

**PENGEMBANGAN FILM SEJARAH PERANG
GERILYA DI KABUPATEN TABANAN BERBASIS
ANIMASI 3 DIMENSI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

Anak Agung Cintha Manni Daanam

NIM 2015051005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

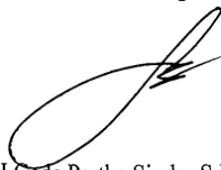
2025

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



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

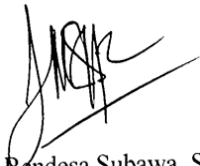
Pembimbing II,



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

Skripsi oleh Anak Agung Cintha Manni Daanam
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 16 Juni 2025

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

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

Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 12 1 JUL 2025



Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


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


Dr. phil. Dessy Sri 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 Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan Berbasis Animasi 3 Dimensi”** 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, 16 Juni 2025



Anak Agung Cintha Manni Daanam
NIM. 2015051005

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 SEJARAH PERANG GERILYA DI KABUPATEN TABANAN BERBASIS ANIMASI 3 DIMENSI”**. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini dapat penulis selesaikan 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. Prof. 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, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. 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. Made Susi Lissia Andayani, 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. Rony Parulian yang telah menemani penulis dalam mengerjakan skripsi ini melalui karya-karyanya.

11. Serta 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 pembaca sangat berarti bagi penulis untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.

Singaraja, 16 Juni 2025

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	7
1. 3 Tujuan Masalah	8
1. 4 Batasan Masalah	8
1. 5 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Penelitian Terkait	11
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Sejarah Perang Gerilya Bersama I Gusti Ngurah Rai di Tabanan	14
2.2.2 Nilai-Nilai Perjuangan yang Terkandung dalam Sejarah Perang Gerilya di Kabuoaten Tabanan	30
2.2.3 Film	31
2.2.4 Animasi.....	33
2.2.5 Perangkat Lunak.....	40
2.2.6 Kerangka Berpikir	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
3.1 Jenis Penelitian.....	44
3.2 Metode Penelitian.....	44
3.2.1 Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	45
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	47

3.2.3 Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	62
3.2.4 Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	63
3.2.5 Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	65
3.2.6 Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Hasil Penelitian	72
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	72
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	73
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)...	83
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	85
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian).....	90
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	98
4.2 Pembahasan.....	98
BAB V PENUTUP	102
5.1 SIMPULAN.....	102
5.2 SARAN	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	107



DAFTAR TABEL

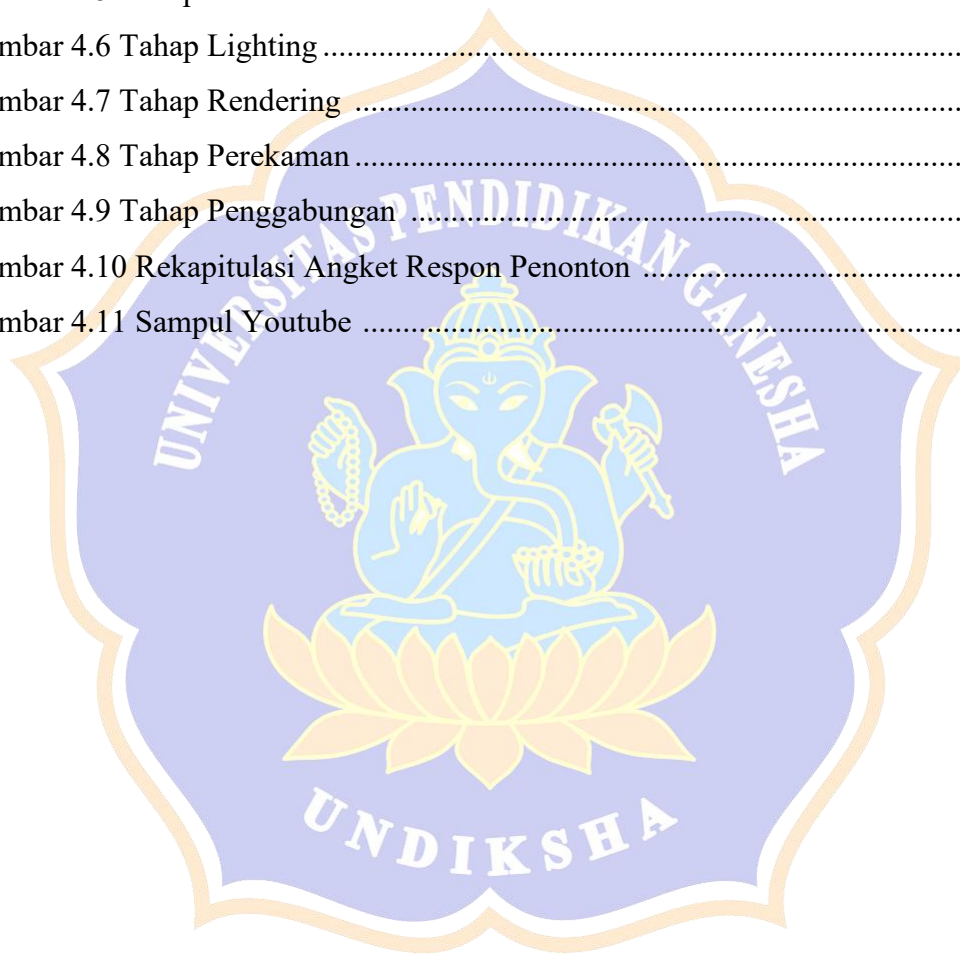
	Halaman
Tabel 3.1 Tabel Konsep Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Perang Gerilya Di Kabupaten Tabanan	46
Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	66
Tabel 3.3 Kisi-kisi Uji Ahli Media	67
Tabel 3.4 Scoring Formula Gregory	68
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Responsumber: (Sugiyono, 2008:96).....	69
Tabel 3.6 Kriteria Penggolongan Respon	70
Tabel 4.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	72
Tabel 4.2 Implementasi Perancangan Karakter Dalam 3 Dimensi	74
Tabel 4.3 Implementasi Perancangan Latar Belakang 3 Dimensi	80
Tabel 4.4 Saran Uji Ahli Isi	90
Tabel 4.5 Tabulasi Nilai Ahli.....	91
Tabel 4.6 Kriteria Validitas.....	91
Tabel 4.7 Saran Uji Ahli Media	92
Tabel 4.8 Kriteria Penggolongan Responden	96
Tabel 4.9 Kriteria Penggolongan Skor Respon Masyarakat	96



