

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI  
“RIWAYAT HIDUP MR. I GUSTI KETUT PUDJA”**



**OLEH  
NI KADEK TESYA ARI SAPUTRI  
NIM 1615051018**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**2020**

# **PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “RIWAYAT HIDUP MR. I GUSTI KETUT PUDJA”**

## **SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Menyelesaikan Program  
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh**

**Ni Kadek Tesya Ari Saputri  
Nim. 1615051018**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**2020**

**SKRIPSI**

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

**Menyetujui,**

**Pembimbing I,**



**Pembimbing II,**




I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.    Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc. Ph.D.  
NIP. 198709072015041001    NIP. 19821112008121001

Tugas Akhir Oleh Ni Kadek Tesya Ari Saputri  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada 29 September 2020


Dewan Penguji,

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


(Ketua)

  
Dr. Phill Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.  
NIP. 198502152008122007

(Anggota)

  
I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198709072015041001

(Anggota)

  
Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph. D.  
NIP. 198211112008121001

(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 : 29 September 2020

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Gede Sanjaya Santyadiputra, S.T., M.Cs  
NIP. 19870802 2001404 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Film Animasi 2D Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja**" 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 resiko/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.

Singaraja, 29 September 2020

Yang membuat pernyataan



Ni Kadek Tesya Ari Saputri  
NIM. 1615051018

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karean tasa berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “RIWAYAT HIDUP MR. I GUSTI KETUT PUDJA”. 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 dan juga motivasi, arahan, bantuan, kerjasama, saran serta kritik yang bersifat konstruktif 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 Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I atas segala 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. I Made Putrama, S.T., M.Tech., 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 Drs. I Made Pageh, M.Hum. selaku dosen sejarah Undiksha yang telah bersedia menjadi narasumber tentang Mr. I Gusti Ketut Pudja.
10. Bapak I Gede Komang selaku Kadis Dinas Kebudayaan yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
11. Seluruh staff 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 moral 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, 28 September 2020



Penulis



## DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR PENGESASAAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESASAAN PENGUJI .....	iv
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN .....	vii
MOTTO.....	viii
PRAKATA .....	ix
ABSTRAK .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.4 BATASAN MASALAH.....	6
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	13
2.2.1 Sekilas tentang “Mr. I Gusti Ketut Pudja” .....	13
2.2.2 Film animasi .....	15
2.2.3 Animasi.....	15
2.2.4 Animasi 2 Dimensi (2D).....	24
2.2.5 Sinopsis.....	27
2.2.6 Storyboard .....	27
2.2.7 Perangkat Lunak .....	27
2.2.8 Pengertian Film Dokumenter.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30

3.1	JENIS PENELITIAN .....	30
3.2	MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN .....	30
3.2.1	<i>Concept</i> (Konsep) .....	31
3.2.2	<i>Design</i> (Pendesainan) .....	33
3.2.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi) .....	44
3.2.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	44
3.2.5	<i>Testing</i> (Pengujian).....	45
3.2.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian) .....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....		52
4. 1	HASIL PENELITIAN .....	52
4. 2	PEMBAHASAN .....	78
BAB V PENUTUP.....		85
5. 1	KESIMPULAN.....	85
5.2	SARAN .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....		87
RIWAYAT HIDUP .....		89
LAMPIRAN.....		90



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. 1 Statistik Museum <i>Soenda Ketjil</i> .....	3
Tabel 3. 1 Konsep Film Animasi 2D .....	33
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi .....	46
Tabel 3. 3 Angket Uji Ahli Media .....	47
Tabel 3. 4 Skoring Formula Gregory .....	47
Tabel 3. 5 Angket Uji Respon.....	50
Tabel 3. 6 Kriteria Penggolongan Responden.....	50
Tabel 4.1 Tahap Konsep .....	53
Tabel 4. 2 Perancangan Karakter .....	54
Tabel 4. 3 Perancangan Gambar Pendukung .....	60
Tabel 4. 4 Implementasi Storyboard .....	65
Tabel 4. 5 Kriteria Penggolongan Responden.....	76
Tabel 4. 6 Sebaran Skor Respon Masyarakat.....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Prinsip Animasi <i>Pose-To-Pose and Inbetween</i> .....	17
Gambar 2.2 Prinsip Animasi Timing .....	18
Gambar 2. 3 Prinsip Animasi <i>Secondary Action</i> .....	18
Gambar 2.4 Prinsip Animasi <i>Ease In and Out</i> .....	19
Gambar 2.5 Prinsip Animasi <i>Anticipation</i> .....	20
Gambar 2. 6 Prinsip Animasi <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	20
Gambar 2. 7 Prinsip Animasi <i>Arc</i> .....	21
Gambar 2. 8 Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i> .....	22
Gambar 2. 9 Prinsip Animasi Elastisitas.....	22
Gambar 2. 10 Prinsip Animasi <i>Staging</i> .....	23
Gambar 2. 11 Prinsip Animasi <i>Appeal</i> .....	23
Gambar 2. 12 Penjiwaan Karakter .....	24
Gambar 3. 1 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	31
Gambar 3. 2 Rancangan Tokoh Mr . I Gusti Ketut Pudja Kecil dan Dewasa.....	35
Gambar 3. 3 Rancangan Tokoh Jero Ratna Kusuma .....	35
Gambar 3. 4 Rancangan Tokoh I.G. Nyoman Raka .....	36
Gambar 3. 5 Rancangan I Gusti Gede Jelantik .....	36
Gambar 3. 6 Rancangan I Gusti Made Tedja.....	37
Gambar 3. 7 Rancangan I Gusti Nyoman Wirya .....	37
Gambar 3. 8 Rancangan I Gusti Ayu Ningrat .....	38
Gambar 3. 9 Rancangan Tokoh Ir.Soekarno .....	38
Gambar 3. 10 Rancangan Pegawai.....	39
Gambar 3. 11 Moh. Hatta.....	39
Gambar 3. 12 Siti .....	40
Gambar 3. 13 Rumah Mr. I Gusti Ketut Pudja .....	40
Gambar 3. 14 Kantor Gubernur Soenda Ketjil.....	41
Gambar 3. 15 Ruang Rapat Mr. I Gusti Ketut Pudja .....	41
Gambar 3. 16 Hollands-Islandche School (HIS).....	41
Gambar 3. 17 Tempat Magang.....	42

Gambar 3. 18 Kantor Voorzitter Road van Kerta Badung.....	42
Gambar 3. 19 Kantor Badan Pemeriksaan Keuangan.....	42
Gambar 3. 20 Kantor Asuransi Jiwa Bersama Bumi Putera .....	43
Gambar 3. 21 Desain CD, DVD, dan Poster.....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Pemberian Ijin Produk.....	92
Lampiran 2. Sinopsis.....	93
Lampiran 3. <i>Storyboard</i> .....	96
Lampiran 4. Hasil Wawancara Dengan Narasumber.....	104
Lampiran 5. Angket .....	106
Lampiran 6. Foto Angket .....	108
Lampiran 7. Data Jumlah Pengunjung Museum Soenda Ketjil .....	110
Lampiran 8. Data Rekapitan Angket.....	111
Lampiran 9. Lembar Uji Ahli Isi.....	114
Lampiran 10. Lembar Uji Ahli Media .....	116
Lampiran 11. Lembar Uji Ahli Respon Pengguna.....	118
Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Isi.....	122
Lampiran 13. Hasil Uji Ahli Media .....	126
Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Respon Pengguna.....	130
Lampiran 15. Dokumentasi.....	139