

PENGEMBANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI TRADISI MEGOAK-GOAKAN DESA PANJI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA (PTI) (S1)
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- 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 BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I	I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. NIP.199311172019031014
Pembimbing II	Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. NIP.199410232022031012

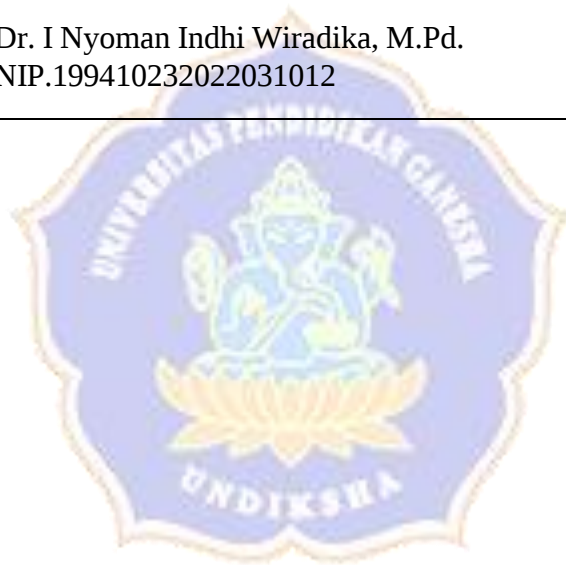


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi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

Skripsi oleh Arif Samsul Hadi ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 30 April 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs. NIP.198408272008121001
Anggota	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. NIP.199503022019031006
Anggota	I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. NIP.199311172019031014
Anggota	Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. NIP.199410232022031012



- 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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.

NIP.197912012006041001



- 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 menyetakan bahwa karya tulis saya yang berjudul "PENGEMBANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI TRADISI MEGOAK-GOAKAN DESA PANJI" beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini, atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan



METERAI
TEMPEL
66X024290313

Arif Samsul Hadi

NIM.1915051056

PRAKATA

Puji Syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa berkat Rahmat-Nya-ah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **<Pengembangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Tradisi Megoak-Goakan Desa Panji>**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

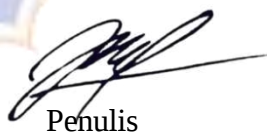
Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Prof Dr. Kadek Rihendra Dantas, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika atas motivasi, arahan, dan dukungan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang konstruktif kepada penulis selama proses penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Seluruh staf Dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha khususnya Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama proses pembelajaran berlangsung.

7. A.A. Ngurah Fajar Nugraha Pandji, SH. yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan memberikan informasi serta wawasan yang sangat berharga bagi kelancaran penelitian ini.
8. Kepada Nurhadi, S.P. dan Dewi Susilowati, S.P selaku orang tua penulis yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan materiil kepada penulis. Doa dan kasih sayang yang tak terhingga menjadi sumber kekuatan bagi penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan skripsi ini. Tanpa dukungan orang tua, mustahil penulis dapat mencapai tahap ini. Semoga segala pengorbanan dan doa mereka mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT.
9. Semua teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang senantiasa menemani, memberikan doa, semangat, dan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 30 April 2026



Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat dan Hasil Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
2.1 Deskripsi Teoritis	14
2.1.1 Animasi	14
2.1.1.1 Pengertian Animasi	14
2.1.1.2 Jenis-Jenis Animasi	17
2.1.1.3 Prinsip Film Animasi.....	21
2.1.1.4 Animasi 3 Dimensi.....	29
2.1.1.5 <i>Story Board</i>	34
2.1.2 Film Pendek.....	35
2.1.2.1 Pengertian Film Pendek	35

2.1.2.2 Fungsi dan Tujuan Film Pendek.....	36
2.1.2.3 Unsur-Unsur Film Pendek.....	39
2.1.3 Tradisi Megoak-Goakan.....	41
2.1.3.1 Sejarah dan Asal Usul Tradisi di Desa Panji	42
2.1.3.2 Makna Filosofi dan Nilai-Nilai Budaya Tradisi Megoak-Goakan	43
2.1.3.3 Waktu dan Pelaksanaan Tradisi.....	47
2.2 Penelitian Terkait.....	48
2.3 Kerangka Berpikir	56
2.4 Hipotesis Penelitian	59
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 60
3.1 Jenis Penelitian	60
3.2 Metode Penelitian Pengembang	61
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	62
3.2.1.1 Analisis Data	62
3.2.1.2 Analisis Media	63
3.2.2 <i>Design</i> (Disain).....	63
3.2.2.1 Ide Cerita	64
3.2.2.2 Perancangan Karakter	64
3.2.2.3 Storyboard	66
3.2.2.4 Latar Pendukung	73
3.2.2.5 Rancangan Thumbnail YouTube dan Poster	74
3.2.3 <i>Material collecting</i> (Pengumpulan Materi)	75
3.2.3.1 Perangkat Lunak.....	76
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	78
3.2.3.2 Produksi.....	78

