

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PENGENALAN KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI
*TRI HITA KARANA “PALEMAHAN”***

OLEH :

SESil DWI PEBRIANTI

NIM. 2115051031



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025



**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
PENGENALAN KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI
*TRI HITA KARANA “PALEMAHAN”***

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh :

Sesil Dwi Pebrianti

NIM 2115051031

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	Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. NIP.197408012000032001
Pembimbing II	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. NIP.199503022019031006

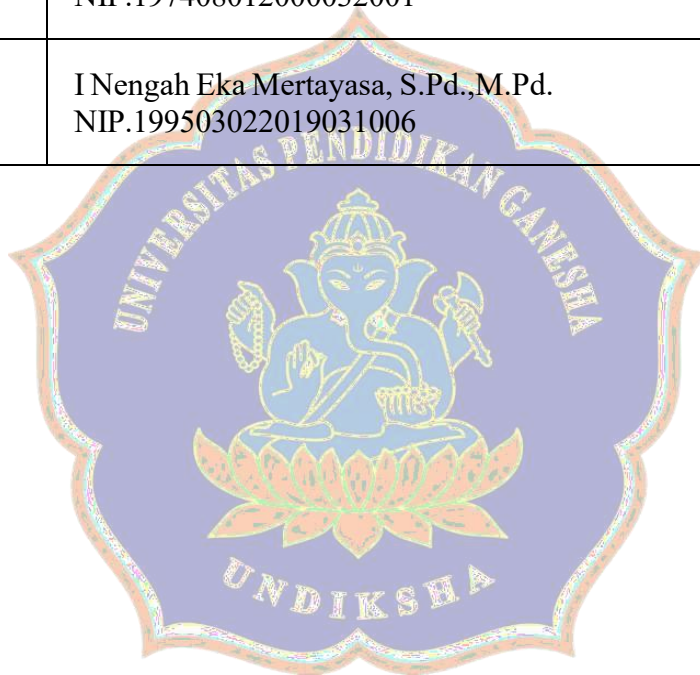


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh SESIL DWI PEBRIANTI ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 03 September 2025

Dewan Penguji

Ketua	P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198711092015041001
Anggota	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011
Anggota	Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. NIP.197408012000032001
Anggota	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. NIP.199503022019031006



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

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

Menyetujui

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



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikasi

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Konsep Subak Dalam Filosofi Tri Hita Karana ‘palemahan’” beserta seluruh isinya adalah benar - benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengintipan dengan cara - cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap jeaslian saya.



Singaraja, 29 Agustus 2025



Sesil Dwi Pebrianti

2115051031

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA:

ALLAH SUBHANAHU WA TA'ALA

Atas berkat dan rahmat-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA: KEDUA ORANG TUA
TERCINTA DAN TERKASIH

(Arifin & Misnah)

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

KAKAK DAN ADIK TERCINTA
(Mila Nur Oviana & Qinaya Tri Aprilia)

Yang selaku mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam kondisi
apapun

KAKEK DAN NENEK TERCINTA
(Alm. Hasan & Alm. Rahmah)

Teruntuk Alm. yang selalu menginspirasi dalam hal semangat yang tertuang dalam
mimpi.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika Tahun 2021

MOTTO

**“Setiap orang memiliki kekuatan sendiri,
bersinarlah dengan cara sendiri”
(LEE JENO)**



PRAKATA

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa/Ida Allah subahanahu wa ta'ala, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Konsep Subak dalam Filosofi Tri Hita Karana ‘Palemahan’ ”**. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya 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. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran 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. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. selaku Pembimbing I yang meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.

9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Si Putu Putra Eka Santi, A.Par. selaku kepala Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Museum Subak yang telah memberikan izin, informasi, serta dukungan dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
11. I Made Rasta, S.Pd.,M.Pd.H. selaku kepala sekolah SMK Negeri 1 Sawan, yang bersedia menerima dan membantu penulis dalam melancarkan proses penyusunan skripsi ini.
12. Orang tua tercinta, dan keluarga tercinta, yang tidak pernah lelah memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan hingga tingkat sarjana.
13. Sahabat-sahabat terdekat, yang senantiasa menjadi tempat berkeluh kesah, memberikan semangat, serta menemani dalam suka maupun duka.
14. Rekan seperjuangan mahasiswa angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah dibagikan selama perkuliahan.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, masukan dan saran yang konstruktif sangat diharapkan guna menyempurnakan karya ini. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca serta pihak-pihak yang memerlukannya.

