

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI TRADISI “NYEPEG
SAMPI USABA KAULU” DI DESA ADAT ASAK KARANGASEM**



Oleh :

Gede Ferdy Ananda Putra

2015051106

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFOMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI TRADISI “NYEPEG
SAMPI USABA KAULU” DI DESA ADAT ASAK KARANGASEM**

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

OLEH

Gede Ferdy Ananda Putra

2015051106

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 1



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

NIP. 198711092015041001

Pembimbing 2



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

NIP. 199503022019031006

Skripsi oleh Gede Ferdy Ananda Putra telah
dipertahankan di depan dewan penguji

Pada Tanggal2025

Dewan Penguji



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.

(Ketua)

NIP. 199410232022031012



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.

(Anggota)

NIP. 199010192020122011



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

(Anggota)

NIP. 198711092015041001



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

(Anggota)

NIP. 199503022019031006

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

Pada

Hari : Kamis
Tanggal : 07 AUG 2025



Mengetahui,

Ketua Ujian

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

Sekretaris Ujian

Dr. phil. Dessy Sri 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 Video Animasi 3 Dimensi Tradisi “Nyepeg Sampi Usaba Kaulu” di Desa Adat Asak”** 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 kemudia ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini

Singaraja..... 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Gede Ferdy Ananda Putra

NIM 2015051106

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UACAPKAN 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

(Made Ardiana & Ni Komang Pertiwi)

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

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya Bapak P
Wayan Arta Suyasa dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika tahun 2020

MOTTO

***"Kemampuan bukan soal siapa,
tapi soal kemauan."***

-Ferdy Ananda-



PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI TRADISI “NYEPEG SAMPI USABA KAULU” DI DESA ADAT ASAK KARANGASEM”**. Penyusunan peneliti skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program serjana 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. 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 Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. 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, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. P Wayan Arta Suyasa, 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 pembaca sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.

Singaraja, 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

KATA PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Batasan Masalah.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.1.1. Penelitian Terkait.....	8
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1. Video.....	11
2.2.2. Animasi.....	11
2.2.3. 3D Animasi.....	22
2.2.4. Tradisi Nyepeg Sampi.....	23
2.3 Perangkat Lunak.....	25
2.4 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1. Jenis Penelitian.....	32
3.2. Model Pengembangan.....	32
3.2.1. Concept (Konsep).....	33
3.2.2. Design (Desain).....	34
3.2.3. Material Collecting.....	43
3.2.4. Assembly (Pembuatan).....	44
3.2.5. Testing (Pengujian).....	49
3.2.6. Distributing (Tahap Distribusi).....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1. Hasil Penelitian.....	54

4.1.1.	Hasil Tahapan <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	54
4.1.2.	Hasil Tahapan <i>Design</i> (Perancangan)	55
4.1.3.	Hasil Tahapan <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	58
4.1.4.	Hasil Tahapan <i>Assembly</i> (Pembuatan)	59
4.1.5.	Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian)	64
4.1.6.	Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	72
4.2.	Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP		77
5.1.	Kesimpulan	77
5.2.	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN.....		81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch	13
Gambar 2. 2 Anticipation	13
Gambar 2. 3 Staging.....	14
Gambar 2. 4 Straight Ahead & Pose to Pose	15
Gambar 2. 5 Follow Through & Oferlapping Action	16
Gambar 2. 6 Slow-In & Slow-Out	17
Gambar 2. 7 Arcs.....	18
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	19
Gambar 2. 9 Timming	20
Gambar 2. 10 Exaggeration	20
Gambar 2. 11 Solid Drawing	21
Gambar 2. 12 Appeal.....	22
Gambar 2. 13 Blender	25
Gambar 2. 14 Sony Vegas Pro	26
Gambar 2. 15 Corel Draw	27
Gambar 2. 16 FL Studio.....	27
Gambar 2. 17 Make Human.....	28
Gambar 3. 1 : MDLC Luther (Binanto,2010)	33
Gambar 3. 2 Modelling	45
Gambar 3. 3 Texturing	45
Gambar 3. 4 Rigging.....	46
Gambar 3. 5 Animation.....	46
Gambar 3. 6 Rendering	47
Gambar 3. 7 Tahap Perekaman.....	48
Gambar 3. 8 Tahap Penggabungan	48
Gambar 4. 1 Modeling	60
Gambar 4. 2 Texturing	60
Gambar 4. 3 Rigging.....	61
Gambar 4. 4 Skinning	61
Gambar 4. 5 Acting	62
Gambar 4. 6 Lighting	62

Gambar 4. 7 Rendering	63
Gambar 4. 8 Editing Audio	63
Gambar 4. 9 Editing Video	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahap Konsep Video animasi 3D Tradisi Nyepeg Sampi.	33
Tabel 3. 2 Perancangan Karakter	35
Tabel 3. 3 Story Board	36
Tabel 3. 4 Gambar Pendukung.....	42
Tabel 3. 5 Material Collecting.....	43
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi.....	49
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media	50
Tabel 3. 8 Scoring Formula Gregory	51
Tabel 3. 9 Kriteria Validitas Gregory	51
Tabel 3. 10 Angket Uji Respon	52
Tabel 3. 11 Kriteria Penggolongan Responden.....	53
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept	54
Tabel 4. 2 Design karakter	56
Tabel 4. 3 Latar tempat dan objek pendukung	57
Tabel 4. 4 Material Collecting.....	58
Tabel 4. 5 Uji Ahli Isi.....	65
Tabel 4. 6 Uji Ahli Media.....	67
Tabel 4. 7 Uji Ahli Media.....	68
Tabel 4. 8 Kategori skor respon masyarakat	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat	82
Lampiran 2 : Dokumentasi Penyebaran Angket Pengetahuan Masyarakat	86
Lampiran 3 : Hasil Penyebaran Angket Pengetahuan Masyarakat	87
Lampiran 4: Observasi Awal	92
Lampiran 5 : Sinopsis Tradisi Nyepeg Sampi Usaba Kaulu	94
Lampiran 6 : Instrumen Uji Ahli Isi	96
Lampiran 7 : Instrumen Uji Ahli Media	102
Lampiran 8 : Instrumen Uji Respon Pengguna	108
Lampiran 9 : Storyboard Awal	118
Lampiran 10 : Teks Narasi	124
Lampiran 11 : Dokumentasi Uji Ahli	130

