

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PROFIL PELAJAR PANCASILA DIMENSI KREATIF
KERAJINAN TANGAN BALI**



**OLEH
GEDE SATRIADI UTAMA
NIM 1915051075**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025



**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PROFIL PELAJAR PANCASILA DIMENSI KREATIF
KERAJINAN TANGAN BALI**

SKRIPSI

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



**Oleh
Gede Satriadi Utama
NIM 1915051075**

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

2025

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



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

Skripsi oleh Gede Satriadi Utama ini telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 4 November 2024

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(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 : Selasa
Tanggal : 04 FEB 2025



Mengetahui

Ketua Ujian,

Made Windu Antara Kesiman, S.T., Ph.D.
NIP. 19821112008121001

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 Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif Kerajinan Tangan Bali”** 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, Januari 2025



Gede Satriadi Utama

NIM. 1915051075

KATA PERSEMBAHAN

“Om Swastyastu”

SAYA PERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK

IDA SHANG HYANG WIDHI WASA

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

ORANG TUA

(I KETUT BERATA dan NI KETUT RATNASIH)

Terima kasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya yang tiada hentinya dalam memanjatkan doa, memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan secara moral maupun material dan didikan yang telah diberikan selama ini. Terima kasih untuk segala hal yang telah berikan.

ADIK-ADIK TERSAYANG

(Made Dani Arsa dan Komang Dika Juniarta)

Yang selalu mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam proses pengerjaan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN DAN PEGAWAI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya: Bapak I Gede Partha Sindu dan Ibu Dessy Seri Wahyuni.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2019 khususnya (Adip, Dius, dan Sunitra).

MOTTO

**KREATIVITAS ADALAH KEKUATAN YANG
DAPAT MEMBAWA PERUBAHAN**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif Kerajinan Tangan Bali”**. 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 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis arahan, nasihat, motivasi, dukungan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini

6. Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Ibu Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan 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, Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

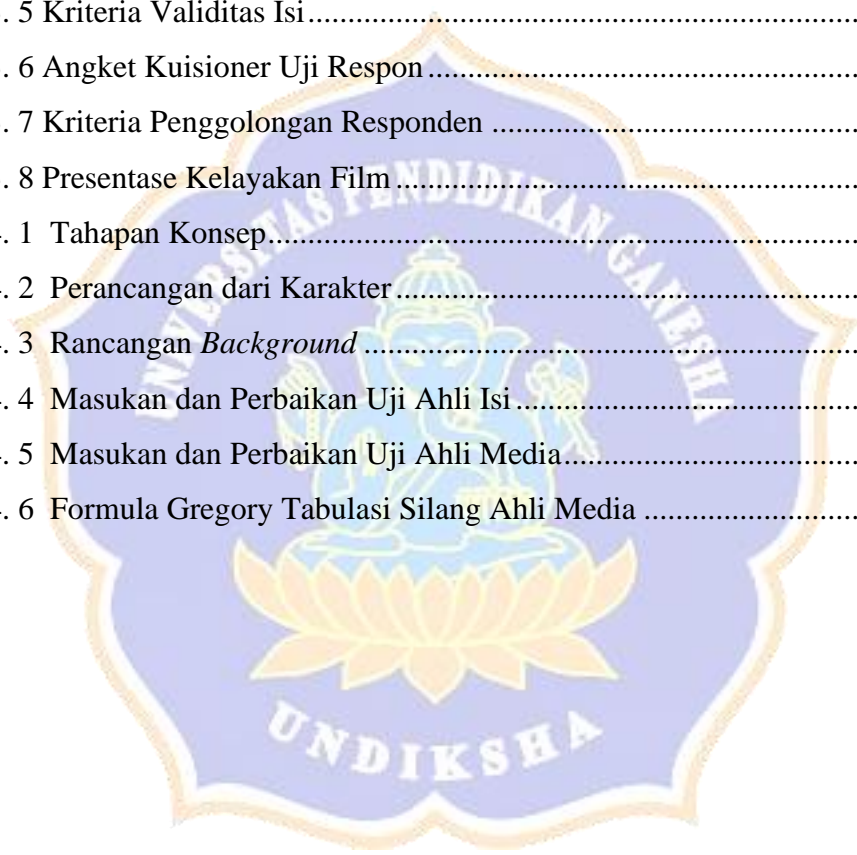
COVER.....	i
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	10
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	11
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	11
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	15
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.2 LANDASAN TEORI.....	20
2.2.1 Profil Pelajar Pancasila.....	20
2.2.2 Dimensi Profil Pelajar Pancasila.....	21
2.2.3 Film.....	25
2.2.4 Animasi.....	27
2.2.5 <i>3D Animation</i> (Animasi 3 Dimensi).....	41
2.2.6 <i>Storyboard</i>	44
2.2.7 Sinopsis.....	45
2.2.6 Perangkat Lunak.....	45
2.2.7 Kerangka Berfikir.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	49
3.1 JENIS PENELITIAN.....	49
3.2 MODEL PENELITIAN.....	49
3.2.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	50
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	52
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	58
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	59
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	63

