

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
TUDE *THE MOVIE*
PENTINGNYA MENCUCI TANGAN YANG BENAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
TUDE *THE MOVIE*
PENTINGNYA MENCUCI TANGAN YANG BENAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

Ni Kadek Dwi Trisna Rahayu

Nim 1715051018

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



Dr. I Made Gede Sumarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

Pembimbing II



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

Skripsi oleh Ni Kadek Dwi Trisna Rahayu
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada Tanggal 30 Juni 2021 :

Dewan Penguji



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

(Ketua)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

(Anggota)



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

(Anggota)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

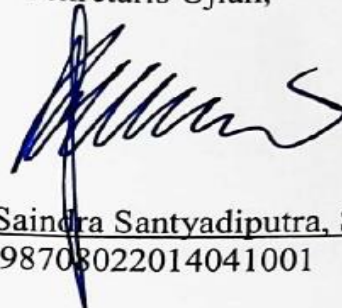
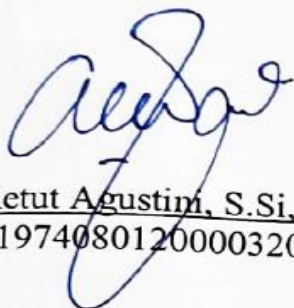
Hari : Rabu

Tanggal: 30 Juni 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

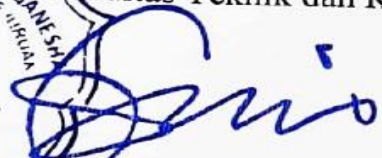


Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 197408012000032001

Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan




Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106161996011001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 25 Juni 2021
Yang Membuat Pernyataan



Ni Kadek Lwi Trisna Rahayu
NIM. 1715051018

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE *THE MOVIE* PENTINGNYA MENCUCI TANGAN YANG BENAR**”. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha dan Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
3. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini
4. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
5. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Beserta rekan mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.

Singaraja, 25 Juni 2021

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
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.....	2
1.1 LATAR BELAKANG.....	2
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	7
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.5 BATASAN MASALAH.....	8
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.2 LANDASAN TEORI.....	15
2.2.1 <i>Film</i>	15
2.2.2 <i>Animasi</i>	16
2.2.3 <i>3D Animation</i> (Animasi 3 Dimensi).....	26
2.2.4 <i>Storyboard</i>	28
2.2.5 <i>Sinopsis</i>	29

2.2.6 Perangkat Lunak	29
2.2.7 Cuci Tangan.....	31
2.2.8 Tude	37
2.2.9 Tude The Movie	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
3.1 JENIS PENELITIAN	39
3.2 MODEL PENELITIAN	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1 HASIL PENELITIAN.....	61
4.1.1 Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan)	61
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	62
4.1.3 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	65
4.1.4 Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	67
4.1.5 Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian)	77
4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i>	85
4.2 PEMBAHASAN	86
BAB V PENUTUP.....	92
5.1 SIMPULAN	92
5.2 SARAN	93
DAFTAR PUSTAKA	94
RIWAYAT HIDUP.....	96
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

