 4 Revisi Media	58
Tabel 4. 5 Skor Responden	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sinopsis	72
Lampiran 2 Storyboard	74
Lampiran 3 Hasil Penelitian Pengetahuan Masyarakat	78
Lampiran 4 Hasil Keseluruhan Penelitian Pengetahuan Masyarakat	81
Lampiran 5 Angket Uji Ahli Isi.....	83
Lampiran 6 Angket Uji Ahli Media.....	84
Lampiran 7 Angket Uji Respon Pengguna.....	85
Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Isi	86
Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Isi	88
Lampiran 10 Perhitungan Hasil Uji Ahli Isi	92
Lampiran 11 Instrumen Uji Ahli Media	94
Lampiran 12 Hasil Uji Ahli Media	96
Lampiran 13 Perhitungan Hasil Uji Ahli Media	104
Lampiran 14 Instrumen Uji Respon Pengguna	106
Lampiran 15 Hasil Uji Respon Pengguna	108
Lampiran 16 Perhitungan Hasil Uji Respon Pengguna	112
Lampiran 17 Implementasi Storyboard.....	113
Lampiran 18 Dokumentasi	122