3.2.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	71
4.1 HASIL PENELITIAN.....	71
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	71
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i>	72
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i>	76
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i>	79
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i>	87
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i>	96
4.2 PEMBAHASAN	96
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	104
5.1 SIMPULAN	104
5.2 SARAN	105
DAFTAR PUSTAKA	106
RIWAYAT HIDUP.....	109
LAMPIRAN.....	110



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahapan Konsep Film Animasi 3 Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif – Kerajinan Tangan Bali	51
Tabel 3. 2 Material Collecting	58
Tabel 3. 3 Kisi kisi uji Ahli Isi.....	64
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Uji Ahli Media	65
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Isi.....	68
Tabel 3. 6 Angket Kuisisioner Uji Respon.....	69
Tabel 3. 7 Kriteria Penggolongan Responden	70
Tabel 3. 8 Presentase Kelayakan Film	70
Tabel 4. 1 Tahapan Konsep.....	71
Tabel 4. 2 Perancangan dari Karakter.....	73
Tabel 4. 3 Rancangan <i>Background</i>	74
Tabel 4. 4 Masukan dan Perbaikan Uji Ahli Isi	88
Tabel 4. 5 Masukan dan Perbaikan Uji Ahli Media.....	90
Tabel 4. 6 Formula Gregory Tabulasi Silang Ahli Media	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Responden Mengetahui Profil Pelajar Pancasila	4
Gambar 1. 2 Hasil Responden Mengetahui ke-6 Dimensi Profil Pelajar Pancasila	5
Gambar 1. 3 Responden Penanaman dan Pelaksanaan Nilai Kreatif di Sekolah....	5
Gambar 1. 4 Responden Media Pembelajaran yang Diminati	6
Gambar 1. 5 Responden Menyukai dan Meminati Kerajinan Tangan Bali	6
Gambar 1. 6 Responden Animasi yang Lebih Diminati	7
Gambar 2. 1 Fishbone	20
Gambar 2. 2 Anticipation	31
Gambar 2. 3 Squash and Stretch	32
Gambar 2. 4 Staging.....	33
Gambar 2. 5 Straigh Ahead dan Pose ke Pose	33
Gambar 2. 6 Overlapping Action dan Follow Through	34
Gambar 2. 7 Slow In dan Slow Out	35
Gambar 2. 8 Busur atau Arcs	35
Gambar 2. 9 Gerakan Kedua atau Secondary Action	36
Gambar 2. 10 Waktu atau Timing.....	37
Gambar 2. 11 Exaggeration.....	38
Gambar 2. 12 Solid Drawing	38
Gambar 2. 13 Variety Of Shape	39
Gambar 2. 14 Proportions	40
Gambar 2. 15 Keep It Simple.....	41
Gambar 2. 16 Kerangka Berfikir.....	48
Gambar 3. 1 <i>MDLC</i>	50
Gambar 3. 2 Rancangan Karakter Surya.....	54
Gambar 3. 3 Rancangan Karakter Dani	54
Gambar 3. 4 Rancangan Karakter Rani.....	55
Gambar 3. 5 Rancangan Bapak Agus	56
Gambar 3. 6 Rancangan Bapak Bupati	56

Gambar 4. 1 Rancangan Thumbnail Youtube.....	76
Gambar 4. 2 Modelling Karakter	80
Gambar 4. 3 Modelling Latar Belakang.....	81
Gambar 4. 4 Implementasi Texturing	81
Gambar 4. 5 Implementasi Rigging	82
Gambar 4. 6 Implementasi Skinning.....	83
Gambar 4. 7 Implementasi Animate	83
Gambar 4. 8 Implement Lighting.....	84
Gambar 4. 9 Implementasi Rendering	85
Gambar 4. 10 Tahapan Perekaman Suara	86
Gambar 4. 11 Tahapan Penggabungan.....	86
Gambar 4. 12 Rekapitulasi Respon Pengguna	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Observasi	111
Lampiran 2 Surat Sudah Melakukan Penelitian.....	112
Lampiran 3 Dokumentasi Obeservasi Awal	113
Lampiran 4 Hasil Wawancara	114
Lampiran 5 Sinopsis Film Animasi	118
Lampiran 6 Storyboard	122
Lampiran 7 Script Skenario	129
Lampiran 8 Angket Pengetahuan Pengukuran Masyarakat	145
Lampiran 9 Hasil Angket Pengetahuan Pengukuran Masyarakat.....	149
Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Isi.....	153
Lampiran 11 Instrument Uji Ahli Media	155
Lampiran 12 Instrument Uji Respon Penonton.....	157
Lampiran 13 Hasil Instrumen Uji Ahli Isi	160
Lampiran 14 Hasil Instrumen Uji Ahli Media	164
Lampiran 15 Penerapan Storyboard.....	170
Lampiran 16 Hasil Instrumen Uji Respon Pengguna.....	187
Lampiran 17 Hasil Perhitungan Uji Respon Pengguna.....	192
Lampiran 18 Dokumentasi.....	196