

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI  
PENGENALAN KEARIFAN LOKAL SUBAK DI BALI  
SEBAGAI IMPLEMENTASI *PARAHYANGAN* PADA  
KONSEP TRI HITA KARANA**



**OLEH  
WAYAN HENDI ARPANA WIJAYA  
NIM 2115051036**

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

**2026**



# SKRIPSI

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



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

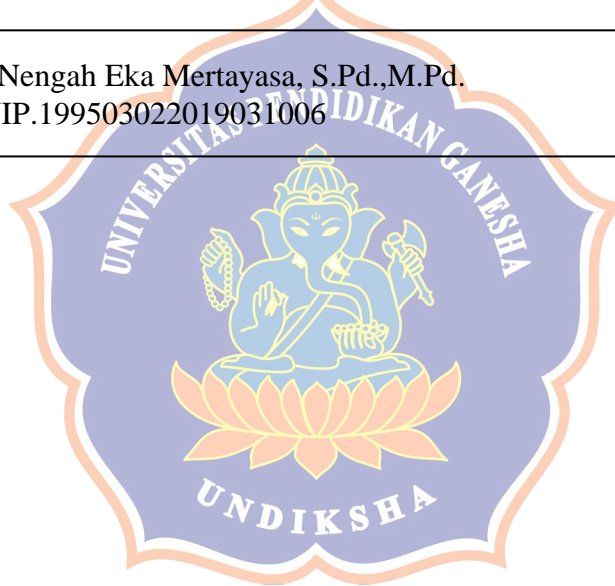


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi 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 Wayan Hendi Arpana Wijaya ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 10 Maret 2026

### Dewan Penguji

Ketua	Ir. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. NIP.198211112008121001
Anggota	Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. NIP.198709072015041001
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	Ir. 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 sertifikat ini.

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Kearifan Lokal Subak Di Bali Sebagai Implementasi Parahyangan Pada Konsep Tri Hita Karana”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala risiko maupun sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya.



Singaraja, 09 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan



Wayan Hendi Arpana Wijaya

2115051036

## **KATA PERSEMBAHAN**

“Om Swastyastu, Om Awighnam Astu Namoh Sidham” Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada

**Ida Sang Hyang Widhi Wasa**

Atas berkat dan rahmat-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan.

**Skripsi Ini Saya Dedikasikan Kepada:**

**Kedua Orang Tua Tercinta Dan Terkasih**

**(Kadek Semadi Siladarma & Ketut Heny Juniati)**

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

**Adik – Adik Tersayang**

**(Kadek Marta Pendi Budarsana & Komang Vardian Putra Mardana)**

Yang selaku mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam kondisi apapun

**Kupersembahkan Karya Ini Kepada Keluarga Besar Tercinta**

Terima kasih atas doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tak ternilai. Semoga karya ini menjadi wujud rasa syukur dan bakti saya atas segala cinta yang telah diberikan.

**Seluruh Staff Dosen Teknik Informatika**

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini

**Rekan-Rekan Seperjuangan**

Seluruh rekan mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika angkatan 2021

# MOTTO

“Teruslah bertumbuh, tetap rendah hati, dan jangan  
berhenti berusaha”



## PRAKATA

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KEARIFAN LOKAL SUBAK DI BALI SEBAGAI IMPLEMENTASI PARAHYANGAN PADA KONSEP TRI HITA KARANA”** Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Terselesainya 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. Ir. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan masukan, kritik yang membangun, serta bimbingan yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. selaku Pembimbing I yang meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
9. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran serta motivasi

dalam menyusun skripsi ini.

10. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam penyusunan skripsi ini.
11. 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.
12. I Gede Sumatra Jaya, S.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Sawan, yang bersedia menerima dan membantu penulis dalam melancarkan proses penyusunan skripsi ini.
13. 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.
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, 09 Juni 2026

Penulis

## DAFTAR ISI

Pernyataan.....	iv
Kata Persembahan .....	v
Motto .....	vi
Prakata.....	vii
Abstrak .....	ix
Abstract .....	x
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran .....	xvi
Bab I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Manfaat Hasil 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 .....	12
2.2.1 Subak.....	12
2.2.2 <i>Tri Hita Karana</i> .....	15
2.2.3 Film Animasi 3 Dimensi .....	16

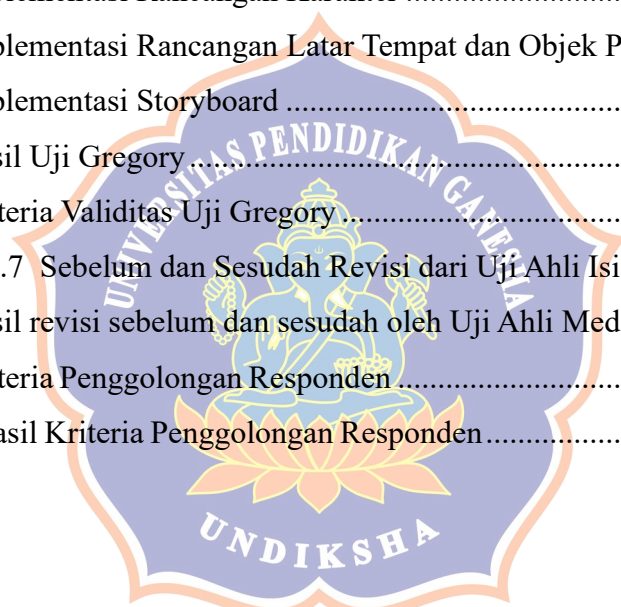
2.3	Kerangka Berpikir.....	21
Bab III Metode Penelitian .....		23
3.1	Jenis Penelitian.....	23
3.2	Metode Pengembangan .....	23
3.2.1	Tahap Penyusunan Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	24
3.2.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	25
3.2.3	Tahap Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	32
3.2.4	Tahap Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	32
3.2.5	Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	37
3.2.6	Distribusi ( <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) .....	45
4.1.3	Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	55
4.1.4	Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	56
4.1.5	Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian).....	62
4.1.6	Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Distribusi).....	72
4.2	Pembahasan.....	73
Bab V Penutup .....		78
5.1	Kesimpulan .....	78
5.2	Saran.....	79
Daftar Pustaka .....		80
Lampiran .....		82
Lampiran 1. Surat Permohonan Data .....		83
Lampiran 2. Surat Pernyataan Kepala Museum.....		86

