

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI  
TENTANG KESETARAAN GENDER SEBAGAI  
MEDIA KONSELING UNTUK SISWA DI SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan**

**Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh**

**Luh Gede Pramesti Indrasuari**

**NIM. 1915051020**

**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 I



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

Pembimbing II



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

Skripsi oleh Luh Gede Pramesti Indrasuari

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada Tanggal 09 Juli 2024

Dewan Penguji



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.  
NIP. 199311172019031014

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

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

Pada

Hari : Kamis  
Tanggal : 25 JUL 2024



**Mengetahui,**

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian

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

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 3D Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Siswa di Sekolah Menengah Pertama**” 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, 07 Februari 2024



Luh Gede Pramesti Indrasuari  
NIM.1915051020

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat serta rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TENTANG KESETARAAN GENDER SEBAGAI MEDIA KONSELING UNTUK SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA”. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini penulis dapat selesaikan dengan baik berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

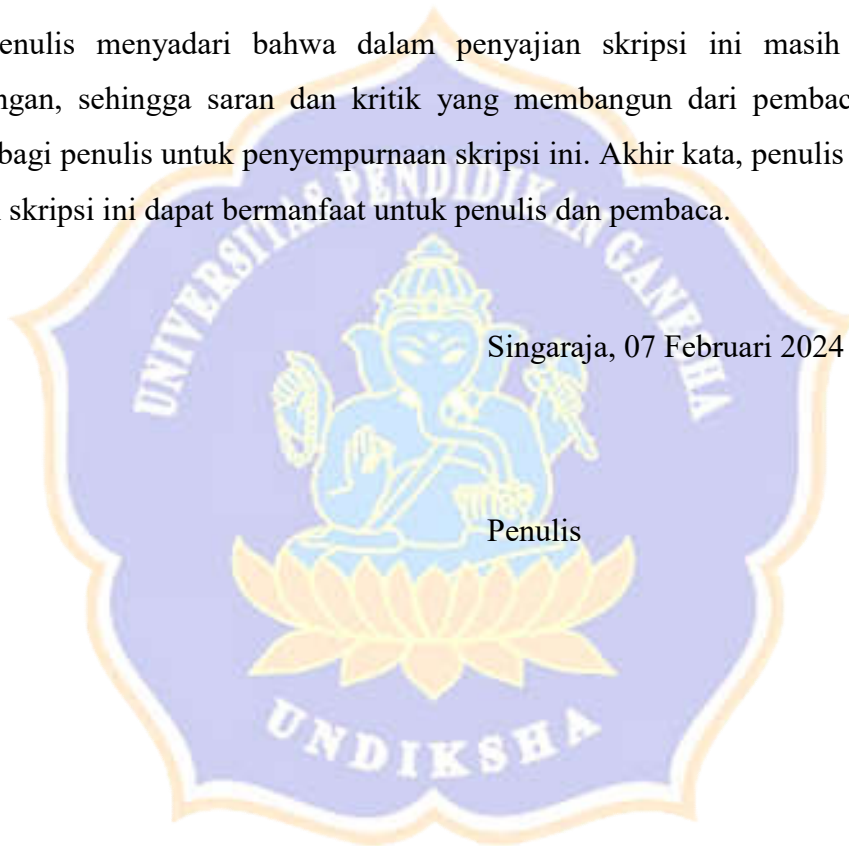
1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.

9. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd.selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
10. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
11. 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, 07 Februari 2024

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.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3 TUJUAN PENULISAN .....	7
1.4 BATASAN PENELITIAN.....	7
1.5 MANFAAT PENULISAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	9
2. 1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2. 2 LANDASAN TEORI.....	11
2.2.1 Film .....	11
2.2.2 Animasi .....	12
2.2.3 Gender.....	21
2.2.4 Kesetaraan Gender .....	22
2.2.5 Media Konseling.....	22
2.2.6 Sekolah Menengah Pertama.....	23
2.2.7 Teori Belajar.....	24
2.2.8 Perangkat Lunak.....	26
2.2.9 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 JENIS PENELITIAN .....	29
3.2 MODEL PENELITIAN .....	29
3.2.1 Concept (Konsep).....	30



