

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
PERANG PUPUTAN BAYU BANYUWANGI**



**OLEH
RITA DEFIANA
NIM 1615051080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2020**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
PERANG PUPUTAN BAYU BANYUWANGI**

SKRIPSI

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



**Oleh
Rita Defiana
NIM. 1615051080**

**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**



Menyetujui

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'I Gede Partha Sindu'.

I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870907201504 1001

pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'I Made Putrama'.

I Made Putrama, S.T., M.Tech.
NIP. 198005242014041003

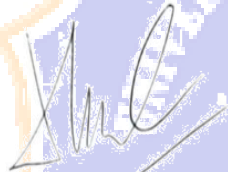
Skripsi oleh Rita Defiana
Telah dipertahankan di depan dewan Penguji
Pada tanggal, 30 September 2020

Dewan Penguji,



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

(Ketua)



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198407242015041002

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870907201504 1001

(Anggota)



I Made Patrama, S.T., M.Tech.
NIP. 198005242014041003

(Anggota)

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

Pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Oktober 2020

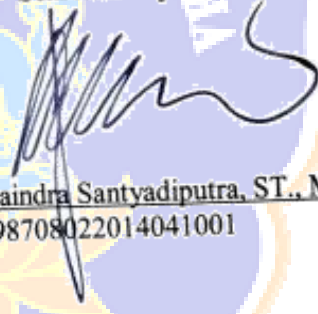
Mengetahui

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 00 1

Sekretaris Ujian,



Gede Saindra Santyadiputra, ST., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya 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 keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



PRAKATA

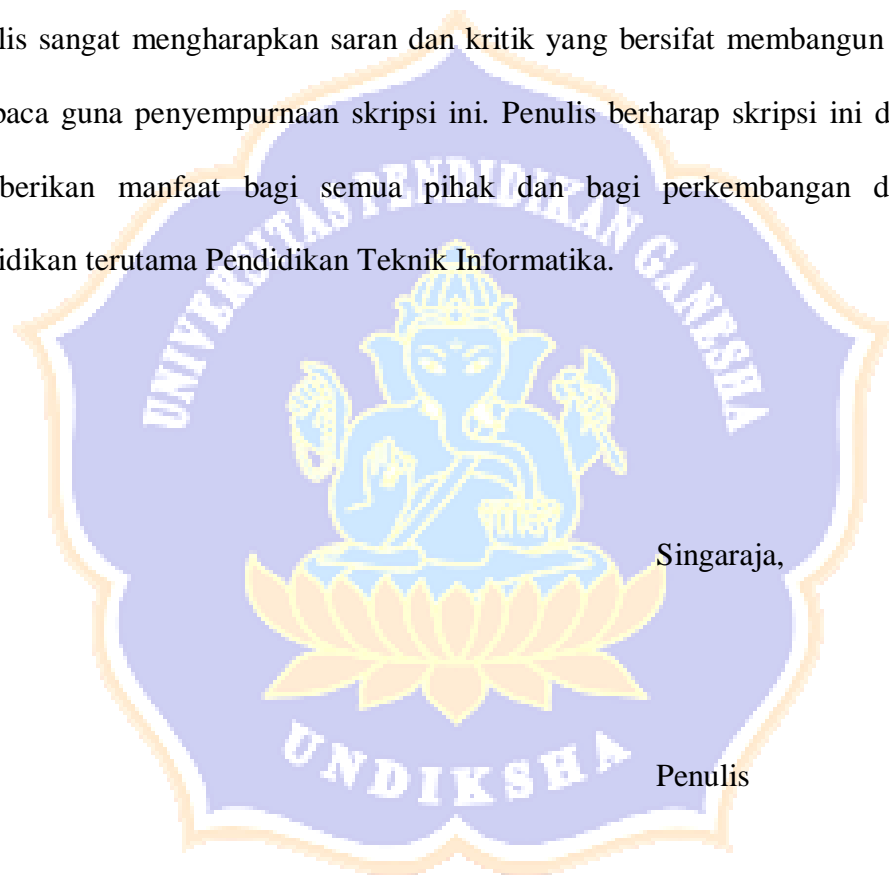
Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG PUPUTAN BAYU BANYUWANGI”**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerjasama, motivasi, arahan, saran, dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih serta penghargaan atas rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana dan 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 Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, kesabarannya dan waktu yang telah diluangkan di tengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

5. I Made Putrama, S.T., M.Tech., selaku pembimbing II atas segala bimbingan, motivasi, waktu dan pikiran serta penuh kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T., selaku penguji I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam membimbing penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., selaku penguji II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam membimbing penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah banyak memotivasi dan dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Bapak Pribadi Fransdinata selaku Ketua Banyuwangi Geographic yang telah bersedia menjadi narasumber tentang cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi
10. Bapak Ilham Laili Mursidi, S.H., selaku budayawan Banyuwangi yang telah bersedia menjadi narasumber tentang cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi.
11. Ibu Ngalia Puspitorini, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Osing SDN 1 Sumberbulu , yang telah bersedia menjadi narasumber tentang menentukan media yang tepat dalam mempelajari cerita sejarah.

12. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan dukungan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia dan rhmat-Nya atas semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat 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.



