

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PENGENALAN TRADISI NYEPI DESA ADAT
BANYUNING**



**OLEH
GEDE JUNIARTA
NIM 2015051006**

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

2024



**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PENGENALAN TRADISI NYEPI DESA ADAT
DI DESA ADAT BANYUNING**

SKRIPSI



Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

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

Oleh

Gede Juniarta

NIM 2015051006

**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 Partha Sindu, S.Pd., M.Pd
NIP. 198709072015041001

Pembimbing II,



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

Skripsi oleh Gede Juniarta ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal Selasa, 30 Juli 2024

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

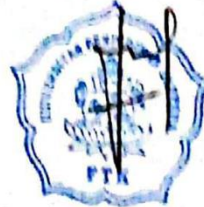
Pada

Hari

Tanggal

: Rabu

: 31 JUL 2024



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. 198502152008121007

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 Pengenalan Tradisi Nyepi Desa Adat Banyuning**” 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, 23 Juli 2024



Gede Juniarta
NIM. 2015051006

KATA PERSEMBAHAN

“Om Swastyastu”

SAYA PERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK

TUHAN YANG MAHA ESA

Atas berkat dan rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan.

ORANG TUA

(Kadek Budiasa dan Made Sumiasih)

Terima kasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya yang tiada hentinya dalam memanjatkan doa, memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan dan didikan yang telah diberikan selama ini. Terima kasih untuk segala hal yang telah berikan. Semoga nantinya saya bisa menjadi orang yang berbakti dan sukses untuk kehidupan kedepannya. Terima kasih.

SAUDARA

(Kadek Murniasih)

Teruntuk saudara tersayang, terimakasih untuk rasa peduli dan kasih sayang dalam penyelesaian skripsi dan telah memberikan dukungan serta rasa peduli selama pembuatan skripsi ini.

TEMAN-TEMAN

Terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman yang telah membantu memperlancar pembuatan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-satu dan selalu membantu saya saat sedang kesulitan serta selalu mensupport saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

“Om Shanthi Shanthi Shanthi”

MOTTO



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Nyepi Desa Adat Banyuning”**. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya 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 Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.

7. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Beserta teman-teman mahasiswa angkatan 2020 Jurusan Teknik Informatika dan 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, 23 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