3.2.2 Design (Perancangan) .....	31
3.2.3 Material Collecting.....	31
3.2.4 Assembly (Pembuatan) .....	32
3.2.5 Testing (Pengujian) .....	32
3.2.6 Distribution (Pendistribusian).....	35
3.2.7 Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1 HASIL PENELITIAN.....	40
4.1.1 Concept (Konsep) .....	41
4.1.2 Design (Perancangan) .....	42
4.1.3 Material Collecting .....	46
4.1.4 Assembly (Pembuatan) .....	47
4.1.5 Testing (Pengujian).....	58
4.1.6 Distribution (Pendistribusian).....	66
4.2 PEMBAHASAN .....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
5.1 SIMPULAN .....	72
5.2 SARAN .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Table 3.1 Konsep Animasi 3D .....	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi .....	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Uji Ahli Media .....	34
Tabel 3.4 Tabulasi Penilaian dari Ahli.....	36
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media .....	37
Tabel 3.6 Bobot Penilaian .....	37
Tabel 3.7 Kriteria Penggolongan Responden .....	38
Table 3.8 Kategori Kualifikasi Film .....	39
Tabel 4.1 Hasil Tahap Concept.....	40
Tabel 4.2 Perancangan Karakter Dalam Bentuk Animasi 3D.....	42
Tabel 4.3 Perancangan Latar Tempat Dalam Bentuk Animasi 3D.....	44
Tabel 4.4 Rumus Uji Gregory.....	59
Tabel 4.5 Kriteria Validitas.....	60
Tabel 4.6 Rumus Pengujian Ahli Media.....	61
Tabel 4.7 Kriteria Validitas.....	62
Tabel 4.8 Kriteria Penggolongan Responden .....	64
Tabel 4.9 Hasil Kriteria Penggolongan Skor Responden.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Prinsip Animasi Squash and Stretch .....	15
Gambar 2.2 Prinsip Animasi Anticipation .....	15
Gambar 2.3 Prinsip Animasi Staging .....	16
Gambar 2.4 Prinsip Animasi Straight Ahead & Pose to Pose .....	16
Gambar 2.5 Prinsip Animasi Follow Through & Overlappin.....	16
Gambar 2.6 Prinsip Animasi Slow In & Slow Down .....	17
Gambar 2.7 Prinsip Animasi Arcs .....	17
Gambar 2.8 Prinsip Animasi Secondary Action .....	17
Gambar 2.9 Prinsip Animasi Timing .....	18
Gambar 2.10 Prinsip Animasi Exaggeration.....	18
Gambar 2.11 Prinsip Solid Drawing .....	19
Gambar 2.12 Prinsip Animasi Appeal .....	19
Gambar 2.13 Kerangka Berpikir Penelitian .....	28
Gambar 3.1 Tahapan Multimedia Development Life Cycle.....	30
Gambar 4.1 Implementasi Tahap Modelling Karakter .....	48
Gambar 4.2 Implementasi Tahap Texturing Karakter .....	48
Gambar 4.3 Implementasi Tahap Rigging Karakter .....	48
Gambar 4.4 Implementasi Tahap Acting/Animation Karakter .....	48
Gambar 4.5 Implementasi Tahap Lighting Karakter .....	49
Gambar 4.6 Implementasi Tahap Rendering Animasi .....	49
Gambar 4.7 Implementasi Opening Film Animasi 3 Dimensi.....	50
Gambar 4.8 Implementasi Tampilan Editing Scene 1 .....	51
Gambar 4.9 Implementasi Tampilan Editing Scene 2 .....	51
Gambar 4.10 Implementasi Tampilan Editing Scene 3 .....	51

Gambar 4.11 Implementasi Tampilan Editing Scene 4 .....	51
Gambar 4.12 Implementasi Tampilan Editing Scene 5 .....	52
Gambar 4.13 Implementasi Tampilan Editing Scene 6 .....	52
Gambar 4.14 Implementasi Tampilan Editing Scene 7 .....	52
Gambar 4.15 Implementasi Tampilan Editing Scene 8 .....	52
Gambar 4.16 Implementasi Tampilan Editing Scene 9 .....	53
Gambar 4.17 Implementasi Tampilan Editing Scene 10 .....	53
Gambar 4.18 Implementasi Tampilan Editing Scene 11 .....	53
Gambar 4.19 Implementasi Tampilan Editing Scene 12 .....	54
Gambar 4.20 Implementasi Tampilan Editing Scene 13 .....	54
Gambar 4.21 Implementasi Tampilan Editing Scene 14 .....	54
Gambar 4.22 Implementasi Tampilan Editing Scene 15 .....	54
Gambar 4.23 Implementasi Tampilan Editing Scene 16 .....	54
Gambar 4.24 Implementasi Tampilan Editing Scene 17 .....	55
Gambar 4.25 Implementasi Tampilan Editing Scene 18 .....	55
Gambar 4.26 Implementasi Tampilan Editing Scene 19 .....	55
Gambar 4.27 Implementasi Tampilan Editing Scene 20 .....	55
Gambar 4.28 Implementasi Tampilan Editing Scene 21 .....	56
Gambar 4.29 Implementasi Tampilan Editing Scene 22 .....	56
Gambar 4.30 Implementasi Tampilan Editing Scene 23 .....	56
Gambar 4.31 Implementasi Tampilan Editing Scene 24 .....	56
Gambar 4.32 Implementasi Tampilan Editing Scene 25 .....	57
Gambar 4.33 Implementasi Tampilan Editing Scene 26 .....	57
Gambar 4.34 Implementasi Tampilan Editing Scene 27 .....	57
Gambar 4.35 Implementasi Tampilan Editing Scene 28 .....	57
Gambar 4.36 Implementasi Tampilan Editing Scene 29 .....	58

Gambar 4.37 Implementasi Tampilan Editing Scene 30 .....58  
Gambar 4.38 Implementasi Tampilan Editing Scene 31 .....58  
Gambar 4.39 Desain Cover Youtube .....66





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi.....	80
Lampiran 2. Angket Penelitian Pengetahuan Siswa .....	81
Lampiran 3. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Siswa .....	84
Lampiran 4. Persentase Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Siswa .....	85
Lampiran 5. Hasil Kuisisioner Guru Bimbingan Konseling .....	86
Lampiran 6. Sinopsis Cerita.....	87
Lampiran 7. Skenario .....	89
Lampiran 8. Storyboard .....	99
Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Isi.....	121
Lampiran 10. Instrumen Uji Ahli Media.....	123
Lampiran 11. Instrumen Uji Respon Pengguna .....	125
Lampiran 12. Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	128
Lampiran 13. Hasil Uji Ahli Media .....	130
Lampiran 14. Hasil Uji Respon Pengguna.....	132
Lampiran 15. Perhitungan Hasil Uji Respon Pengguna.....	134
Lampiran 16. Implementasi Storyboard.....	137
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	159