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan Pembimbing.....	iii
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	4
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	6
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA	8
2.1.1 Penelitian Terkait.....	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	10
2.2.1 Sekilas Tentang Cerita	10
2.2.2 Film	15
2.2.3 Animasi	15
2.2.4 Perangkat Lunak	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 JENIS PENELITIAN.....	26
3.2 METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	26

3.2.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	27
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan)	28
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	34
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	36
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	37
3.2.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 HASIL PENELITIAN	43
4.1.1 Hasil Tahap <i>concept</i> (Pengonsepan)	43
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Desain).....	44
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	49
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	51
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian).....	57
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	62
4.2 PEMBAHASAN.....	63
BAB V KESIMPULAN	69
4.3 KESIMPULAN	69
4.4 SARAN	70
DAFTAR PUSTAKA	71
RIWAYAT HIDUP	74
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Konsep Film animasi 2 dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi ..	27
Tabel 3. 2 Pengumpulan Audio	34
Tabel 3. 3 Pengumpulan Gambar	35
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Uji Ahli Isi	38
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Uji Ahli Media	38
Tabel 3. 6. Kriteria Penilaian Butir Instrumen	39
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas Aiken v	39
Tabel 3. 8 Skor Angket Uji Respon Pengguna.....	41
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Intrumen Uji Respon Pengguna	42
Tabel 3. 10 Range Persentase Kelayakan Film	42
Tabel 4. 1 Tahap concept Pengembangan Film Animasi	43
Tabel 4. 2 Perancangan Karakter.....	45
Tabel 4. 3 Perancangan Latar Tempat	47
Tabel 4. 4 Range Persentase Kelayakan Film	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Prinsip Animasi <i>Pose-To-Pose and Inbetween</i>	18
Gambar 2. 2 Prinsip Animasi <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2. 3 Prinsip Animasi <i>Akselerasi</i>	19
Gambar 2. 4 Prinsip Animasi <i>Anticipation</i>	20
Gambar 2. 5 Prinsip Animasi <i>Anticipation</i>	20
Gambar 2. 6 Prinsip Animasi <i>Dramatisasi</i>	21
Gambar 2. 7 Prinsip Animasi <i>Squash and Stretch</i>	21
Gambar 2. 8 Prinsip Animasi <i>Staging</i>	22
Gambar 2. 9 Prinsip Animasi Daya Tarik Karakter	22
Gambar 2. 10 Prinsip Animasi Penjiwaan Karakter.....	23
Gambar 3. 1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	27
Gambar 3. 2 Rancangan tokoh Wong Agung Willis.....	29
Gambar 3. 4 Rancangan tokoh Rempeg	29
Gambar 3. 6 Rancangan tokoh Colmond.....	30
Gambar 3. 7 Rancangan tokoh Van Schaar	30
Gambar 3. 8 Rancangan tokoh Reygers.....	31
Gambar 3. 9 Rancangan tokoh Prajurit Belanda	31
Gambar 3. 10 Rancangan tokoh Prajurit Blambangan	32
Gambar 3. 11 Rancangan gambar pendukung monument Perang Puputan Bayu .	33
Gambar 3. 12 Rancangan gambar pendukung Kraton Blambangan	33
Gambar 3. 13 Rancangan gambar pendukung Kraton Bayu.....	33
Gambar 3. 14 Rancangan gambar pendukung Pelabuhan Banyualit.....	34
Gambar 3. 15 website <i>adobe system</i>	36
Gambar4. 1 Cover CD/DVD Film Animasi.....	48
Gambar4. 2 Desain Cover kepingan CD/DVD Film Animasi.....	49
Gambar 4. 3 Desain Poster Film Animasi.....	49
Gambar 4. 4 Modelling	52
Gambar 4. 5 Texturing	52

Gambar 4. 6 Rigging.....	53
Gambar 4. 7 Acting/Animation	53
Gambar 4. 8 Visual Effect.....	54
Gambar 4. 9 Rendering	54
Gambar 4. 10 Editing Audio	55
Gambar 4. 11 Editing video	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Surat Permohonan Data.....	76
Lampiran 2 Surat Penerimaan Permohonan Data	77
Lampiran 3 Sinopsis	78
Lampiran 4 Lembar Uji Ahli Isi.....	81
Lampiran 5 Lembar Uji Ahli Media.....	83
Lampiran 6 Lembar Uji Respon Pengguna.....	85
Lampiran 7 Skenario.....	87
Lampiran 8 <i>Storyboard</i>	95
Lampiran 9 Hasil Wawancara Guru	100
Lampiran 10 Hasil Wawancara Ketua Geographic Banyuwangi.....	101
Lampiran 11 Hasil Wawancara Budayawan	105
Lampiran 12 Angket pengukur pengetahuan anak	107
Lampiran 13 Hasil Statistik Angket	109
Lampiran 14 Angket Pengetahuan Cerita Sejarah Perang Puputan Bayu	111
Lampiran 15 Hasil Statistik Angket Pengetahuan Cerita	112
Lampiran 16 Dokumentasi Observasi Awal	114
Lampiran 17 Storyboard Film Animasi 2D Perang Puputan Bayu	117
Lampiran 18 Perhitungan Angket Uji Ahli Isi	130
Lampiran 19 Perhitungan Angket Uji Media.....	135
Lampiran 20 Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna	146
Lampiran 21 Dokumentasi Pengujian Film	149