

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH
KERAMAT KUSAMBA (HABIB ALI BIN ABU BAKAR
AL-HAMID) DALAM MENYEBARKAN AGAMA
ISLAM DI KUSAMBA, KLUNGKUNG, BALI**



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

2024



**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH
KERAMAT KUSAMBA (HABIB ALI BIN ABU BAKAR
AL-HAMID) DALAM MENYEBARKAN AGAMA
ISLAM DI KUSAMBA, KLUNGKUNG, BALI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
Mohammad Afdhol
NIM 1715051078**

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

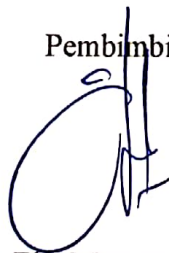
2024

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

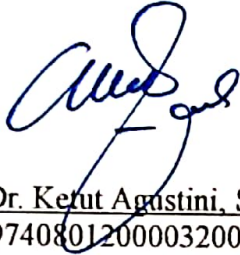
Pembimbing II,



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

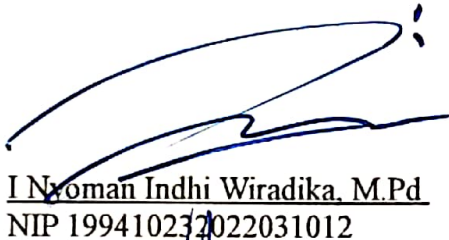
Skripsi oleh Mohammad Afdhol
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 12 Juli 2024

Dewan Penguji,



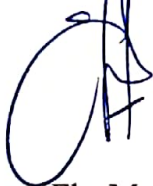
Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP 197408012000032001

(Ketua)



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd
NIP 199410232022031012

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(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 : 24 JUL 2024



Mengetahui,

Ketua Ujian,

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

Sekretaris Ujian,

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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP 197912013006041001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis berjudul, **“PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH KERAMAT KUSAMBA (HABIB ALI BIN ABU BAKAR AL-HAMID) DALAM MENYEBARKAN AGAMA ISLAM DI KUSAMBA, KLUNGKUNG, BALI”** beserta seluruh isinya benar - benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko dan sanksi yang diberikan apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim keaslian karya saya ini.

Singaraja, 22 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



Mohammad Afdhol
NIM 1715051078

KATA PERSEMBAHAN

PENULIS SKRIPSI INI PERSEMBAHKAN UNTUK

ALLAH SUBHANAHU WA TA'ALA

Atas Berkat dan Rahmat Beliau, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini. Atas Segala Kemudahan dan Kelancaran yang Diberikan`

ORANG TUA (MUSTHOFA & HABIBAH)

Yang Sudah Membimbing dan Mendidik Penulis dengan Penuh Kasih Sayang dan Keikhlasan serta Selalu Memberikan Penulis Semangat, Motivasi, Dukungan dan Doa dalam Setiap Langkah yang Penulis Tempuh pada Jenjang Pendidikan. Terimakasih Atas Segala Kebutuhan yang Diberikan Baik Berupa Materi dan Kebahagiaan serta Kenikmatan Hidup Lahir Bathin yang Begitu Melimpah

SAUDARAKU (YUNI MEGAWATI & LULUK MUKARROMAH)

Yang selalu menghibur, memotivasi, mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi dan menyemangati penulis ketika mengalami kesusahan saat mengerjakan skripsi. Terimakasih atas segala doa yang telah terpanjatkan dan telah menyelipkan namaku diantara doa-doa yang indah itu.

DAN JUGA TERIMAKASIH PENULIS UCAPKAN KEPADA SELURUH STAF DOSEN PTI

Yang telah membimbing penulis dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memotivasi dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

**“Waktu manusia itu selalu terburu-buru,
namun waktunya Allah itu akan
selalu tepat waktu”**

“فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

**Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada
kemudahan.**

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

**Sesungguhnya beserta kesulitan ada
kemudahan.**

(QS. Al-Insyirah (94): 5-6)”