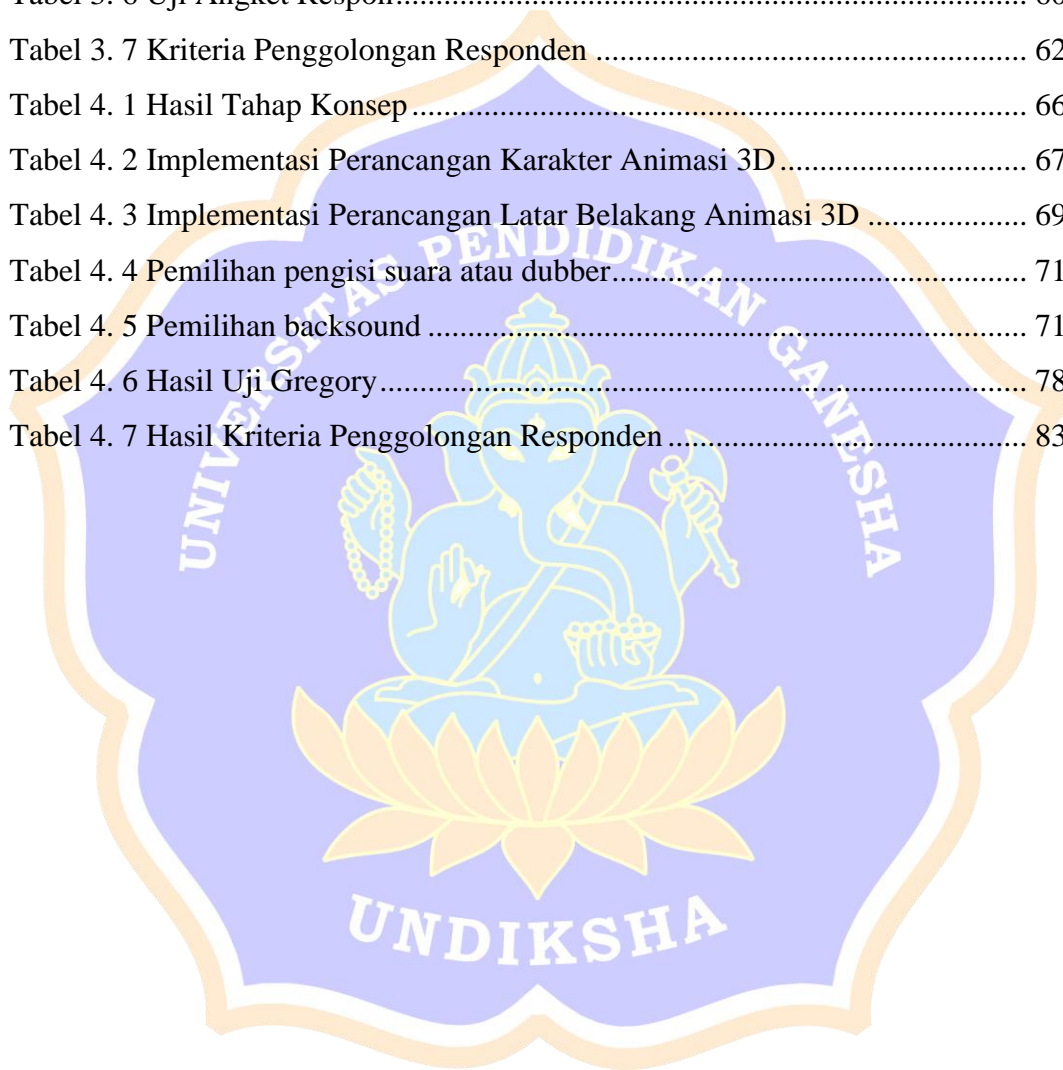
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
PERNYATAAN.....	vii
KATA PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
PRAKATA.....	x
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Batasan Masalah Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Hasil Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 Penelitian Terkait.....	11
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Nyepi Bali atau Tahun Baru Caka.....	15
2.2.2 Tradisi Nyepi Desa Adat Banyuning.....	19
2.2.3 Film Animasi.....	24
2.2.4 Animasi 3D.....	31
2.2.5 Perangkat Lunak.....	33
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Jenis Penelitian.....	37
3.2 Metode Penelitian.....	37
3.2.1 Konsep (<i>Concept</i>).....	38
3.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	39

3.2.3	Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	50
3.2.4	Tahap Perancangan (<i>Assembly</i>).....	50
3.2.5	Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	55
3.2.6	Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>).....	62
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	63
3.4	Teknik Pengumpulan Data	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		65
4.1	Hasil Penelitian.....	65
4.1.1	Hasil Tahap Konsep (<i>Concept</i>)	65
4.1.2	Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>)	66
4.1.3	Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	70
4.1.4	Hasil Tahap Perancangan (<i>Assembly</i>).....	72
4.1.5	Hasil Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	77
4.1.6	Hasil Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)	83
4.2	Pembahasan	84
BAB V PENUTUP.....		90
5.1	Simpulan.....	90
5.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		92
RIWAYAT HIDUP.....		96
LAMPIRAN.....		97

