

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI  
PENGENALAN TRADISI NGEREBEG DI DESA  
KUBUTAMBAHAN**



**OLEH:  
I MADE DIKSA PRAJATAMA  
NIM 2015051089**

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

**2024**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN  
TRADISI NGEREBEG DI DESA KUBUTAMBAHAN**

**SKRIPSI**

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



**OLEH:**

**I Made Diksa Prajatama**

**NIM 2015051089**

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

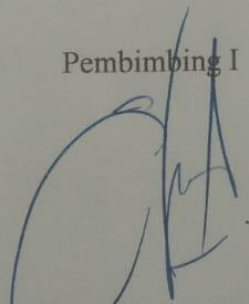
**2024**

**SKRIPSI**

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

Menyetujui

Pembimbing I



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

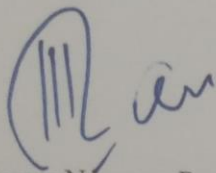
Pembimbing II



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

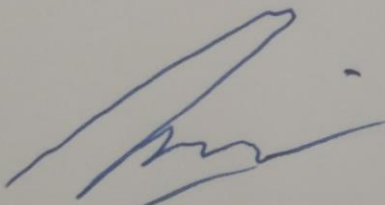
Skripsi oleh I Made Diksa Prajatama  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal ~~01~~ ~~Oktober~~ 2024

Dewan Penguji,



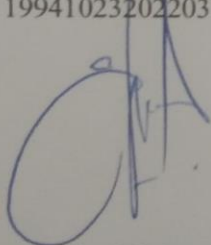
Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.  
NIP. 198907132019031017

(Ketua)



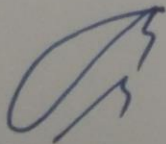
I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.  
NIP. 199410232022031012

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 02 OCT 2024



Mengetahui

Ketua Ujian

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

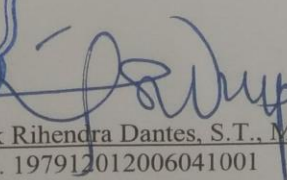
Sekretaris Ujian

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

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 Ngerebeg di Desa Kubutambahan”** beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada karya saya ini, atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 30-09-2024

Yang membuat pernyataan,



I Made Diksa Prajatama  
NIM. 2015051089

## **KATA PERSEMBAHAN**

Penulis Skripsi Ini Persembahkan Untuk

### **TUHAN YANG MAHA ESA**

Atas Semua Kehendak, Kekuatan dan Restu-Nya, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini dengan Penuh Kebahagiaan, Kelancaran dan Kemudahan Sehingga Tepat Pada Waktunya.

### **ORANG TUA TERCINTA**

(Nyoman Ardha Sulandrya, S.Ag. & Kadek Heni Herawati, S.E.)

Yang selalu memberikan didikan dengan versi terbaik, terima kasih sudah percaya, selalu mendoakan, memberikan hal-hal positif serta mendukung penuh dalam menempuh pendidikan.

### **SAUDARA TERCINTA**

(Luh Dian Ayu Lestari, S.E. & Komang Diva Tridewangga)

Yang selalu memberikan dukungan dan semangat, memberikan saran untuk lebih baik, memberikan canda tawa sehingga penulis tidak merasa kesepian dan sendiri.

Terima kasih sudah selalu ada “Three D” dengan penuh kasih sayang.

### **SELURUH STAFF DOSEN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

Yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pembelajaran dengan ikhlas, membimbing penulis dengan sabar penuh dengan motivasi dan saran terbaik untuk menyelesaikan Pendidikan.

### **TEMAN-TEMAN SEPERJUANGAN**

Seluruh Angkatan 2020 yang memiliki tujuan sama untuk berjuang mencapai masa depan yang diinginkan serta tujuan masing-masing semoga bisa melewati semuanya.

**SEE YOU ON TOP!**

## MOTTO

**JANGAN TERLENA, JANGAN BUANG WAKTUMU, FOKUS PADA  
TUJUANMU. INGAT, ADA ORANG YANG HARUS DIBAHAGIAKAN!**





## PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan” tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan semangat baik berupa bimbingan, arahan, masukan dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memfasilitasi penulis sehingga bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memfasilitasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika yang telah memfasilitasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs., selaku Penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Gede Pariadnyana selaku Kepala Desa Kubutambahan yang telah membantu dan bersedia menjadi narasumber untuk mendapatkan informasi dan data sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.

9. Nyoman Ardha Sulandrya selaku Tokoh Masyarakat desa Kubutambahan yang telah membantu dan bersedia menjadi narasumber untuk mendapatkan informasi dan data sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.
10. I Made Wijana selaku Tokoh Masyarakat desa Kubutambahan yang telah membantu dan bersedia menjadi narasumber untuk mendapatkan informasi dan data sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.
11. Kedua Orang Tua, Keluarga dan Komang Tia Berliani yang selalu memberikan dukungan, menemani proses pembuatan skripsi ini dari awal hingga akhir.
12. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 30 September 2024

I Made Diksa Prajatama

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO .....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
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.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1.1 Penelitian Terkait.....	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	11
2.2.1 Tradisi Ngerebeg.....	11
2.2.2 Film.....	13
2.2.3 Animasi.....	14
2.2.4 Animasi 3 Dimensi.....	19
2.2.5 Perangkat Lunak.....	21
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	22

BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 JENIS PENELITIAN .....	24
3.2 MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	24
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	25
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan) .....	27
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi).....	31
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	31
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian) .....	33
3.2.6 <i>Distribution</i> (Distribusi).....	36
3.3 UJI RESPON PENGGUNA.....	36
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	 38
4.1 Hasil .....	38
4.1.1 <i>Concept</i> .....	38
4.1.2 <i>Design</i> .....	38
4.1.3 <i>Material Collecting</i> .....	41
4.1.4 <i>Assembly</i> .....	43
4.1.5 <i>Testing</i> .....	47
4.1.6 <i>Distribution</i> .....	51
4.2 Uji Respon Pengguna.....	51
4.3 Pembahasan.....	55
 BAB V PENUTUP.....	 59
5.1 KESIMPULAN .....	59
5.2 SARAN .....	60
 DAFTAR PUSTAKA .....	 61
RIWAYAT HIDUP.....	65
LAMPIRAN.....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Tahap Konsep Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Ngerebeg di Desa Kubutambahan .....	26
Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Uji Ahli Isi.....	34
Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Uji Ahli Media.....	34
Tabel 3. 4 Tabel Penilaian Tabulasi Silang.....	35
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas .....	36
Tabel 3. 6 Skor Kuesioner Uji Respon Pengguna.....	37
Tabel 3. 7 Kriteria Interpretasi Skor Berdasarkan Interval .....	37
Tabel 4. 1 Implementasi Rancangan Karakter Dalam Bentuk 3 Dimensi .....	39
Tabel 4. 2 Implementasi Rancangan Gambar Pendukung Dalam Bentuk 3 Dimensi .....	40
Tabel 4. 3 Revisi Uji Ahli Isi .....	48
Tabel 4. 4 Revisi Uji Ahli Media .....	50
Tabel 4. 5 Kriteria Interpretasi Skor Berdasarkan Interval .....	52
Tabel 4. 6 Kriteria Penggolongan Responden.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Prinsip Squash and Stretch .....	16
Gambar 2. 2 Prinsip Anticipation .....	16
Gambar 2. 3 Prinsip Staging .....	16
Gambar 2. 4 Prinsip Straight Ahead Action and Pose-to-Pose .....	17
Gambar 2. 5 Prinsip Follow Through and Overlapping .....	17
Gambar 2. 6 Prinsip Slow In and Slow Out .....	17
Gambar 2. 7 Prinsip Arcs .....	18
Gambar 2. 8 Prinsip Secondary Action .....	18
Gambar 2. 9 Prinsip Timing .....	18
Gambar 2. 10 Prinsip Exaggeration .....	19
Gambar 2. 11 Prinsip Solid Drawing .....	19
Gambar 2. 12 Prinsip Appeal .....	19
Gambar 2. 13 Workspace Blender .....	21
Gambar 2. 14 Workspace Make Human .....	21
Gambar 2. 15 Workspace Adobe Premiere Pro 2019 .....	22
Gambar 2. 16 Workspace Adobe Audition CC 2019 .....	22
Gambar 2. 17 Kerangka Berpikir .....	23
Gambar 3. 1 Multimedia Development Life Cycle .....	24
Gambar 3. 2 Rancangan Karakter Febri .....	28
Gambar 3. 3 Rancangan Karakter Edi .....	28
Gambar 3. 4 Rancangan Karakter Pasek .....	29
Gambar 3. 5 Rancangan Karakter Pak Nyoman .....	29
Gambar 3. 6 Rancangan Teras Rumah Febri .....	30
Gambar 3. 7 Rancangan Godel Luwe .....	30
Gambar 3. 8 Rancangan Bambu Runcing .....	30
Gambar 3. 9 Rancangan Pinggir Pantai .....	31
Gambar 3. 10 Rancangan Keris .....	31
Gambar 4. 1 Implementasi Tahap Modelling .....	44
Gambar 4. 2 Implementasi Tahap Texturing .....	44
Gambar 4. 3 Implementasi Tahap Rigging .....	44

Gambar 4. 4 Implementasi Tahap Skinning.....	45
Gambar 4. 5 Implementasi Tahap Action/Animation .....	45
Gambar 4. 6 Implementasi Tahap Lighting .....	46
Gambar 4. 7 Implementasi Tahap Rendering .....	46
Gambar 4. 8 Implementasi Tahap Editing Audio .....	47
Gambar 4. 9 Implementasi Tahap Editing Video.....	47
Gambar 4. 10 Persentase Hasil Respon Masyarakat.....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi.....	67
Lampiran 2. Pedoman dan Hasil Kuesioner Pengetahuan Masyarakat.....	68
Lampiran 3. Pedoman dan Hasil Wawancara.....	72
Lampiran 4. Sinopsis.....	76
Lampiran 5. Storyboard.....	78
Lampiran 6. Skenario.....	81
Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Isi.....	88
Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Media.....	90
Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna.....	92
Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Isi.....	95
Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media.....	99
Lampiran 12. Hasil Responden Masyarakat.....	107
Lampiran 13. Implementasi Storyboard.....	112
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	117

