

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
SEJARAH BARONG BRUTUK DI DESA TRUNYAN**




**OLEH:
GEDE DOA RESTUADI DARMA
NIM 2015051067**

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

2024

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH BARONG BRUTUK DI DESA TRUNYAN

SKRIPSI



**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
Gede Doa Restuadi Darma
NIM 2015051067**

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

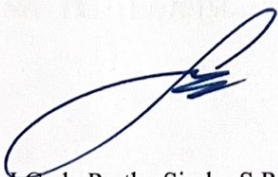
2024

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Meyetujui

Pembimbing 1



Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198709072015041001

Pembimbing 2

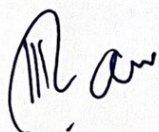


P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198711092015041001

Skripsi oleh Gede Doa Restuadi Darma Telah
dipertahankan di depan dewan penguji Pada
Tanggal 7 Februari 2024

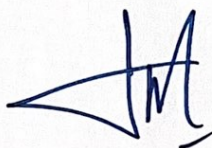
Dewan Penguji



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

(Ketua)

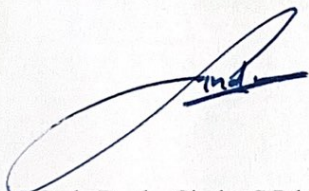
NIP. 198907132019031017



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.

(Anggota)

NIP. 199010192020122011



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

(Anggota)

NIP. 198709072015041001



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

(Anggota)

NIP. 198711092015041001

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

Pada

Hari : *Senin*
Tanggal : *23 SEP 2024*



Mengetahui,

Ketua Ujian

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Made Windu Antara Kesiman".

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

Sekretaris Ujian

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni".

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

Mengesahkan,



Dean Fakultas Teknik dan Kejuruan

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

NIP. 197912012006041001

PERYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan”** 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 keimuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 29 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan



Gede Doa Restuadi Darma
NIM. 2015051067

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UACAPKAN KEPADA:

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat dan karunianya, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA DAN TERKASIH

(Gede Eka Supriadi Darma & Ni Luh Sudarsani)

Yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang serta mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah yang saya lakukan

ADIK TERSAYANG

(Made Senja Darma Pratiwi)

Yang selalu membantu dan mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam kondisi apapun

KAKEK DAN NENEK TERCINTA

(Ketut Wenten & Alm. Ni Ketut Semitini)

Teruntuk Wayah yang selalu menemani dan menginspirasi dalam hal semangat saat mengerjakan skripsi ini dan untuk Alm. Ninik tersayang yang selalu mendoakan saya agar diberi jalan yang baik untuk menjalani hidup

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya Bapak I Gede Partha Sindu dan Bapak P Wayan Arta Suyasa

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika tahun 2020

MOTTO



“FORTIS FORTUNA ADIUVAT”

“Keberuntungan berpihak pada yang berani”

(-Jhon Wick)

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH BARONG BRUTUK DI DESA TRUNYAN”**. Penyusunan peneliti skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program serjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusun 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 terimakasih 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. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. 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 rekan seperjuangan 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.

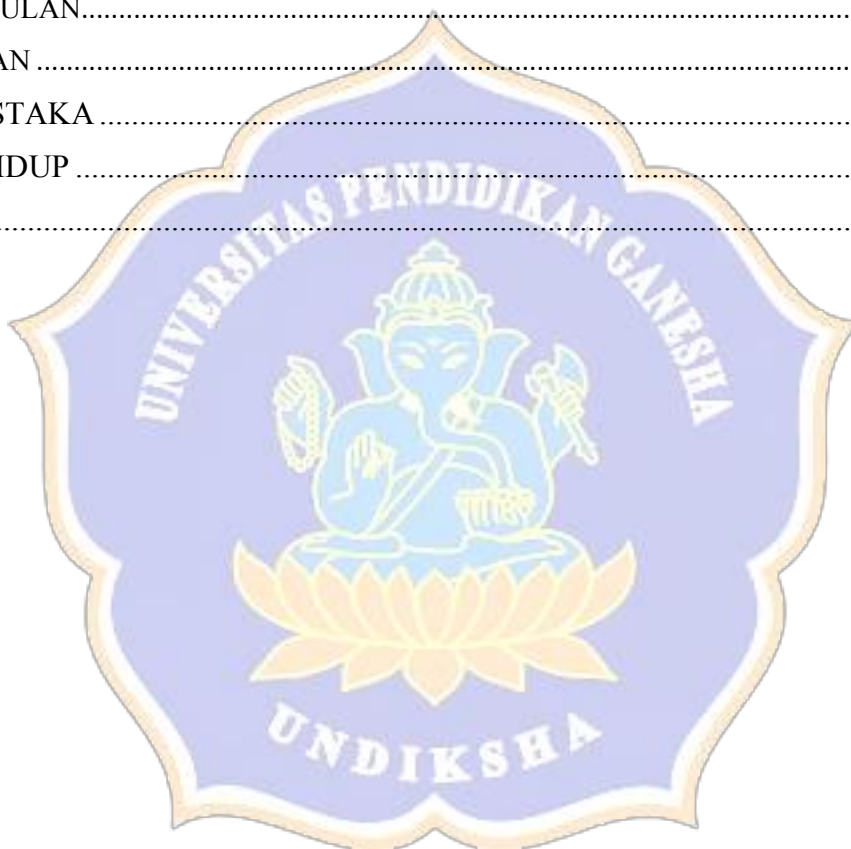
Singaraja, 25 Juli 2024



DAFTAR ISI

PERYATAAN	v
KATA PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN	6
1.4 BATASAN MASALAH.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 PENELITIAN TERKAIT.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	15
2.2.1 Barong Brutuk.....	15
2.2.2 Film.....	19
2.2.3 Animasi.....	19
2.2.4 Animasi 3 Dimensi.....	26
2.2.5 Perangkat Lunak.....	28
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 JENIS PENELITIAN	32
3.2 PROSEDUR PENELITIAN	32
3.2.1 Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	33
3.2.1.1 Analisis Media	33
3.2.2 Tahap Perancangan (Design).....	35
3.2.3 Tahap Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	45
3.2.4 Tahap Pembuatan (Assembly).....	45

