

**IMPLEMENTASIMODULAR RIGGINGRIGIFY  
DALAM PENGEMBANGAN FILM ANIMASI TUDE  
THE SERIES  
“ GOTONG ROYONG MEMBUAT KERAJINAN  
TANGAN ”**



**OLEH  
GEDE WIDIARTANA YASA  
Nim 1615051045**

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

**2021**

**IMPLEMENTASI MODULAR RIGGING RIGIFY  
DALAM PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D TUDE  
THE SERIES- GOTONG ROYONG MEMBUAT  
KERAJINAN TANGAN**

**SKRIPSI**



**Diajukan Kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program  
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh**

**Gede Widiartatana Yasa**

**1615051045**

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

**2021**

SKRIPSI

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

MENYETUJUI

Pembimbing I,



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

Pembimbing II

Made Windu Antara Kesiman, S.T.,M.Sc., Ph.D.  
NIP. 19821112008121001

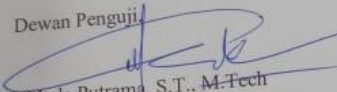
SKRIPSI

Oleh Gede Widiartana Yasa

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal

Dewan Penguji

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

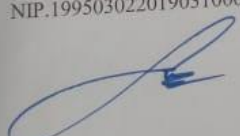
(Ketua)

NIP.198005242014041003

  
I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIP.199503022019031006

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

(Ketua)

NIP. 198709072015041001

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

(Anggota)

NIP. 19821112008121001

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:


Hari:

Tanggal:

Mengetahui

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

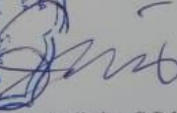
  
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si  
NIP. 19740801 2000032001

Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Sc.  
NIP. 19870802 2001404 1 001

Mengesahkan



Dekan Fakultas Teknik Dan Kejuruan

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

NIP. 19710616 1996021 001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis berjudul **“Implementasi Modular Rigging Rigiffy Dalam Pengembangan Film Animasi 3D Tude The Series – Gotong Royong Membuat Kerajinan Tangan”** 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,

Yang membuat pernyataan

Gede Widiartana Yasa

NIM. 1615051045

## PRAKARTA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Asung Kertha Wara Nugraha-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Implementasi Modular Rigging Rigify Dalam Pengembangan Film Animasi Tude The Series“ Gotong Royong Membuat Kerajinan Tangan ”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjanapendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan dukungan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel. M.Pd., selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan.
2. Dr. I Gede Sudirtha. S.Pd.,M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra. S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. I Made Putrama, S.T., M.Tech. selaku Penguji pertama yang telah banyak memberi dukungan, arahan, serta saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
5. I Nengah Eka Mertayasa. S.Pd., M.Pd. selaku Penguji kedua yang telah banyak memberi dukungan arahan, serta saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
6. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing pertama yang telah banyak memberi dukungan arahan, serta saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
7. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Pembimbing kedua yang telah banyak memberi dukungan arahan, serta saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.

8. Seluruh staff dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
9. Seluruf staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah membantu penulis dalam segala kelancaran proses penyusunan skripsi.
10. Nyoman Budiasa dan Ketut Suarmini selaku kedua orang tua penulis, Gede Widiartana Yasa selaku saudara penulis yang telah memberikan dorongan, semangat, dukungan, serta doa.
11. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2016 jurusan Pendidika Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
12. Semua pihak yang tidak bisa sebut penulis satu persatu yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini penulis berharap saran serta kritik yang sifatnya membangun dari berbagai pihak, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya dibidang pendidikan.

Singaraja,

Penulis



**IMPLEMENTASI MODULAR RIGGING RIGIFY DALAM  
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI TUDE THE SERIES  
“ GOTONG ROYONG MEMBUAT KERAJINAN TANGAN ”**

**Oleh**

**Gede Widiartana Yasa, NIM 1615051045**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Email: [gedewidiartanayasa@gmail.com](mailto:gedewidiartanayasa@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan pengembangan “Implementasi Modular Rigging Rigify Dalam Pengembangan Film Animasi Tude The Series – Gotong Royong Membuat Kerajinan Tangan”. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan MDLC.. Penelitian ini melibatkan anak-anak dengan usia 6 hingga 12 tahun. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner/angket. Teknik analisis yang digunakan menggunakan uji validitas ahli dan mendapat hasil untuk ahli isi sebesar 1.00, dan ahli media 1.00. Hasil penelitian menunjukkan hasil rancangan dan implementasi konten pengembangan “Implementasi Modular Rigging Rigify Dalam Pengembangan Film Animasi Tude The Series – Gotong Royong Membuat Kerajinan Tangan” yang berhasil diterapkan berdasarkan hasil uji validasi dari ahli isi, dan ahli media dengan nilai rata-rata 1.00 dengan kriteria Sangat Valid. Serta respon anak-anak dengan umur 6 – 12 tahun diantaranya 40% menilai sangat positif dan 60% menilai positif dengan presentase tersebut maka film animasi Tude The Series – Gotong Royong Membuat Kerajinan Tangan mendapat respon sangat baik dikalangan anak-anak.

**Kata Kunci : Rigify, Animasi, Gotong Royong**

## DAFTAR ISI

HALAMAN

PRAKARTA.....	i
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR TABEL.....	12
BAB IPENDAHULUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 LATAR BELAKANG.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IKAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Penelitian Terkait.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 LANDASAN TEORI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 ANIMASI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 GOTONG ROYONG.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IIIMETODOLOGI PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 JENIS PENELITAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1 <i>Concept</i> (Pongonsepan).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2 Design (Perancangan).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.4 Assembly (Pembuatan).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.5 Testing (Pengujian).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.6 Distribution.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IVIMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 HASIL PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Implementasi Perangkat.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.1.2 Implementasi Film Animasi 3 Dimensi **Error! Bookmark not defined.**  
4.2 PEMBAHASAN ..... **Error! Bookmark not defined.**  
BAB VPENUTUP ..... **Error! Bookmark not defined.**  
5.1 KESIMPULAN ..... **Error! Bookmark not defined.**  
5.2 SARAN ..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. Tude .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. Pandu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. Tika .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 5. Made.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 6. Kak Gede ( Kakak Made ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 7. Ibu Pandu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 8. Ayah Pandu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 9. Ibu Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 10. Sekolah Pandu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 11. Ruang Kelas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 12. Rumah Made .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 13. Ruang Tamu Made.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 14 Tahapan Modelling .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 15 Tahapan Texturing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 16 Add-Ons Rigify.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 17 Tahapan rigify .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 18 Hasil posisi rigify .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 19 Rigify Limbs .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 20 Rigify Torso .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 21 Rigify Face.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 22 Tahapan Animation.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 23 Tahap Rendering .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 24 Tahap Perekaman.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 25 Tahap Penggabungan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Table 1. Konsep Film animasi 3 dimensi Tude the series “Gotong royong membuat kerajinan tangan” .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Table 2. Pengumpulan Audio .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Table 3. Pengumpulan Gambar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Table 4. Kisi-Kisi Uji Ahli Isi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Table 5. Kisi-Kisi Uji Ahli Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Table 6. Kisi-Kisi Uji Respon.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Table 7 Tahap konsep .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Table 8 Perancangan Karakter .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Table 9 Perncagan Gambar Pendukung.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