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH KERAMAT KUSAMBA (HABIB ALI BIN ABU BAKAR AL-HAMID) DALAM MENYEBARKAN AGAMA ISLAM DI KUSAMBA, KLUNGKUNG, BALI”**. 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 Lesmawan, 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.phill., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. , selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. 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. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si. 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. I Nyoman Indhi Wiradika, 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 diselesaikan.
 8. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik saya yang telah membimbing, memberikan arahan, dan saran dari awal masuk kuliah hingga saat ini sampai selesainya skripsi ini.
 9. Seluruh Staf Dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
 10. H. Mughni selaku pengurus makam Keramat Kusamba yang telah banyak memberikan bantuan dalam penelitian ini.
 11. Kedua orang tua tercinta Bapak Musthofa dan Ibu Habibah yang tiada hentinya selalu berdoa, memotivasi, memberi semangat dan dukungan baik materi maupun non materi kepada penulis.
 12. Kedua saudara saya Yuni Megawati dan Luluk Mukarromah yang selalu memberikan doa, semangat, dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.
 13. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika 2017 yang telah banyak memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
 14. Sahabat saya yang tercinta, Fingky Agustin, Muhammad Fajar Grinanda, Ageng Panji Tri Atmojo, Nikita Inaya, Ditha Rizka Fadillah, dan Dinda Agustin yang selalu memberikan motivasi, semangat dan dukungan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
 15. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia kepada 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, 22 Juli 2024

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN.....	vii
KATA PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
PRAKATA.....	x
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	7
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	8
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	8
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1.1 Penelitian Terkait.....	10
2.2 LANDASAN TEORI.....	20
2.2.1 Wali Pitu.....	20
2.2.2 Film	23
2.2.3 Animasi	26
2.2.4 Storyboard	35
2.2.5 Skenario.....	37
2.2.6 Teknik Pengambilan dan Pemaknaan Gambar Dalam Pembuatan Film.....	37
2.3 Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
3.1 JENIS PENELITIAN.....	44

3.2 METODE PENELITIAN.....	44
3.2.1 <i>Concept</i>	45
3.2.2 <i>Design</i>	47
3.2.3 Material collecting (Pengumpulan Bahan).....	56
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	56
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	58
3.2.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 HASIL.....	62
4.1.1 Tahap <i>Concept</i>	62
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	63
4.1.3 Tahap <i>Material Collecting</i>	67
4.1.4 Tahap <i>Assembly</i>	68
4.1.5 Tahap <i>Testing</i>	72
4.1.6 Tahap <i>Distribution</i>	79
4.2 PEMBAHASAN.....	80
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 SIMPULAN.....	86
5.2 SARAN.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	91
RIWAYAT HIDUP.....	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Gambar Unsur Pembentukan Film.....	24
Gambar 2.2 Gambar Jenis Film	25
Gambar 2.3 Contoh Animasi 2d, <i>Tom and Jerry</i>	28
Gambar 2.4 Contoh Animasi 3d <i>Toy Story 2</i>	28
Gambar 2.5 Contoh <i>Clay animation, Chiken Run</i>	29
Gambar 2.6 Contoh Animasi Jepang (<i>Anime</i>), <i>Final Fantasy Advent Children</i> . 30	30
Gambar 2.7 Contoh Gerakan <i>Anticipation</i>	30
Gambar 2.8 Contoh <i>Squash and stretch</i>	31
Gambar 2.9 Contoh Gerakan <i>Staging</i>	31
Gambar 2.10 Contoh <i>Straight Ahead action & Pose to pose</i>	32
Gambar 2.11 Contoh <i>Follow through & overlapping action</i>	32
Gambar 2.12 Contoh <i>Slow in & slow out</i>	33
Gambar 2.13 Contoh <i>Arcs</i>	33
Gambar 2.14 Contoh <i>Secondary Action</i>	33
Gambar 2.15 Contoh <i>Timing</i>	34
Gambar 2.16 Contoh <i>Overlapping</i>	34
Gambar 2.17 Contoh <i>Solid Drawing</i>	35
Gambar 2.18 Contoh <i>Appeal</i>	35
Gambar 2.19 Bentuk umum <i>storyboard</i>	36
Gambar 2.20 <i>Storyboard</i> yang digambar dengan tangan.....	36
Gambar 2.21 <i>Storyboard</i> yang digambar dengan computer	37
Gambar 2.22 Contoh skenario	37
Gambar 2.23 <i>Long Shot</i>	38
Gambar 2.24 <i>Wide Shot/Angle (WS/WA)</i>	38
Gambar 2.25 <i>Medium Long Shot (MLS)</i>	39
Gambar 2.26 <i>Medium Shot (MS)</i>	39
Gambar 2.27 <i>Medium Close/Shot (MCU/MCS)</i>	39
Gambar 2.28 <i>Close up/Shot (CU/CS)</i>	40
Gambar 2.29 <i>Big Close Up/Shot (BCU/BCS)</i>	40

