

**DOKUMENTASI TRADISI NGINGU PENGANGON DI DESA
BANGBANG, TEMBUKU, BANGLI BERBASIS VIDEO ANIMASI 3D
LIVESHOOT**



OLEH

DEWA GEDE WAHYU ADHI DARMA

NIM 2015051078

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 UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



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

Skripsi oleh Dewa Gede Wahyu Adhi Darma
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 02 Desember 2021

Dewan Penguji



Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198408272008121001

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

Diterima oleh panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat – syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Selasa
Tanggal : 27 JAN 2025



Mengetahui

Ketua Ujian,

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

NIP. 198211112008121001

Sekretaris Ujian,

Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.

NIP. 198502152008122007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan

Dr. Adek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Dokumentasi Tradisi Ngingu Pengangon di Desa Bangbang, Tembuku, Bangli Berbasis Video Animasi 3D Liveshoot” beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya sendiri dan 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 adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 02 Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Dewa Gede Wahyu Adhi Darma

NIM 2015051078

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat RahmatNya-lah, peneliti dapat menuntaskan skripsi yang berjudul **“Dokumentasi Tradisi Ngingu Pengangon di Desa Bangbang, Tembuku, Bangli Berbasis Video Animasi 3D Liveshoot”**. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menerima banyak dukungan, baik secara moral maupun material, dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

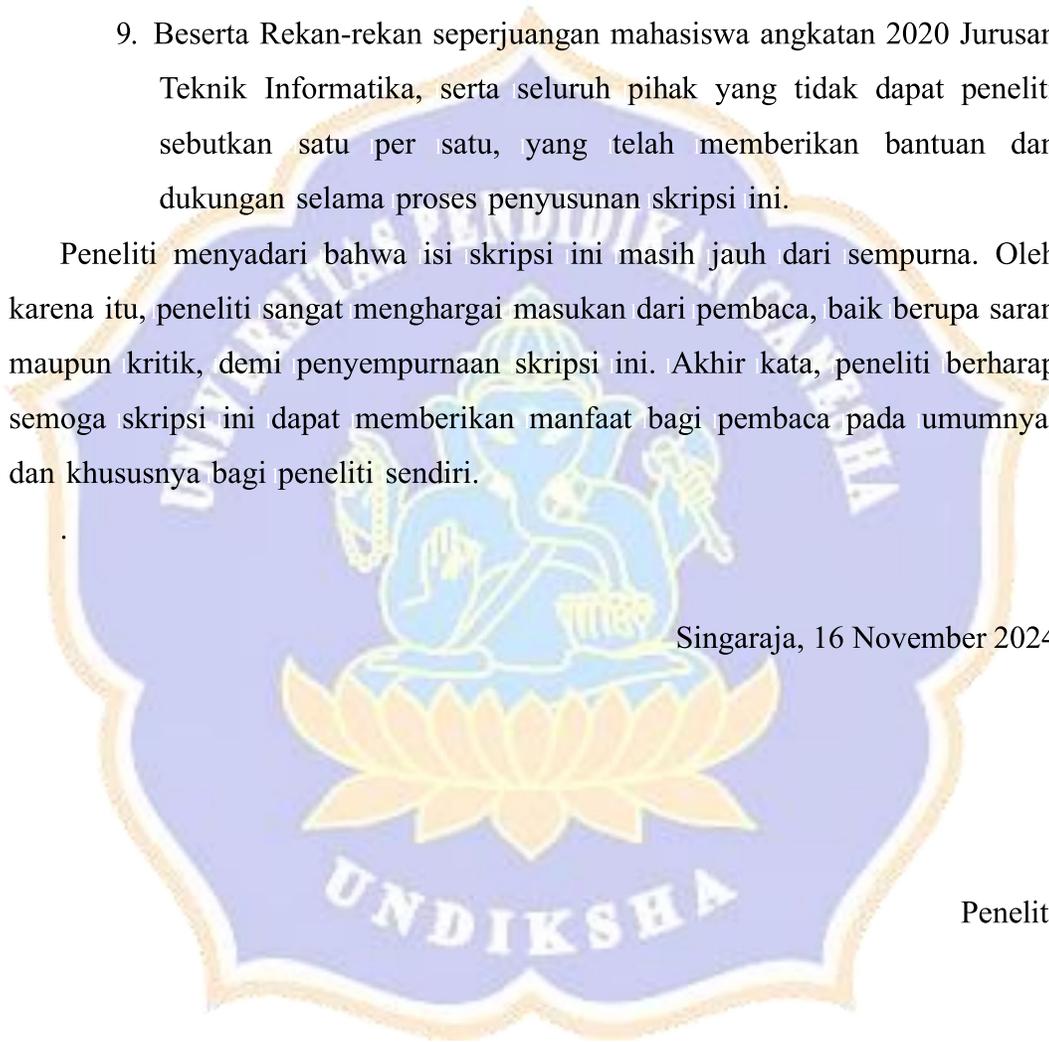
1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta selama peneliti melakukan perkuliahan.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan.
3. Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
4. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, serta motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
5. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh dedikasi telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi kepada peneliti sepanjang proses penyusunan skripsi ini.
6. Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs. selaku Penguji I yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan saran-saran berharga kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

7. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. selaku Penguji II yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk memberikan saran berharga kepada peneliti, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan banyak bantuan dalam mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
9. Beserta Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa angkatan 2020 Jurusan Teknik Informatika, serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa isi skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat menghargai masukan dari pembaca, baik berupa saran maupun kritik, demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya, dan khususnya bagi peneliti sendiri.

Singaraja, 16 November 2024

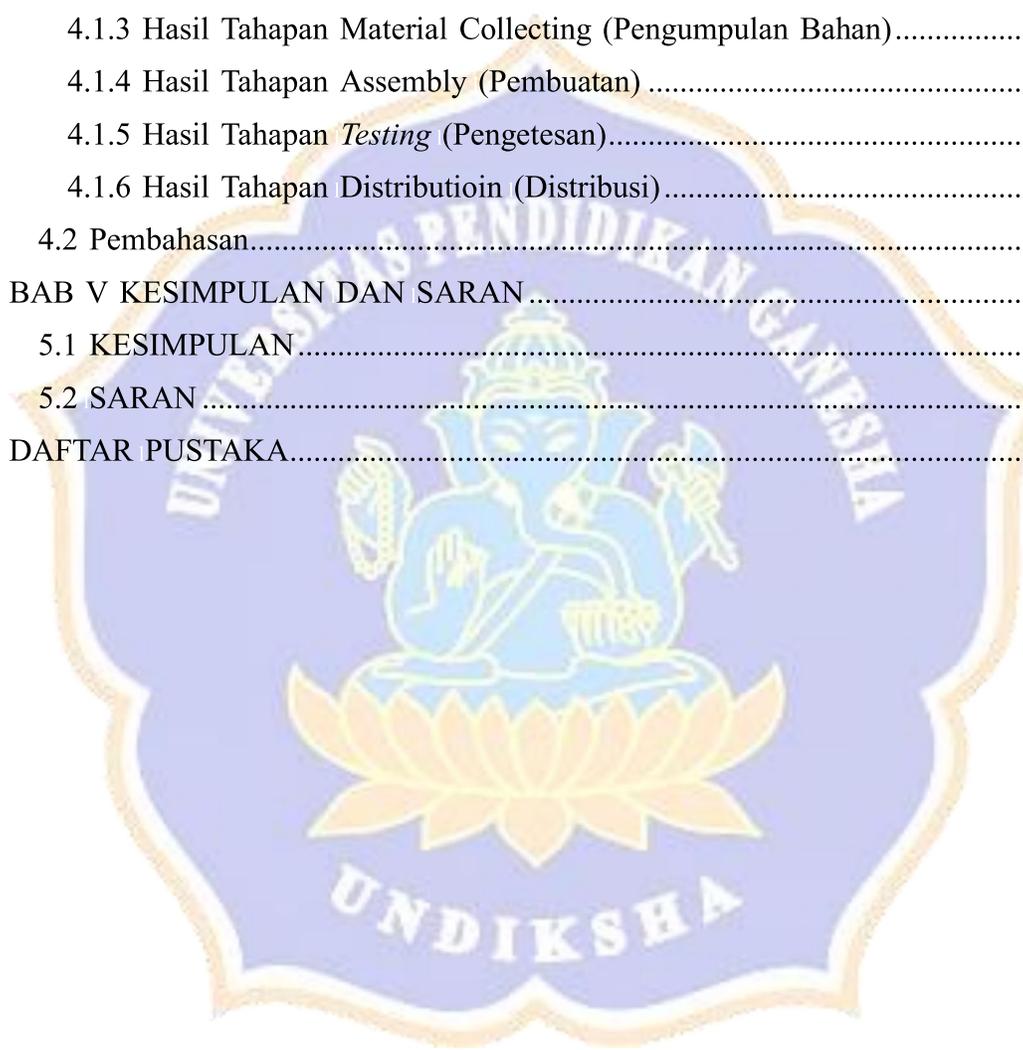
Peneliti



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN	6
1.4 BATASAN PENELITIAN.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1.1 Penelitian Terkait	9
2.2 LANDASAN TEORI	12
2.2.1 Dokumentasi.....	12
2.2.2 Video	13
2.2.3 Animasi	15
2.2.4 3D Animasi	24
2.2.5 Definisi Tradisi.....	25
2.2.6 Ngingu Pengangon.....	26
2.3 PERANGKAT LUNAK	27
2.4 KERANGKA BERPIKIR.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 JENIS PENELITIAN	32
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	32
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep)	33
3.2.2 <i>Design</i> (Desain)	34
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi).....	41
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	41

