

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
KESENIAN BUMBUNG KEPYAK DI JEMBRANA**



**OLEH
I KADEK DIPA WIDIANA
NIM. 2015051030**

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

2025



**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
KESENIAN BUMBUNG KEPYAK DI JEMBRANA**

SKRIPSI

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



**Oleh
I Kadek Dipa Widiana
NIM. 2015051030**

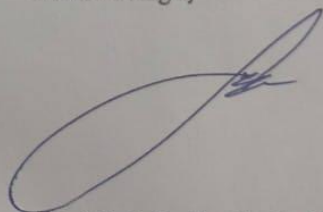
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

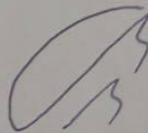
**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,
Pembimbing I,



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

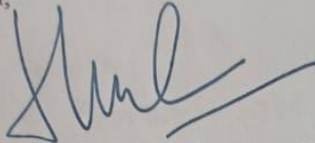
Pembimbing II,



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

Skripsi oleh I Kadek Dipa Widiana ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal Senin, 10 Februari 2025

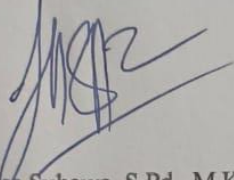
Dewan Penguji,



Prof. Dr. Ir. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., IPM.,
ASEAN.Eng., APEC.Eng.

(Ketua)

NIP. 198407242015041002



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

(Anggota)

NIP. 199311172019031014



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

(Anggota)

NIP. 198709072015041001



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

(Anggota)

NIP. 198711092015041001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN

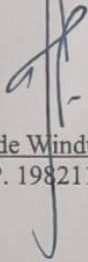
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas
Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Selasa

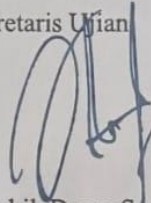
Tanggal : 11 Februari 2025

Mengetahui,
Ketua Ujian



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

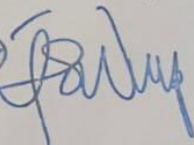
Sekretaris Ujian



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 Bumbung Keyyak di Jembrana”** 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, 3 Februari 2025

I Kadek Dipa Widiana
NIM. 2015051030



KATA PERSEMBAHAN

“Om Swastyastu”

SAYA PERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK

TUHAN YANG MAHA ESA

Atas berkat dan rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan.

ORANG TUA

(Putu Agus Diasa dan Ni Luh Pasek)

Terimakasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya yang tiada hentinya dalam memanjatkan doa, memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan dan didikan yang telah diberikan selama ini. Terima kasih untuk segala hal yang telah diberikan. Semoga nantinya saya bisa menjadi orang yang berbakti dan sukses untuk kehidupan kedepannya.

Terima kasih.

SAUDARA

(Putu Ria Irdianti)

Teruntuk saudara tersayang, terimakasih untuk rasa peduli dan kasih sayang dalam penyelesaian skripsi dan telah memberikan dukungan serta rasa peduli selama pembuatan skripsi ini.

TEMAN-TEMAN

Terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman yang telah membantu memperlancar pembuatan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-satu dan selalu membantu saya saat sedang kesulitan serta selalu mensupport saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

“Om Shanthi Shanthi Shanthi”

MOTTO

“HIDUP INI HANYA ADA 2 KESEMPATAN YAITU GAGAL DAN BERHASIL,
JIKA GAGAL MAKA MASIH ADA KESEMPATAN UNTUK BERHASIL”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana”**. 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.
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. Prof. Dr. Ir. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., IPM., ASEAN.Eng.,APEC.Eng. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.

