

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI
PENGENALAN SEJARAH TRADISI PERSEMBAHAN TELUR
BURUNG MALEO (MALABOT TUMPE)**

SKRIPSI

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



**Oleh:
Novy Handayani
NIM 2015051097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK DAN KEJURUAN
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 1



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

NIP. 199503022019031006

Pembimbing 2



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

NIP. 199311172019031014

Skripsi oleh Novy Handayani ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 22 September 2024

Dewan Penguji,



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(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 : 30 SEP 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. 198502152008122007

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

NIP. 197912012006041001

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Sejarah Tradisi Persembahan Telur Burung Maleo (Malabot Tumpe)” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan tidak melakukan penciplakan dan pengutipan dengan 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 klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 09 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan



Novy Handayani
NIM. 2015051097



MOTTO

ال يكلف هلا نانس ا" إال وسعه ا

**"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."
(Q.S Al Baqarah : 286).**

"Orang tua dirumah menanti kepulauanmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu".

-Ika df

"Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya".

-Ik

"Sembilan bulan ibuku merakit tubuhku untuk menjadi mesin penghancur badai, maka tak pantas aku tumbang hanya karena mulut seseorang".

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN SEJARAH TRADISI PERSEMBAHAN TELUR BURUNG MALEO (MALABOT TUMPE) ”. Penyusunan 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 dan arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat serta karunia pertolongan-Nya selama penulis menyusun skripsi.
2. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
5. Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
6. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.

9. I Gede Bandesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. 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 iii banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
11. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Husni Ali. Beliau tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya.
12. Pintu surgaku, Mama Mariati. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan studi penulis, beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan sampai di perkuliahan, tapi semangat motivasi dan do'a yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
13. Kepada saudara/i kandung penulis, Okta Viani, Ferry Safrizal, Naura Septiani Husna. Terimakasih banyak atas dukungan dan motivasi yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
14. Teruntuk Ilham aditya, Indah Dahlan, Jemy Pamungkas, Desi Ambar, Desi Amelia. Terima kasih sudah menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga, dan tidak pernah meninggalkan penulis sendirian kalian selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta mendengarkan keluh kesah penulis selama berada di perantauan.
15. Teruntuk teman perkuliahan di rantau, Dwila, Deby, Rafa, Dios, Niken. Terima kasih sudah banyak membantu, menyemangati dan menemani penulis saat dirantau.
16. Terima kasih kucingku Barong, selalu menghibur dan menemani penulis di kost.
17. Untuk diri saya Novy Handayani, terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar. Yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak ketika dihantam masalah yang ada. Terimakasih diriku semoga tetap sabar, ini baru awal dari permulaan hidup, tetap semangat kamu pasti bisa.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan penulis, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.2 Landasan Teori	13

2.2.1	Video Animasi 3 Dimensi.....	13
2.2.1.1	Pengertian Video	13
2.2.1.2	Animasi 3D.....	14
2.2.1.3	Video Animasi 3D.....	15
2.2.2	Prinsip Animasi.....	15
2.2.2.1	Squash and Stretch	15
2.2.2.2	Anticipation	16
2.2.2.3	Staging.....	16
2.2.2.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose	17
2.2.2.5	Follow Through and Overlapping Action	17
2.2.2.6	Slow In and Slow Out	17
2.2.2.7	Arcs	18
2.2.2.8	Secondary Action	18
2.2.2.9	Timing	19
2.2.2.10	Exaggeration	19
2.2.2.11	Solid Drawing	19
2.2.2.12	Appeal	20
2.2.3	Tradisi Malabot Tumpe.....	20
2.2.4	Perangkat Lunak	25
2.2.3.1	Blender	26
2.2.3.2	Adobe Audition	27
2.2.3.3	Adobe Premiere	28
2.2.3.4	Adobe After Effect	28
2.3	Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Metode Penelitian.....	31
3.2	Model Penelitian.....	31
3.2.1	Consept (Pengonsepan).....	32

3.2.2	<i>Design</i> (Desain).....	33
3.2.2.1	Desain Karakter	33
3.2.2.2	Storyboard	37
3.2.3	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	38
3.2.3.1	Produksi.....	38
3.2.3.2	Pasca Produksi.....	40
3.2.4	<i>Testing</i> (Pengetesan)	41
3.2.5	Distribution (Distribusi).....	43
3.3	Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Hasil Penelitian.....	48
4.1.3	Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	53
4.1.4	Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	55
4.1.5	Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian).....	60
4.1.6	Hasil Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)	64
BAB V PENUTUP.....		75
5.1	Simpulan.....	75
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN.....		79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	16
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	17
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	17
Gambar 2.5 <i>Follow through overlapping action</i>	17
Gambar 2.6 <i>Slow in and slow out</i>	18
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	18
Gambar 2.8 <i>Secondary action</i>	18
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	19
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	20
Gambar 2.13 Aplikasi Blender.....	26
Gambar 2.14 Aplikasi Adobe Audition.....	27
Gambar 2.15 Aplikasi Adobe Premiere.....	28
Gambar 2.16 Aplikasi Adobe After Effect.....	29
Gambar 2.17 Kerangka Berpikir Penelitian.....	30
Gambar 3.1 Model Pengembangan MDLC Sumber: (Sugiyono, 2013).....	32
Gambar 4.1 Design Poster.....	53
Gambar 4.2 Tahapan Modelling.....	56
Gambar 4.4 Tahapan Rigging.....	57
Gambar 4.5 Tahap Animation.....	58
Gambar 4.6 Tahap Rendering.....	58
Gambar 4.7 Tahap Perekaman.....	59
Gambar 4.8 Tahap Penggabungan.....	60
Gambar 4.9 Rekapitulasi Responden Pengguna.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Konsep Animasi.....	32
Tabel 3.2 Desain Karakter.....	34
Tabel 3.3 Pengumpulan Material.....	37
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Uji Ahli Isi.....	41
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Uji Ahli Media.....	42
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Uji Pengguna.....	43
Tabel 3.7 Formula Gregory.....	44
Tabel 3.8 Kriteria validitas Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media.....	45
Tabel 3.9 Angket Uji Respon.....	46
Tabel 3.10 Kategori Penggolongan Responden.....	46
Tabel 3.11 Persentase Pencapaian Animasi.....	47
Tabel 4.1 Hasil Tahap Concept.....	48
Tabel 4.2 Hasil Tahap Design.....	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Gregory.....	61
Tabel 4.4 Hasil Uji Gregory.....	63
Tabel 4.5 Kriteria Penggolongan Responden.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi.....	80
Lampiran 2. Data Survei Observasi Awal	81
Lampiran 3. Dokumentasi.....	85
Lampiran 4. Sejarah Tradisi Malabot Tumpe	87
Lampiran 5. Storyboard	90
Lampiran 6. Teks Narasi Cerita	95
Lampiran 7. Instrument Uji Ahli Isi.....	99
Lampiran 8. Instrument Uji Ahli Media	101
Lampiran 9. Instrument Uji Respon Pengguna.....	103
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara.....	106
Lampiran 11. Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	108
Lampiran 12. Hasil Angket Uji Ahli Media.....	112
Lampiran 13. Perhitungan Hasil Responden Masyarakat.....	124
Lampiran 14. Implementasi Storyboard.....	125
Lampiran 15. Dokumentasi.....	130