3.2.5 Tahap Pengujian (Testing)	49
3.2.6 Tahap Distribusi (Distribution).....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 HASIL PENELITIAN	54
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	54
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	55
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	61
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	62
BAB V PENUTUP	80
5.1 SIMPULAN.....	80
5.2 SARAN	81
DAFTAR PUSTAKA	83
RIWAYAR HIDUP	86
LAMPIRAN.....	87



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahap Konsep Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Barong Brutuk di Desa Trunyan.....	34
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	49
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Uji Ahli Media	50
Tabel 3. 4 Scoring Formula Gregory	51
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Uji Gregory	51
Tabel 3. 6 Angket Uji Respon.....	53
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept.....	54
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter	56
Tabel 4. 3 Implementasi Bentuk 3D Perancangan Latar Tempat	59
Tabel 4. 4 Scoring Formula Gregory	68
Tabel 4. 5 Kriteria Validitas Uji Gregory	69
Tabel 4. 6 Interval Skor.....	63
Tabel 4. 7 Persentase Responden Setiap Kategori.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip Squash and Stretch.....	21
Gambar 2. 2 Prinsip Anticipation.....	22
Gambar 2. 3 Prinsip Staging	22
Gambar 2. 4 Prinsip Straight Ahead Action and Pose-to-Pose.....	22
Gambar 2. 5 Prinsip Follow Through and Overlapping.....	23
Gambar 2. 6 Prinsip Slow In and Slow Out.....	23
Gambar 2. 7 Prinsip Arcs.....	24
Gambar 2. 8 Prinsip Secondary Action.....	24
Gambar 2. 9 Prinsip Timing.....	25
Gambar 2. 10 Prinsip Exaggeration.....	25
Gambar 2. 11 Solid Drawing	25
Gambar 2. 12 Prinsip Appeal.....	26
Gambar 2. 13 Workspace Blender	29
Gambar 2. 14 Make Human.....	29
Gambar 2. 15 Adobe Premier Pro.....	29
Gambar 2. 16 Adobe Audition.....	30
Gambar 2. 17 Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 3. 1 Diagram Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) ...	33
Gambar 3. 2 Rancangan Tokoh Anak Pertama.....	36
Gambar 3. 3 Rancangan anak kedua.....	37
Gambar 3. 4 Rancangan Tokoh Anak ketiga	37
Gambar 3. 5 Rancangan Tokoh Anak Keempat	38
Gambar 3. 6 Rancangan tokoh Raja Dalem Solo.....	38
Gambar 3. 7 Rancangan tokoh Sang Dewi	39
Gambar 3. 8 Rancangan tokoh anak banci Sang Dewi	39
Gambar 3. 9 Rancangan tokoh anak kembar Sang Dewi.....	40
Gambar 3. 10 Rancangan tokoh anak keempat Sang Dewi	40

Gambar 3. 11 Rancangan tokoh Barong Brutuk	41
Gambar 3. 12 Rancangan Gambar Kerajaan Surakarta	42
Gambar 3. 13 Rancangan Gambar pohon Taru Menyan.....	43
Gambar 3. 14 Rancangan Gambar Pendukung Desa Batur	43
Gambar 3. 15 Rancangan Gambar Pendukung Desa Kedisan	44
Gambar 3. 16 Rancangan Gambar Pendukung Desa Abang Songan.....	44
Gambar 4. 1 Implementasi Modeling.....	63
Gambar 4. 2 Implementasi Teksturing.....	63
Gambar 4. 3 Implementasi Rigging	64
Gambar 4. 4 Implementasi Skinning.....	64
Gambar 4. 5 Implementasi Animation	65
Gambar 4. 6 Implementasi Lighting	65
Gambar 4. 7 Implementasi Rendering	66
Gambar 4. 8 Implementasi Tahap Perekaman	66
Gambar 4. 9 Implementasi Penggabungan.....	67
Gambar 4. 10 Rekapitulasi Respon Pengguna	73
Gambar 4. 11 Cover YouTube.....	74
Gambar 4. 12 Cover CD.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi.....	88
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber	89
Lampiran 3 Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat	90
Lampiran 4 Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat.....	92
Lampiran 5 Skenario	94
Lampiran 6 Sinopsis.....	104
Lampiran 7 Storyboard	108
Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Isi.....	123
Lampiran 9 Instrument Uji Ahli Media	125
Lampiran 10 Instrument Uji Respon Pengguna	127
Lampiran 11 Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	132
Lampiran 12 Hasil Angket Uji Ahli Media.....	135
Lampiran 13 Perhitungan Hasil Responden Masyarakat.....	137
Lampiran 14 Implementasi Storyboard.....	147
Lampiran 15 Dokumentasi.....	170

