

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D PROFIL I
GUSTI KETUT JELANTIK SANG PAHLAWAN
NASIONAL**



Oleh
NI KOMANG SRIASIH
NIM 1615051036

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

2020

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D PROFIL I
GUSTI KETUT JELANTIK SANG PAHLAWAN
NASIONAL**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
Ni Komang Sriasih
Nim 1615051036**

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

2020

SKRIPSI

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


Lembar Persetujuan Pembimbing


UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,


I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc
NIP. 19850104 20101 2 1004


Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D
NIP. 19821111 20081 2 1001

Skripsi oleh Ni Komang Sriasih
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 07 Juli 2020

Dewan Penguji,



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs
NIP. 19870802 20140 4 1001

(Ketua)



Dr. Phill. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom..M.Eng.
NIP. 19850215 20081 2 2007

(Anggota)



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom..M.Sc
NIP. 19850104 20101 2 1004

(Anggota)



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D
NIP. 19821111 20081 2 1001

(Anggota)



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

Pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 07 Juli 2020



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini



KATA PERSEMBAHAN

Penulis Skripsi Ini Persembahkan Untuk

TUHAN YANG MAHA ESA

Atas Berkat dan Rahmat-Nya, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini. Atas Segala Kemudahan dan Kelancaran yang Diberikan.

ORANG TUA KU TERCINTA

(I Made Selamat & Ni ketut Suarti)

Yang Telah Membimbing dan Mendidik Penulis dengan Penuh Kasih Sayang dan Keikhlasan serta Selalu Memberikan Penulis Semangat, Motivasi, Dukungan dan Doa dalam Setiap Langkah Penulis Menempuh Jenjang Pendidikan. Terimakasih Atas Segala Kebutuhan yang Diberikan Baik Berupa Materi dan Kebahagiaan serta Kenikmatan Hidup Lahir Batin yang Begitu Melimpah

SAUDARAKU

(I Wayan Putra Suyana, S.Pd , Ni Made Sulastriani dan Made Wintariani)

Yang selalu menghibur, memotivasi, mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi dan menyemangati penulis ketika mengalami kesusahan saat mengerjakan skripsi. Terimakasih atas segala doa yang terpanjatkan terselip namaku.

**DAN JUGA TERIMAKASIH YANG TERAMAT PENULIS UCAPKAN
KEPADA**

SELURUH STAF DOSEN PTI

Yang telah membimbing penulis dengan sangat sabar dalam menyelesaikan skripsi ini

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Ayu, Bali, Padma, Tesya, Neny, Nunuk, Intan, Ari, Dita, Mariani, Indah, Widhi, Dodik, Ari, Dinda, Triadi dan teman-teman lainnya PTI angkatan 2016

Yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memotivasi dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini

MOTTO

**SEKERAS APAPUN KAMU BERUSAHA
JIKA TIDAK ADA RESTU ORANG TUA
MAKA USAHAMU TIDAK AKAN ADA YANG BERMAKNA
INGATLAH SELAU MINTA RESTU ORANG TUA
DAN SELALU MENGUCAPKAN
OM NAMAH SIWA YAH, OM NAMAH SIWA YAH, OM NAMAH SIWA YAH**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional”**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerjasama, motivasi, arahan, bantuan, saran, dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, ST., M.Cs, selaku Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc, selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah –

tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

5. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D, selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs .selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Dr. Phill Dessy seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Anak Gung Gresena selaku pengelingsir Pri Agung Singaraja yang telah bersedia menjadi narasumber tentang cerita profil I Gusti Ketut Jelantik.
10. Bapak I Gede Komang selaku Kadis Dinas Kebudayaan yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.

11. seluruh staf Dinas kebudayaan dan Museum Soenda Ketjil yang selalu memberikan kelancaran dalam pencarian data untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moril dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja, 07 Juli 2020