UNDIKSHA

DAFTAR TABEL

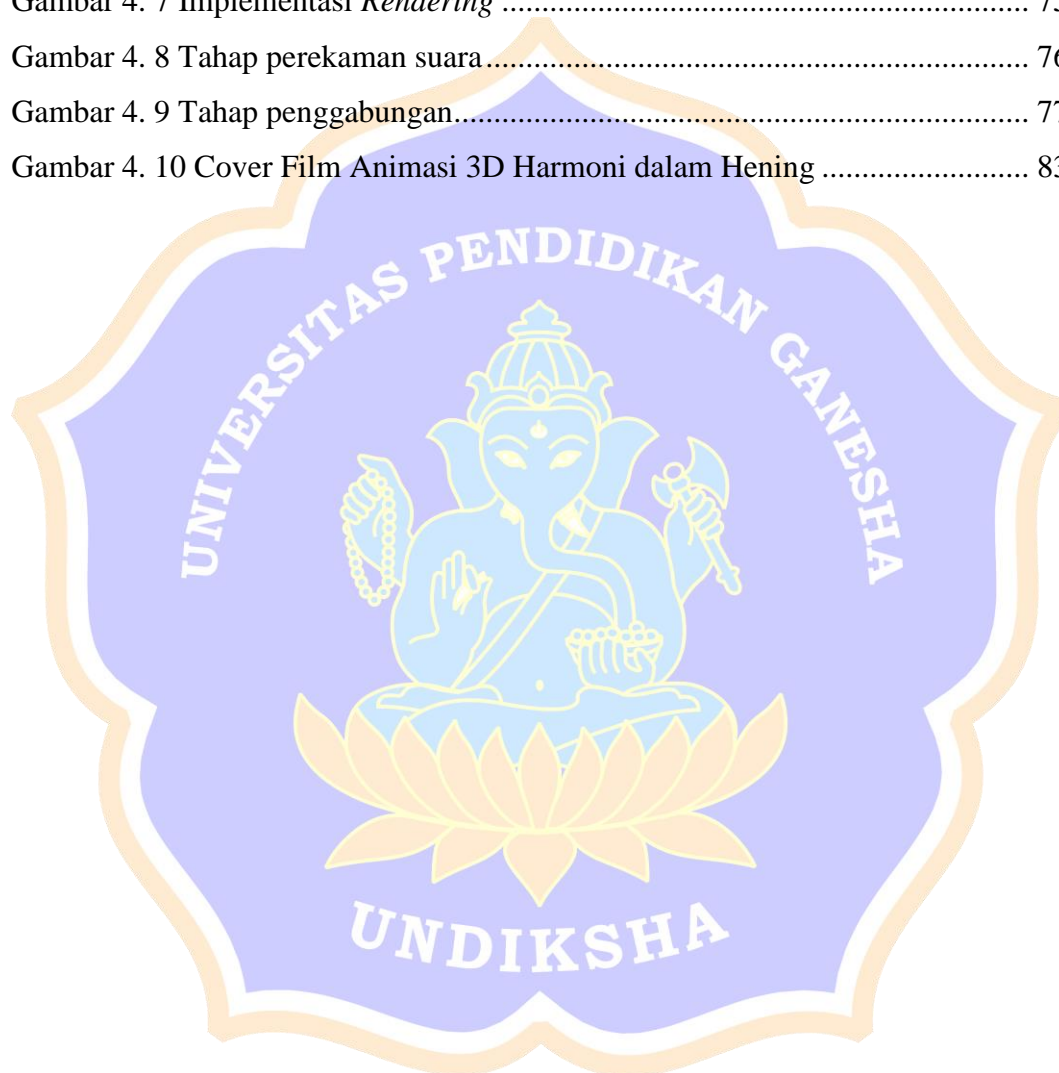
Tabel 3. 1 Tahapan Konsep Film Animasi 3D.....	39
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Isi	56
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	57
Tabel 3. 4 <i>Scoring Formula Gregory</i>	58
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Uji <i>Gregory</i>	59
Tabel 3. 6 Uji Angket Respon.....	60
Tabel 3. 7 Kriteria Penggolongan Responden	62
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Konsep	66
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter Animasi 3D	67
Tabel 4. 3 Implementasi Perancangan Latar Belakang Animasi 3D	69
Tabel 4. 4 Pemilihan pengisi suara atau dubber.....	71
Tabel 4. 5 Pemilihan backsound	71
Tabel 4. 6 Hasil Uji <i>Gregory</i>	78
Tabel 4. 7 Hasil Kriteria Penggolongan Responden.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Wilayah Desa Adat Banyuning	19
Gambar 2. 2 Pura Desa Adat Banyuning	20
Gambar 2. 3 Perempatan Desa Adat Banyuning.....	20
Gambar 2. 4 <i>Solid Drawing</i>	26
Gambar 2. 5 <i>Timing</i>	27
Gambar 2. 6 <i>Squash & Stretch</i>	27
Gambar 2. 7 <i>Anticipation</i>	28
Gambar 2. 8 <i>Slow In and Slow Out</i>	28
Gambar 2. 9 <i>Arcs</i>	28
Gambar 2. 10 <i>Secondary Action</i>	29
Gambar 2. 11 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	29
Gambar 2. 12 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	30
Gambar 2. 13 <i>Staging</i>	30
Gambar 2. 14 <i>Appeal</i>	31
Gambar 2. 15 <i>Exaggeration</i>	31
Gambar 2. 16 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1 Model <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	38
Gambar 3. 2 Rancangan gambar karakter Iluh Kerti	41
Gambar 3. 3 Rancangan gambar karakter Gede Mawi	42
Gambar 3. 4 Rancangan gambar karakter Ibu Komang.....	42
Gambar 3. 5 Rancangan gambar karakter Kepala Desa.....	43
Gambar 3. 6 Rancangan gambar karakter Jro Mangku.....	44
Gambar 3. 7 Rancangan gambar karakter Pak Ketut	44
Gambar 3. 7 Rancangan gambar karakter Pak Made	45
Gambar 3. 7 Rancangan gambar karakter Pak Budi	45
Gambar 3. 8 Rancangan gambar Rumah Gede Mawi.....	47
Gambar 3. 9 Rancangan gambar Kamar Iluh Kerti.....	47
Gambar 3. 10 Rancangan gambar didalam Pura Desa Adat Banyuning.....	48
Gambar 3. 11 Rancangan gambar upacara Mecaru	48
Gambar 3. 12 Rancangan gambar jalanan saat Nyepi Desa Adat.....	49
Gambar 3. 13 Rancangan gambar toko tutup saat Nyepi Desa Adat.....	49