Gambar 2.30 <i>Group Shot (Group S)</i>	41
Gambar 2.31 <i>Two Shot (2-Shot/2S)</i>	41
Gambar 2.32 <i>Over Shoulder Shot (OSS)</i>	42
Gambar 2.33 Kerangka Berpikir.....	42
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	45
Gambar 3.2 Patung Habib Ali bin Abu Bakar Al-Hamid	49
Gambar 3.3 Rancangan Karakter Tokoh Habib Ali bin Abu Bakar Al-Hamid...	49
Gambar 3.4 Rancangan kuda milik Habib Ali bin Abu Bakar Al-Hamid pemberian Raja Dhalem I Dewa Agung Jambe	49
Gambar 3.5 Foto Raja Dhalem I Dewa Agung Jambe.....	50
Gambar 3.6 Rancangan Karakter Tokoh Raja Dhalem I Dewa Agung Jambe ...	50
Gambar 3.7 Rancangan karakter sekelompok penghadang	51
Gambar 3.8 Rancangan karakter warga Muslim Desa Kusamba	52
Gambar 3.9 Rancangan karakter warga Hindu Desa Kusamba.....	52
Gambar 3.10 Rancangan karakter pedagang asal suku Bugis	53
Gambar 3.11 Gerbang makam Keramat Kusamba	54
Gambar 3.12 Makam Keramat Kusamba	55
Gambar 3.13 Desain Patung Habib Ali bin Abu Bakar Al-Hamid	55
Gambar 3.14 Desain rancangan Kerajaan Klungkung.....	55
Gambar 3.15 Desain rancangan pasar.....	56
Gambar 4.1 <i>Rigging</i> Karakter.....	69
Gambar 4.2 Penganimasian Karakter	70
Gambar 4.3 <i>Rendering</i>	70
Gambar 4.4 Penggabungan Naskah dengan Cerita.....	71
Gambar 4.5 Penambahan <i>Sound Effect</i>	72
Gambar 4.6 <i>Rendering</i> Video	72
Gambar 4.7 Distribusi Film Animasi 2D melalui platform Youtube	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terkait.....	16
Tabel 3.1 Konsep Film Animasi 2D.....	46
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket ahli isi.....	58
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Media	59
Tabel 3.4 Kriteria Aiken V (dalam Azwar, 2012)	59
Tabel 3.5 Skor Angket Uji Respon Pengguna.....	60
Tabel 3.6 Skala Persentase Kelayakan Video.....	61
Tabel 4.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	62
Tabel 4.2 <i>Design</i> Karakter.....	64
Tabel 4.3 <i>Design Layout</i>	66
Tabel 4.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi.....	74
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Isi	74
Tabel 4.6 Masukan Uji Ahli Isi	75
Tabel 4.7 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	76
Tabel 4.8 Hasil Uji Ahli Media	77
Tabel 4.9 Masukan Uji Ahli Media	77
Tabel 4.10 Skala Uji Respon.....	78
Tabel 4.11 Kisi-kisi Instrumen Uji Respon Pengguna.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi Penelitian.....	92
Lampiran 2. Hasil Observasi.....	93
Lampiran 3. Hasil Wawancara	94
Lampiran 4. Sinopsis.....	97
Lampiran 5. Kisi Kisi Angket Ahli Isi	100
Lampiran 6. Kisi Kisi Angket Ahli Media	101
Lampiran 7. Lembar Uji Ahli Isi.....	102
Lampiran 8. Lembar Uji Ahli media.....	104
Lampiran 9. Lembar Uji Respon Pengguna	106
Lampiran 10. <i>Storyboard</i>	109
Lampiran 11. Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat.....	115
Lampiran 12. Hasil Statistik Angket Pengukuran Pengetahuan.....	120
Lampiran 13. Hasil Uji Ahli Isi.....	126
Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Media.....	131
Lampiran 15. Grafik Hasil Uji Respon Pengguna	136
Lampiran 16. Hasil Uji Respon Pengguna.....	140
Lampiran 17. Dokumentasi.....	144