Penulis



DAFTAR ISI

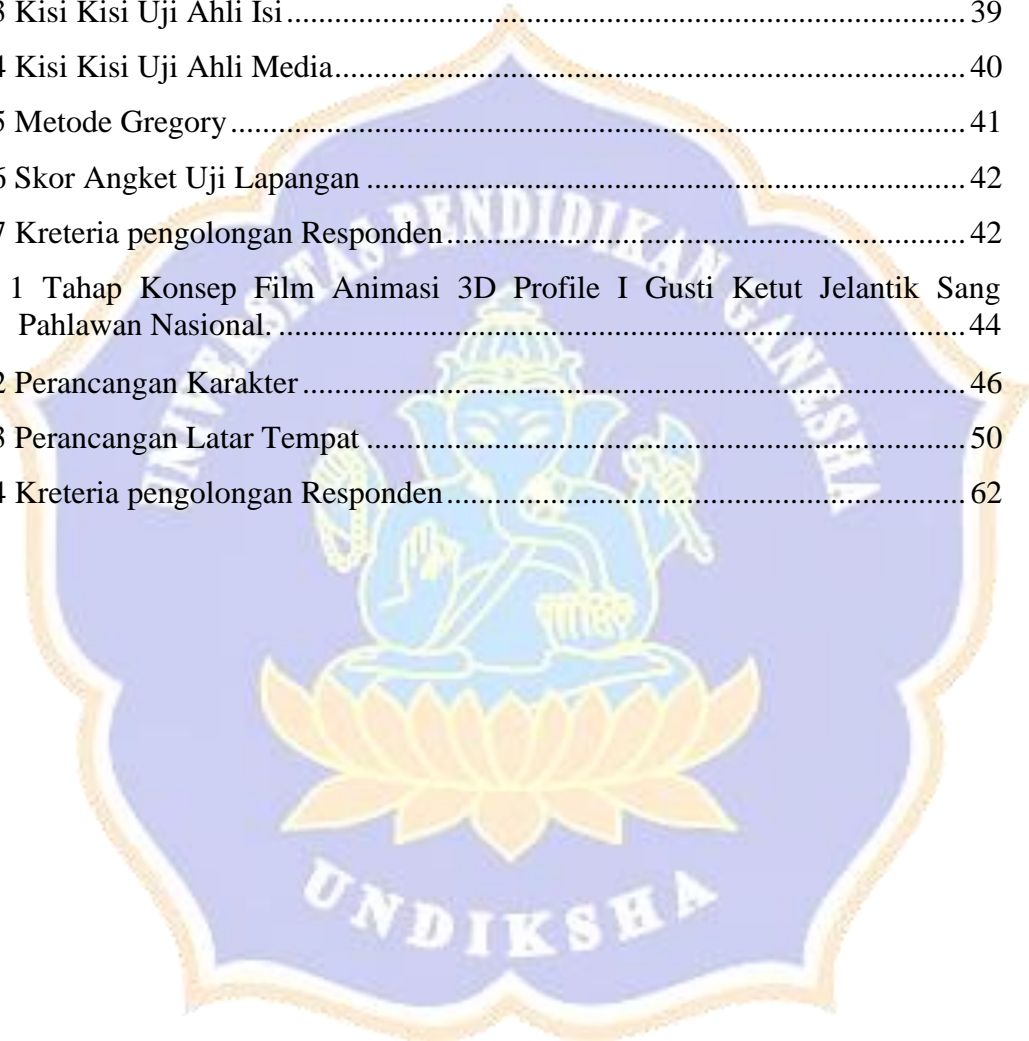
HALAMAN

Halaman Judul	ii
Lembar Persetujuan Pembimbing	iii
PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBA.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	4
1.3 RUMUSAN MASALAH	4
1.4 TUJUAN PENELITIAN	5
1.5 BATASAN MASALAH	5
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA	7
2.1.1 Penelitian Terkait	7
2.2 LANDASAN TEORI	9
2.2.1 Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional.....	9
2.2.2 Museum Soenda Ketjil.....	15
2.2.3 Animasi	16
2.2.4 3D Animation (Animasi 3D).....	21
2.2.5 Perangkat Lunak.....	23
2.2.6 Storyboard	26
2.2.7 Sinopsis	26

2.2.8 Metode MDLC	27
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 JENIS PENELITIAN	27
3.2 MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN	27
3.2.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	28
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	28
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	35
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	35
3.2.5 <i>Testing</i>	38
3.2.6 <i>Distribution</i>	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 HASIL PENELITIAN	44
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	44
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	46
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	53
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	54
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian).....	60
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i>	66
4.2 PEMBAHASAN.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 KESIMPULAN	71
5.2 SARAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
RIWAYAT HIDUP	76
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3 1 Perancangan Karakter	30
Tabel 3 2 Latar Pendukung	33
Tabel 3 3 Kisi Kisi Uji Ahli Isi	39
Tabel 3 4 Kisi Kisi Uji Ahli Media	40
Tabel 3 5 Metode Gregory	41
Tabel 3 6 Skor Angket Uji Lapangan	42
Tabel 3 7 Kreteria pengolongan Responden	42
Tabel 4 1 Tahap Konsep Film Animasi 3D Profile I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional.	44
Tabel 4 2 Perancangan Karakter	46
Tabel 4 3 Perancangan Latar Tempat	50
Tabel 4 4 Kreteria pengolongan Responden	62



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3 1 Perancangan Karakter	30
Tabel 3 2 Latar Pendukung	33
Tabel 3 3 Kisi Kisi Uji Ahli Isi	39
Tabel 3 4 Kisi Kisi Uji Ahli Media	40
Tabel 3 5 Metode Gregory	41
Tabel 3 6 Skor Angket Uji Lapangan	42
Tabel 3 7 Kreteria pengolongan Responden	42
Tabel 4 1 Tahap Konsep Film Animasi 3D Profile I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional.	44
Tabel 4 2 Perancangan Karakter	46
Tabel 4 3 Perancangan Latar Tempat	50
Tabel 4 4 Kreteria pengolongan Responden	62