Gambar 4. 1 Implementasi <i>Modelling</i>	73
Gambar 4. 2 Implementasi <i>Texturing</i>	73
Gambar 4. 3 Implementasi <i>Rigging</i>	74
Gambar 4. 4 Implementasi <i>Skinning</i>	74
Gambar 4. 5 Implementasi <i>Animation</i>	74
Gambar 4. 6 Implementasi <i>Lighting</i>	75
Gambar 4. 7 Implementasi <i>Rendering</i>	75
Gambar 4. 8 Tahap perekaman suara.....	76
Gambar 4. 9 Tahap penggabungan.....	77
Gambar 4. 10 Cover Film Animasi 3D Harmoni dalam Hening	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Dokumentasi.....	98
Lampiran 2.	Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat tentang Tradisi Nyepi Desa Adat Banyuning.....	99
Lampiran 3.	Hasil Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat tentang Tradisi Nyepi Desa Adat Banyuning.....	101
Lampiran 4.	Skenario Film Animasi 3 Dimensi Tradisi Nyepi Desa Adat Banyuning.....	104
Lampiran 5.	Sinopsis Film Animasi 3 Dimensi Tradisi Nyepi Desa Adat Banyuning.....	108
Lampiran 6.	<i>Storyboard</i> Film Animasi 3 Dimensi tentang Tradisi Nyepi Desa Adat Banyuning.....	111
Lampiran 7.	Instrumen Uji Ahli Isi.....	114
Lampiran 8.	Instrumen Uji Ahli Media.....	116
Lampiran 9.	Instrumen Uji Respon Pengguna.....	118
Lampiran 10.	Hasil Uji Ahli Isi.....	121
Lampiran 11.	Hasil Uji Ahli Media.....	123
Lampiran 12.	Hasil Uji Respon Pengguna.....	125
Lampiran 13.	Implementasi <i>Storyboard</i>	128

RIWAYAT HIDUP



Gede Juniarta lahir di Penarungan pada tanggal 09 Juni 2002. Penulis lahir dari pasangan Kadek Budiasa dan Made Sumiasih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Alamat penulis di Jalan Pulau Obi, Gang Purna Jiwa, No. 10 Singaraja, Bali, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 6 Banyuning lulus pada tahun 2014. Dilanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 5 Singaraja lulus pada tahun 2017, kemudian dilanjutkan ke sekolah menengah atas di SMK Negeri 3 Singaraja lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika.