Lampiran 3. Pedoman Hasil Wawancara .....	87
Lampiran 4. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat.....	91
Lampiran 5. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat .....	92
Lampiran 6. Sinopsis.....	95
Lampiran 7. Skenario .....	96
Lampiran 8. Storyboard .....	102
Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi .....	104
Lampiran 10. Instrumen Uji Validitas Ahli Isi .....	106
Lampiran 11. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media .....	108
Lampiran 12. Instrumen Uji Validitas Ahli Media.....	109
Lampiran 13. Kisi – Kisi Instrumen Uji Respon Pengguna.....	112
Lampiran 14. Instrumen Uji Respon Pengguna.....	113
Lampiran 15. Hasil Angket Uji Ahli Media.....	116
Lampiran 16. Hasil Angket Uji Ahli Isi .....	118
Lampiran 17. Perhitungan Hasil Responden.....	120
Lampiran 18. Dokumentasi.....	124



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Film Animasi 3 Dimensi.....	24
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi .....	38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Uji Ahli Media.....	39
Tabel 3. 4 Scoring Formula Gregory.....	40
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Uji Gregory .....	40
Tabel 3. 6 Angket Uji Respon .....	41
Tabel 3. 7 Persentase Kelayakan.....	42
Tabel 3. 8 Kriteria Penggolongan Responden.....	43
Tabel 4.1 Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	44
Tabel 4.2 Implementasi Rancangan Karakter .....	45
Tabel 4.3 Implementasi Rancangan Latar Tempat dan Objek Pendukung.....	48
Tabel 4.4 Implementasi Storyboard .....	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Gregory.....	64
Tabel 4.6 Kriteria Validitas Uji Gregory.....	64
Tabel Tabel 4.7 Sebelum dan Sesudah Revisi dari Uji Ahli Isi.....	65
Tabel 4.8 Hasil revisi sebelum dan sesudah oleh Uji Ahli Media.....	66
Tabel 4.9 Kriteria Penggolongan Responden.....	70
Tabel 4.10 Hasil Kriteria Penggolongan Responden.....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Subak.....	12
Gambar 2.2 Museum Subak.....	14
Gambar 2.3 Tri Hita Karana.....	15
Gambar 2.4 Animasi 3 Dimensi.....	18
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 3.1 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	23
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Wayan Darsi.....	26
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Luh Marni.....	27
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Gede Adi.....	27
Gambar 3.5 Sketsa Karakter Mangku Jaya.....	28
Gambar 3.6 Sketsa Para Petani di Sawah.....	29
Gambar 3.7 Sketsa Suasana Pedesaan.....	30
Gambar 3.8 Sketsa Suasana Sawah.....	30
Gambar 3.9 Sketsa Aliran Irigasi.....	31
Gambar 3.10 Sketsa Pura.....	31
Gambar 4.1 Implementasi Tahap <i>Modelling</i> .....	57
Gambar 4.2 Implementasi Tahap <i>Texturing</i> .....	57
Gambar 4.3 Implementasi Tahap <i>Rigging</i> .....	58
Gambar 4.4 Implementasi Tahap <i>Skinning</i> .....	59
Gambar 4.5 Implementasi Tahap Acting/Animation.....	59
Gambar 4.6 Implementasi Tahap <i>Lighting</i> .....	60
Gambar 4.7 Implementasi Tahap <i>Rendering</i> .....	61
Gambar 4.8 Implementasi Tahap Perekaman.....	62
Gambar 4.9 Implementasi Tahap Penggabungan Narasi Dengan Film Animasi..	62
Gambar 4.10 Uji Ahli Isi Oleh Museum Subak.....	63
Gambar 4.11 Uji Respon Pengguna SMP Negeri 3 Singaraja.....	68
Gambar 4.12 Design Cover Youtube.....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Data .....	83
Lampiran 2. Surat Pernyataan Kepala Museum.....	86
Lampiran 3. Pedoman Hasil Wawancara .....	87
Lampiran 4. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat.....	91
Lampiran 5. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat .....	92
Lampiran 6. Sinopsis.....	95
Lampiran 7. Skenario .....	96
Lampiran 8. Storyboard .....	102
Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi .....	104
Lampiran 10. Instrumen Uji Validitas Ahli Isi .....	106
Lampiran 11. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	108
Lampiran 12. Instrumen Uji Validitas Ahli Media.....	109
Lampiran 13. Kisi – Kisi Instrumen Uji Respon Pengguna.....	112
Lampiran 14. Instrumen Uji Respon Pengguna .....	113
Lampiran 15. Hasil Angket Uji Ahli Media .....	116
Lampiran 16. Hasil Angket Uji Ahli Isi .....	118
Lampiran 17. Perhitungan Hasil Responden.....	120
Lampiran 18. Dokumentasi.....	124