Singaraja, 29 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
ABTSRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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 PENELITIAN	7
1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA	9
2.1.1 Penelitian Terkait	9
2.2 LANDASAN TEORI	13
2.2.1 Konsep Subak	13

2.2.2	Museum Subak	15
2.2.3	<i>Tri Hita Karana</i>	17
2.2.4	Film	19
2.2.5	Animasi 3 Dimensi	20
2.2.6	Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	JENIS PENELITIAN	25
3.2	METODE PENGEMBANGAN	25
3.2.1	Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>)	26
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	27
3.2.3	Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	35
3.2.4	Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	35
3.2.5	Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	40
3.2.6	Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Hasil Penelitian	47
4.1.1	Hasil Tahap <i>Concept</i> (pengonsepan)	47
4.1.2	Hasil Tahap <i>Design</i> (perancangan)	48
4.1.3	Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (pengumpulan bahan)	61
4.1.4	Hasil Tahap <i>Assembly</i> (pembuatan)	62
4.1.5	Hasil Tahap <i>Testing</i> (pengujian)	68
4.1.6	Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Distribusi)	78
4.2	Pembahasan	79
BAB V PENUTUP		84

5.1	KESIMPULAN	84
5.2	SARAN	85
	DAFTAR PUSTAKA	86
	RIWAYAT HIDUP	89
	LAMPIRAN	90



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahap Konsep Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Konsep Subak Dalam Filosofi Tri Hita Karana “Palemahan”	27
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Uji Ahli Isi Sumber: (Sugiyono, 2008:96)	41
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Uji Ahli Media Sumber: (Sugiyono, 2008:96)	42
Tabel 3. 4 Scoring Formula Gregory Sumber: (Gregory, 2015).....	43
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Uji Gregory Sumber: (Gregory, 2015)	43
Tabel 3. 6 Angket Uji Respon Sumber: (Sugiyono, 2008:96)	44
Tabel 3. 7 Persentase kelayakan Augmented Reality Sumber: (Putra, 2017).....	45
Tabel 3. 8 Kriteria Penggolongan Responden Sumber: (Sugiyono, 2017:93).....	46
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Copcept (Pengonsepan)	47
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter Bentuk Animasi 3D	49
Tabel 4. 3 Implementasi Perancangan Latar Tempat dan Objek Pendukung	52
Tabel 4. 4 Implementasi Storyboard.....	53
Tabel 4. 5 Hasil Uji Gregory	69
Tabel 4. 6 Kriteria Validitas Uji Gregory Sumber: (Gregory, 2015)	70
Tabel 4. 7 Kriteria Penggolongan Responden Sumber: (Sugiyono, 2017:93).....	75
Tabel 4. 8 Hasil Kriteria Penggolongan Responden Sumber: (Sugiyono, 2017:93)	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Museum Subak Sumber : (Subak: Sistem Pengairan Sawah (irigasi) Tradisional Bali Bali Glory)	17
Gambar 2. 2 Tri Hita Karana Sumber : (Falsafah Tri Hita Karana: Pengertian dan Penerapannya dalam Kehidupan Detikbali)	18
Gambar 2. 3 Apa itu animasi 3D Sumber : (Apa Itu Animasi 3D Dan Tahapan Pembuatan Yang Perlu Kamu Ketahui Animasi Studio).....	20
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3. 1 Tahap MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>) Sumber: Luther's Model, (1994)	26
Gambar 3. 2 Rancangan Karakter Wayan Darsi.....	29
Gambar 3. 3 Rancangan Karakter Luh Sarni	30
Gambar 3. 4 Rancangan Karakter Gede Adi	30
Gambar 3. 5 Rancangan Karakter Nengah Darta	31
Gambar 3. 6 Rancangan Karakter Petani lain (Anggota Subak).....	32
Gambar 3. 7 Rancangan Sawah.....	33
Gambar 3. 8 Rancangan Aliran Irigasi	34
Gambar 3. 10 Rancangan Desa	35
Gambar 4. 1 Implementasi Tahap Modelling	62
Gambar 4. 2 Implementasi Tahap Texturing	63
Gambar 4. 3 Implementasi Tahap Rigging.....	64
Gambar 4. 4 Implementasi Tahap Skinning.....	64
Gambar 4. 5 Implementasi Tahap Acting/Animation	65
Gambar 4. 6 Implementasi Tahap Lighting	66
Gambar 4. 7 Implementasi Tahap Rendering	66
Gambar 4. 8 Implementasi Tahap Perekaman	67
Gambar 4. 9 Implementasi Tahap Penggabungan Narasi Dengan Film Animasi	68
Gambar 4. 10 Uji Ahli Isi Oleh Museum Subak.....	69
Gambar 4. 11 Penambahan Subtitile.....	71
Gambar 4. 12 Uji Respon Pengguna SMK N 1 SAWAN.....	72
Gambar 4. 13 Desain Cover Youtube.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Data	91
Lampiran 2 Surat Pernyataan Kepala Museum	94
Lampiran 3 Pedoman dan Hasil Wawancara.....	95
Lampiran 4 Jadwal Penelitian	99
Lampiran 5 Angket Penelitian Pengetahuan.....	100
Lampiran 6 Hasil Angket Penelitian Pengetahuan.....	101
Lampiran 7 Skenario	103
Lampiran 8 Sinopsis.....	108
Lampiran 9 Storyboard.....	109
Lampiran 10 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi.....	120
Lampiran 11 Instrumen Uji Validitas Ahli Isi.....	122
Lampiran 12 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	124
Lampiran 13 Instrumen Uji Validitas Ahli Media.....	125
Lampiran 14 Kisi – Kisi Instrumen Uji Respon Pengguna.....	128
Lampiran 15 Instrumen Uji Respon Pengguna.....	129
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Ahli Media.....	132
Lampiran 17 Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	134
Lampiran 18 Perhitungan Hasil Responden	136
Lampiran 19 Dokumentasi	139