7. Dr. 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 teman-teman 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, 3 Februari 2025

Penulis

3.1	Jenis Penelitian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2	Metode Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.1	<i>Concept</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.2	<i>Design</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.3	<i>Material Collecting</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.4	<i>Assembly</i> (Produksi).....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.6	<i>Testing</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.7	<i>Distribution</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian .	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1	Hasil Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.1.	Hasil Tahap Konsep (<i>Concept</i>)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.2.	Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.3.	Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.4.	Hasil Tahap Penggabungan (<i>Assembly</i>)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.5.	Hasil Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.6.	Hasil Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.2	Pembahasan.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB V PENUTUP		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.1.	Simpulan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.2.	Saran	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
DAFTAR PUSTAKA		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
RIWAYAT HIDUP		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

LAMPIRAN..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Konsep Film Animasi 3D	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.2 Tabel Material Collecting	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi.....	60
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	61
Tabel 3.5 Scoring Formula Gregory	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.6 Kriteria Validitas Uji Gregory	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.7 Uji Angket Respon	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.8 Kriteria Penggolongan Responden	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.1 Hasil Tahap Konsep	71
Tabel 4.2 Pengaplikasian Perancangan Karakter Animasi 3 Dimensi	72
Tabel 4.3 Pengaplikasian Perancangan Latar Belakang Animasi 3 Dimensi	75
Tabel 4.4 Pemilihan pengisi suara atau <i>dubber</i>	77
Tabel 4.5 Pemilihan backsound	77
Tabel 4.6 Hasil Uji Gregory	85
Tabel 4.7 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli Isi	86
Tabel 4.8 Hasil Kriteria Penggolongan Responden	90

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 *Squash and stretch* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.2 *Anticipation* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.3 *Staging* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.4 *Straight ahead action and Pose to pose* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.5 *Follow through and overlapping action* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.6 *Slow in and slow out* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.7 *Arch* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.8 *Secondary action* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.9 *Timing and spacing* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.10 *Appeal* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.11 *Exaggeration* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.12 *Solid drawing* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2.13 *Kerangka Berpikir* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3.1 Tahapan Model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3.2 Rancangan Karakter Eka .. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3.3 Rancangan Karakter Yogi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3.4 Rancangan Karakter Pak Budi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3.5 Rancangan Karakter Penari **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3.6 Rancangan Karakter Penabuh **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3.7 Rancangan Karakter Kadek **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3.8 Rancangan Karakter Remaja Desa **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3.9 Rancangan Ruang Tamu Rumah Eka **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3.10 Rancangan gambar di dalam Balai Tempek Palamertha.. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3.11 Rancangan gambar di dalam Pura Dewasana Lingkungan Pendem **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3.12 Rancangan gambar jalan desa Pendem**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 3.13 Rancangan gambar warung di sekitar desa Pendem 50

Gambar 4.1 Perancangan Body karakter pada *software Make Human*.. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Gambar 4.2 Pengaplikasian *Modelling* 80

Gambar 4.3 Pengaplikasian *Texturing* 80

Gambar 4.4 Pengaplikasian *Rigging* 80

Gambar 4.5 Pengaplikasian *Skinning* 81

Gambar 4.6 Pengaplikasian *Animation* 81

Gambar 4.7 Pengaplikasian *Lighting* 81

Gambar 4.8 Pengaplikasian *Rendering* 82

Gambar 4.9 Proses perekaman *dubbing* 83

Gambar 4.10 Proses penggabungan video 83

Gambar 4.11 Cover Film Animasi 3 Dimensi Bumbung Kepyak 91



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi Wawancara dengan Narasumber **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 2. Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat Jembrana tentang Kesenian Bumbung Kepyak **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 3. Hasil Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat Jembrana tentang Kesenian Bumbung Kepyak **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 4. Storyboard Film Animasi 3 Dimensi Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 5. Naskah Film Animasi 3 Dimensi Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 6. Sinopsis Film Animasi 3 Dimensi Kesenian Bumbung Kepyak di Jembrana **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Isi... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Media **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Isi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 12. Hasil Uji Respon Pengguna **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 13. Implementasi *Storyboard* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 14. Dokumentasi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**