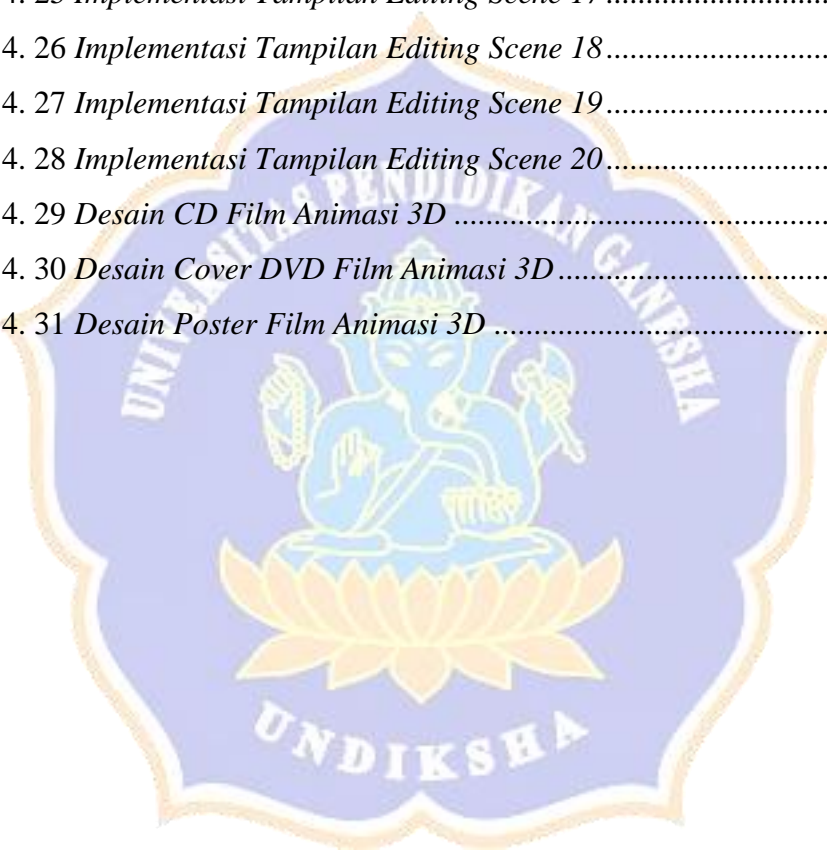
Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 <i>Konsep Film Animasi 3D</i>	41
Tabel 3. 2 <i>Kisi – kisi Uji Ahli Isi</i>	54
Tabel 3. 3 <i>Kisi – kisi Uji Ahli Media</i>	55
Tabel 3. 4 <i>Angket Uji Respon</i>	58
Tabel 3. 5 <i>Kriteria Penggolongan Responden</i>	59
Tabel 3. 6 <i>Presentase Kelayakan Film</i>	59
Tabel 4. 1 <i>Hasil Tahap Concept</i>	61
Tabel 4. 2 <i>Implementasi Perancangan Karakter Dalam Bentuk Animasi 3D</i>	62
Tabel 4. 3 <i>Implementasi bentuk 3D pada perancangan latar tempat</i>	65
Tabel 4. 4 <i>Kriteria Penggolongan Responden</i>	84
Tabel 4. 5 <i>Hasil Kriteria Penggolongan Skor Responden</i>	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	40
Gambar 3. 2 <i>Rancangan Karakter Tude</i>	43
Gambar 3. 3 <i>Rancangan Karakter Pandu</i>	43
Gambar 3. 4 <i>Rancangan Karakter Bryan</i>	44
Gambar 3. 5 <i>Rancangan Karakter Cava</i>	44
Gambar 3. 6 <i>Rancangan Karakter Nana</i>	45
Gambar 3. 7 <i>Rancangan Karakter Arya</i>	46
Gambar 3. 8 <i>Rancangan Karakter Dokter</i>	46
Gambar 3. 9 <i>Rancangan Gambar Pendukung Lapangan Puputan Badung</i>	48
Gambar 3. 10 <i>Rancangan Gambar Pendukung Tempat Bermain</i>	48
Gambar 3. 11 <i>Rancangan Gambar Pendukung Puskesmas</i>	48
Gambar 3. 12 <i>Rancangan Gambar Pendukung Rumah Bryan</i>	49
Gambar 4. 1 <i>Menunjukkan implementasi modelling pada Maya</i>	68
Gambar 4. 2 <i>Menunjukkan implementasi texturing pada Substance</i>	68
Gambar 4. 3 <i>Menunjukkan Implementasi rigging pada Maya</i>	68
Gambar 4. 4 <i>Menunjukkan implementasi skinning pada Maya</i>	69
Gambar 4. 5 <i>Menunjukkan implementasi acting/animation pada Maya</i>	69
Gambar 4. 6 <i>Menunjukkan implementasi lighting pada Maya</i>	69
Gambar 4. 7 <i>Menunjukkan implementasi rendering pada Maya</i>	70
Gambar 4. 8 <i>Implementasi Tampilan Opening Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar</i>	71
Gambar 4. 9 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 1</i>	71
Gambar 4. 10 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 2</i>	71
Gambar 4. 11 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 3</i>	72
Gambar 4. 12 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 4</i>	72
Gambar 4. 13 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 5</i>	72
Gambar 4. 14 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 6</i>	73
Gambar 4. 15 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 7</i>	73
Gambar 4. 16 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 8</i>	73

Gambar 4. 17 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 9</i>	74
Gambar 4. 18 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 10</i>	74
Gambar 4. 19 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 11</i>	74
Gambar 4. 20 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 12</i>	75
Gambar 4. 21 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 13</i>	75
Gambar 4. 22 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 14</i>	75
Gambar 4. 23 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 15</i>	76
Gambar 4. 24 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 16</i>	76
Gambar 4. 25 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 17</i>	76
Gambar 4. 26 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 18</i>	77
Gambar 4. 27 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 19</i>	77
Gambar 4. 28 <i>Implementasi Tampilan Editing Scene 20</i>	77
Gambar 4. 29 <i>Desain CD Film Animasi 3D</i>	85
Gambar 4. 30 <i>Desain Cover DVD Film Animasi 3D</i>	86
Gambar 4. 31 <i>Desain Poster Film Animasi 3D</i>	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Sinopsis.....	98
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	102
Lampiran 3.Skenario	109
Lampiran 4. Angket Pengukuran Pengetahuan Awal Anak Usia Sekolah	117
Lampiran 5. Instrument Angket Kuisisioner Uji Ahli Isi	120
Lampiran 6. Angket Uji Ahli Isi	122
Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Media.....	125
Lampiran 8. Angket Uji Ahli Media.....	127
Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna	130
Lampiran 10.Perhitungan Uji Respon Pengguna.....	134
Lampiran 11. Dokumentasi.....	135
Lampiran 12. Storyboard Film Animasi 3D Tude <i>The Movie</i> Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar.....	137