3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	43
3.2.6 Distribution (Distribusi).....	49
3.3 JADWAL PENELITIAN.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 HASIL PENELITIAN	51
4.1.1 Hasil Tahapan <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	51
4.1.2 Hasil Tahapan Design (Perancangan)	52
4.1.3 Hasil Tahapan Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	58
4.1.4 Hasil Tahapan Assembly (Pembuatan)	61
4.1.5 Hasil Tahapan <i>Testing</i> (Pengetesan).....	67
4.1.6 Hasil Tahapan Distributioin (Distribusi).....	77
4.2 Pembahasan.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1 KESIMPULAN.....	81
5.2 SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and stretch</i>	16
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	17
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	17
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action</i>	18
Gambar 2.5 <i>Pose to Pose</i>	18
Gambar 2.6 <i>Follow Through dan Overlapping Action</i>	19
Gambar 2.7 <i>Slow In dan Slow Out</i>	19
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	20
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 2.10 <i>Timing</i>	21
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	22
Gambar 2.13 <i>Shape yang bervariasi</i>	23
Gambar 2.14 <i>Bermain dengan Proporsi</i>	23
Gambar 2.15 <i>Simple</i>	24
Gambar 2.16 <i>Kerangka Berpikir</i>	31
Gambar 3.1 <i>Metode Multimedia Development Life Cycle</i>	32
Gambar 3.2 <i>Rancangan tokoh Ida pedanda siwa</i>	35
Gambar 3.3 <i>Rancangan tokoh Kelian subak</i>	36
Gambar 3.5 <i>Rancangan tokoh petani</i>	37
Gambar 3.7 <i>Rancangan tokoh anggota subak</i>	37
Gambar 3.8 <i>Rancangan Tempat Upacara</i>	39
Gambar 4.1 (Tahap <i>Pembuatan Karakter</i>)	62
Gambar 4.2 (Tahap <i>Pembuatan Baju</i>).....	62
Gambar 4.3 (Tahap <i>Texturing</i>)	63
Gambar 4.4 (Tahap <i>Rigging</i>).....	63
Gambar 4.5 (Tahap <i>Skinning</i>).....	64
Gambar 4.6 (Tahap <i>Acting/Animation</i>)	64
Gambar 4.7 (Tahap <i>Lighting</i>).....	65
Gambar 4.8 (Tahap <i>Rendering</i>).....	65
Gambar 4.9 (Tahap <i>Editing Audio</i>).....	66

Gambar 4.10 (Tahap *Editing Video*)67
Gambar 4.11 (Diagram Kategori Skor Responden)75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahap konsep video animasi 3 dimensi	33
Tabel 3.2 Perancangan <i>Storyboard</i>	40
Tabel 3.3 Pengumpulan bahan	41
Tabel 3.4 Kisi – kisi uji ahli isi.....	44
Tabel 3.5 Kisi – kisi uji ahli media.....	44
Tabel 3.6 Tabulasi silang.....	45
Tabel 3.7 Kriteria tingkat validitas.....	46
Tabel 3.8 Kisi – kisi uji respon pengguna	46
Tabel 3.9 Bobot penilaian.....	47
Tabel 3.10 Kriteria penggolongan responden	48
Tabel 3.11 Jadwal Penelitian.....	49
Tabel 4.1 (Hasil Tahapan Concept).....	45
Tabel 4.2 (Hasil Implementasi Perancangan Awal karkater).....	46
Tabel 4.3 (Hasil Implementasi Perancangan Awal Latar Pendukung)	49
Tabel 4.4 (Hail Pengumpulan Bahan).....	50
Tabel 4.5 (Tabulasi Silang Uji Ahli Isi) (Sumber : (Gregory et al., 2015)..	59
Tabel 4.6 (Tabulasi Silang Uji Ahli Media Fase Ke-1).....	60
Tabel 4.7 (Tabulasi Silang Uji Ahli Media Fase Ke-2).....	61
Tabel 4.8 (Kriteria Penggolongan Responden).....	63
Tabel 4.9 (Kategori Skor Responden).....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi.....	87
Lampiran 2. Hasil Wawancara	88
Lampiran 3. Sinopsis	97
Lampiran 4. Storyboard Awal	100
Lampiran 5. Skenario	114
Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Isi.....	119
Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Media.....	126
Lampiran 8. Instrumen Uji Respon Pengguna	136
Lampiran 9. Hasil Presentase Per-Soal Uji Respons Penonton.....	140
Lampiran 10. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat.....	148
Lampiran 11. Penerapan <i>Storyboard</i>	157
Lampiran 12. Dokumentasi Awal dan Dokumentasi Kegiatan.....	175