3.2.3.3 Pasca Produksi.....	82
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	83
3.2.6 <i>Distribution</i> (Penyaluran).....	88
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	90
4.1 Hasil Penelitian.....	90
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	90
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i>	91
4.1.2.1 Perancangan karakter	91
4.1.2.2 Perancangan Gambar pendukung.....	93
4.1.2.3 Perancangan Storyboard.....	94
4.1.2.4 perancangan Thumbnail YouTube dan Poster Adapun perancangan	95
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collection</i>	95
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i>	98
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i>	105
4.1.5.1 Uji Ahli Isi.....	105
4.1.5.2 Uji Ahli Media.....	107
4.1.5.3 Uji Respon Penonton.....	109
4.1.6 Hasil tahap <i>Distribution</i>	113
4.2 Pembahasan	114
4.3 Keterbatasan Penelitian	121
4.4 Implikasi Penelitian	122
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
5.1 Rangkuman.....	122
5.2 Kesimpulan.....	123

5.3	Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA		126
DAFTAR LAMPIRAN.....		139



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	52
Tabel 3. 1 Analisis Media	63
Tabel 3. 2 Perancangan Karakter	64
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	66
Tabel 3.4 Latar Pendukung	73
Tabel 3.5 <i>Material collecting</i>	75
Tabel 3.6 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	83
Tabel 3.7 Kisi-kisi Ujian Ahli Media.....	84
Tabel 3. 8 <i>Metode Gregory</i>	84
Tabel 3. 9 Interval dan Kualifikasi	86
Tabel 3. 10 Kisi-kisi angket Uji Respon Penonton.....	86
Tabel 3. 11 Skor Angket Uji Lapangan.....	87
Tabel 3. 12 Kriteria Penggolongan Responden	88
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep Animasi	90
Tabel 4. 2 Perancangan Karakter	91
Tabel 4. 3 Rancangan Gambar Pendukung.....	93
Tabel 4. 4 Pemilihan Dubber	96
Tabel 4. 5 Sebaran Skor Respon Penonton	111
Tabel 4. 6 Jumlah Responden	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Animasi Tradisional	17
Gambar 2. 2 Animasi 2D	18
Gambar 2. 3 Animasi 3D	19
Gambar 2. 4 <i>Squash & Stretch</i>	21
Gambar 2. 5 <i>Timing & Spacing Timing</i>	22
Gambar 2. 6 <i>Slow In & Slow Out</i>	24
Gambar 2. 7 <i>Secondary Action</i>	24
Gambar 2. 8 <i>Arc</i>	25
Gambar 2. 9 <i>Follow Thorough & Overlapping Action</i>	25
Gambar 2. 10 <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i>	26
Gambar 2. 11 <i>Staging</i>	27
Gambar 2. 12 <i>Exaggeration</i>	28
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i>	28
Gambar 2. 14 <i>Solid Drawing</i>	29
Gambar 2. 15 Kerangka Berfikir	59
Gambar 3. 1 Metode Penelitian Pengembang	61
Gambar 3. 2 Thumbnail Youtube & Poster	75
Gambar 3. 3 <i>Modelling</i>	79
Gambar 3.4 <i>Rigging</i>	79
Gambar 3.5 <i>Skinning</i>	80
Gambar 3. 6 <i>Acting/Animation</i>	80
Gambar 3. 7 <i>Lighting</i>	81
Gambar 3. 8 <i>Rendering</i>	81
Gambar 4. 1 Desain Thumbnail YouTube dan Poster	95
Gambar 4. 2 <i>Modelling Karakter</i>	98
Gambar 4. 3 <i>Ringging Karakter</i>	99
Gambar 4. 4 <i>Skinning Karakter</i>	100
Gambar 4. 5 Tahapan <i>Acting Karakter</i>	101
Gambar 4. 6 <i>Lighting Animasi</i>	102

Gambar 4. 7 Rendering Animasi	103
Gambar 4. 8 Perekaman Animasi	104
Gambar 4. 9 Penggabungan Scene	105
Gambar 4. 10 Diagram Batang Respon Penonton.....	112



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Penerimaan Produk Akhir Skripsi.....	139
Lampiran 2 Hasil Wawancara.....	140
Lampiran 3 Storyboard	143
Lampiran 4. Skenario.....	149
Lampiran 5. Data Statistik Angket Awal	154
Lampiran 6. Sinopsis	160
Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Isi.....	161
Lampiran 8. Perhitungan Angket Uji Ahli Isi	164
Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Media.....	165
Lampiran 10. Perhitungan Angket Uji Ahli Media.....	169
Lampiran 11. Instrumen Uji Respon Penonton.....	170
Lampiran 12. Hasil Representase Persoal.....	172
Lampiran 13. Penerapan Storyboard.....	175
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Ahli Isi, Media, Respon Penonton	183