

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
TRADISI MEKARE-KARE DESA TENGANAN**



**OLEH
KADEK DEVA PRAMANA PUTRA
NIM 2015051071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**



PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TRADISI MEKARE-KARE DESA TENGANAN

SKRIPSI

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

**Oleh
Kadek Deva Pramana Putra
NIM 2015051071**

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

2025

SKRIPSI

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

Menyetujui

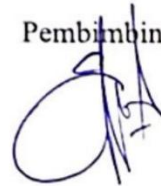
Pembimbing 1



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

NIP. 198709072015041001

Pembimbing 2

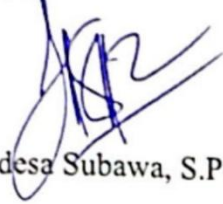


I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd

NIP. 199503022019031006

Skripsi oleh Kadek Deva Pramana Putra telah
Dipertahankan di depan dewan penguji pada
Tanggal 3 Maret 2025

Dewan Penguji



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

(Ketua)

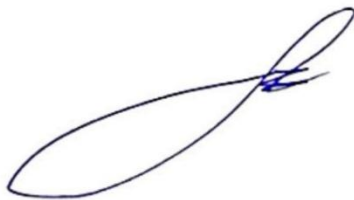
NIP. 199311172019031014



Made Susi Lissia Andayani,M.Pd.

(Anggota)

NIP. 199010192020122011



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

(Anggota)

NIP. 198709072015041001



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

(Anggota)

NIP. 199503022019031006

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

Pada:

Hari : *Senin*

Tanggal : *05 MAY 2025*



Mengetahui,

Ketua Ujian,

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

Sekretaris Ujian,

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

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. 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 Tradisi Mekare-kare Desa Tenganan”** 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 keimuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 25 Februari 2025
Yang Membuat Pernyataan



Kadek Deva Pramana Putra
NIM. 2015051071

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat dan karunianya, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA

KEDUA ORANG TUA TERCINTA DAN TERKASIH

(I Made Juliana & Luh Sriani)

Yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang serta mendoakan, mendukung dan memberikan semangat di setiap langkah yang saya lakukan

SAUDARA KANDUNG TERSAYANG

(Ketut Devi Candra Maharani)

Yang selalu membantu dan mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam kondisi apapun

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya Bapak I Gede Partha Sindu dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika tahun 2020

MOTTO

“Only Love and Night are Everlasting”

Terjemahan

Hanya cinta dan malam yang tidak akan pernah habis



PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TRADISI MEKARE-KARE DESA TENGANAN”. Penyusunan peneliti skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusun 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 terimakasih 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. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan 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. I Nengah Eka Mertayasa, 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 rekan seperjuangan 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 pembeda sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembeda.

Singaraja, 25 Februari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
PERNYATAAN.....	v
KATA PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Batasan Masalah.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Penelitian Terkait.....	9
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Tradisi Mekare-Kare.....	12
2.2.2 Film.....	14
2.2.3 Animasi.....	15
2.2.4 3D Animation.....	22
2.2.5 Perangkat Lunak.....	23

2.3 Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Metode Penelitian	28
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep)	29
3.2.2 <i>Design</i> (Pendesainan)	30
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	39
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	43
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	44
3.2.6 <i>Distribution</i> (Distribusi)	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 <i>Concept</i> (Konsep)	49
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	50
4.1.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	53
4.1.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	58
4.1.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	60
4.1.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	65
4.2 Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
RIWAYAT HIDUP	76
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Tahap Konsep Film Animasi 3 Dimensi.....	29
Tabel 3.2 Uji Ahli Isi	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi Uji Ahli Media	45
Tabel 3.4 Tabulasi Silang	46
Tabel 3.5 Validitas Uji Gregory.....	47
Tabel 3.6 Angket Uji Respon	48
Tabel 4.1 Hasil Tahap Konsep.....	49
Tabel 4.2 Implementasi Design Karakter	50
Tabel 4.3 Implementasi Design Latar Tempat.....	52
Tabel 4.4 Saran dan Revisi Uji Ahli Isi.....	60
Tabel 4.5 Scoring Formula Gregory.....	61
Tabel 4.6 Kriteria Validitas Uji Gregory	61
Tabel 4.7 Saran dan Revisi Uji Ahli Media.....	62
Tabel 4.8 Interval Skor	63
Tabel 4.9 Kriteria Penggolongan Responden Berdasarkan Interval Skor	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 <i>Squas & Stretch</i>	16
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	17
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	17
Gambar 2.4 <i>Straigh Ahead Action and Pose to Pose</i>	18
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	18
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	19
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	19
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	20
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	22
Gambar 2.13 Aplikasi Blender	24
Gambar 2.14 MakeHuman.....	24
Gambar 2.15 Adobe Illustrator	25
Gambar 2.16 Adobe Premiere Pro	26
Gambar 2.17 Kerangka Berpikir Penelitian.....	27
Gambar 3.1 MDLC	29
Gambar 3.2 Rancangan Tokoh Made Juna	31
Gambar 3.3 Rancangan Tokoh Nyoman Kana	32
Gambar 3.4 Rancangan Tokoh Ayu	33
Gambar 3.5 Rancangan Tokoh Arya.....	33
Gambar 3.6 Rancangan Tokoh Guru	34
Gambar 3.7 Rancangan Tokoh Kepala Desa	35
Gambar 3.8 Rancangan Gambar Lapangan	36
Gambar 3.9 Rancangan Rumah Guru	36
Gambar 3.10 Rancangan Gambar Bale Desa.....	37
Gambar 3.11 Rancangan Gambar Pohon Beringin.....	37
Gambar 3.12 Rancangan Gambar Lingkungan Desa.....	38

Gambar 3.13 Rancangan Gambar Bale Bengong	38
Gambar 3.14 Rancangan Ayunan Jantra	39
Gambar 3.15 <i>Modelling</i>	40
Gambar 3.16 <i>Texturing</i>	41
Gambar 3.17 <i>Rigging</i>	41
Gambar 3.18 <i>Animation</i>	42
Gambar 3.19 <i>Lighting</i>	42
Gambar 3.20 <i>Rendering</i>	43
Gambar 4.1 Implementasi <i>Modelling</i>	54
Gambar 4.2 Implementasi <i>Texturing</i>	54
Gambar 4.3 Implementasi <i>Rigging</i>	55
Gambar 4.4 Implementasi <i>Skinning</i>	55
Gambar 4.5 Implementasi <i>Animation</i>	56
Gambar 4.6 Implementasi <i>Lighting</i>	56
Gambar 4.7 Implementasi <i>Rendering</i>	57
Gambar 4.8 Implementasi Tahap Perekaman	59
Gambar 4.9 Implementasi Tahap Penggabungan.....	59
Gambar 4.10 Rekapitulasi Respon Pengguna.....	64
Gambar 4.11 Cover YouTube	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi.....	78
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber	79
Lampiran 3. Angket Penelitian	80
Lampiran 4. Hasil Angket Penelitian	82
Lampiran 5. Skenario	84
Lampiran 6. Sinopsis.....	94
Lampiran 7. Storyboard	97
Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Isi	102
Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Media.....	104
Lampiran 10. Instrumen Uji Respon Pengguna	106
Lampiran 11. Hasil Angket Uji Ahli Isi	109
Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Media	111
Lampiran 13. Hasil Perhitungan Hasil Responden Masyarakat	113
Lampiran 14. Implementasi Storyboard.....	122
Lampiran 15. Dokumentasi.....	130