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	43
Gambar 3.1 Metode MDLC	45
Gambar 3.2 Karakter Davesih	48
Gambar 3.3 Karakter Kiana	49
Gambar 3.4 Karakter Kakek	49
Gambar 3.5 Karakter I Gusti Ngurah Rai	50
Gambar 3.6 Karakter Kapten Sugianyar	50
Gambar 3.7 Karakter Wijayakusuma	51
Gambar 3.8 Karakter Tentara Belanda	51
Gambar 3.9 Karakter Warga	52
Gambar 3.10 Karakter Made Lastri	52
Gambar 3.11 Karakter Tentara Nica	53
Gambar 3.12 Karakter Sersan I Ketut Nesa Jaya	53
Gambar 3.13 Karakter Meraku Tirtayasa	54
Gambar 3.14 Karakter Wagimin	54
Gambar 3.15 Karakter Letnan Tri I Nyoman Sarja	55
Gambar 3.16 Karakter Pak Bungkil	55
Gambar 3.17 Karakter Pakk Berengos	56
Gambar 3.18 Karakter Kapten Metaram	56
Gambar 3.19 Halaman Rumah	58
Gambar 3.20 Jalanan Desa	58
Gambar 3.21 Taman Pujaan Bangsa Margarana	59
Gambar 3.22 Pantai Penyebrangan	59
Gambar 3.23 Markas Munduk Malang	59
Gambar 3.24 Desa Margarana	60
Gambar 3.25 Desa Batutampih	60
Gambar 3.26 Kalanganyar	60
Gambar 3.27 Desa Gadungan	61
Gambar 3.28 Desa Bengkel Anyar	61
Gambar 3.29 Desa Bengkel Anyar	61

Gambar 3.30 Pura Dalem Desa Ole	62
Gambar 3.31 Banjar Kelaci	62
Gambar 3.32 Uma Kaang	62
Gambar 4.1 Tahap Modeling	85
Gambar 4.2 Tahap Texturing	86
Gambar 4.3 Tahap Rigging	86
Gambar 4.4 Tahap Skinning	87
Gambar 4.5 Tahap Animation	87
Gambar 4.6 Tahap Lighting	88
Gambar 4.7 Tahap Rendering	88
Gambar 4.8 Tahap Perekaman	89
Gambar 4.9 Tahap Penggabungan	89
Gambar 4.10 Rekapitulasi Angket Respon Penonton	97
Gambar 4.11 Sampul Youtube	98



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	108
Lampiran 2. Surat Balasan Dari Dinas Kebudayaan.....	109
Lampiran 3. Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat	110
Lampiran 4. Data Hasil Statistik Angket Pengetahuan Masyarakat	112
Lampiran 5. Sinopsis.....	118
Lampiran 6. Skenario	125
Lampiran 7. <i>Storyboard</i>	148
Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Isi.....	163
Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Media.....	165
Lampiran 10. Instrumen Uji Respon Penonton.....	167
Lampiran 11. Hasil Angket Uji Ahli Isi Pengujian Tahap Pertama.....	170
Lampiran 12. Hasil Angket Uji Ahli Media.....	172
Lampiran 13. Hasil Perhitungan Responden Kabupaten Tabanan.....	174

