

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE
THE MOVIE-SEJARAH LAGU MERAH PUTIH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika



Oleh

I Gusti Agung Mia Pradita

NIM. 1715051015

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

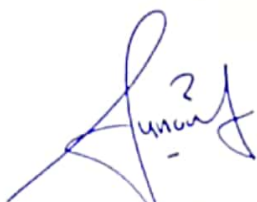
2021

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I,



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


Pembimbing II,

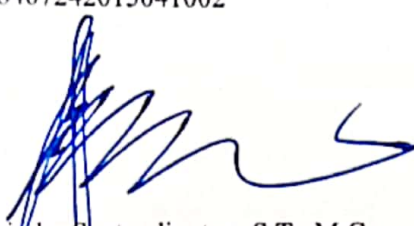


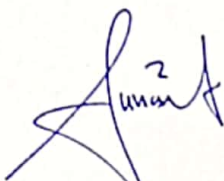
I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001


Skripsi oleh I Gusti Agung Mia Pradita
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal: 16 Juni 2021

Dewan Penguji,


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


Gede Saiydra Santyadiputra, S.T., M.Cs. (Anggota)
NIP. 198708022014041001


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


I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198709072015041001

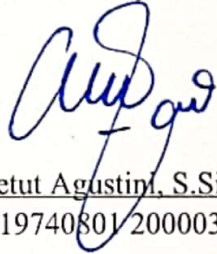
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 16 Juni 2021

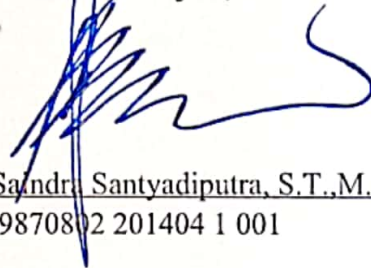
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si
NIP. 19740801 200003 2 001

Sekretaris Ujian,



Gede Sandra Santyadiputra, S.T., M.Cs
NIP. 19870802 201404 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I. Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd
NIP. 19710616 199602 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih” 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, 15 Mei 2021

Yang membuat pernyataan,



I Gusti Agung Mia Pradita

NIM. 1715051015

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih”**. 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 serta kerjasama, motivasi, arahan, bantuan, saran dan kritik yang bersifat membangun 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, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah

kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

5. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., 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. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., 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. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., 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 Putu Oka Sastra, S.P., M.Ma selaku anak dari almarhum I Gde Dharna yang telah memberikan bantuan dan Kerjasama sebagai narasumber dalam penyusunan ide cerita tentang Sejarah Lagu Merah Putih selama penulis melakukan penelitian.

10. Bapak Wayan Suwanda, BA selaku ketua Legium Veteran yang telah memberikan bantuan dan kerjasama sebagai narasumber dalam penyusunan ide cerita tentang Sejarah Lagu Merah Putih selama penulis melakukan penelitian.
11. Seluruh Staf Dinas kebudayaan buleleng yang selalu memberikan kelancaran dalam pencarian data untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika 2017 yang telah banyak memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat, dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia kepada 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, 15 Mei 2021

DAFTAR ISI

HALAMAN

SAMPUL JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	6
1.3. BATASAN MASALAH	7
1.4. TUJUAN PENELITIAN	7
1.5. MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1. KAJIAN PUSTAKA	10
2.1.1 Penelitian Terkait	10
2.2 LANDASAN TEORI	16
2.2.1. Sejarah Lagu Merah Putih.....	16

2.2.2.	Film	18
2.2.3.	Animasi	23
2.2.4.	Animasi 3 Dimensi (<i>3D Animation</i>)	35
BAB III METODE PENELITIAN.....		39
3.1.	JENIS PENELITIAN	39
3.2.	METODE PENELITIAN	39
3.2.1.	Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	40
3.2.2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	42
3.2.3.	Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	53
3.2.4.	Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	53
3.2.5.	Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	57
3.2.6.	Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>).....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
4.1	HASIL PENELITIAN	63
4.4.1	Hasil Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>)	63
4.4.2	Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	64
4.4.3	Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	71
4.4.4	Hasil Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	73
4.4.5	Hasil Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	85
4.4.6	Hasil Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)	92
4.2	PEMBAHASAN	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		100
5.1	KESIMPULAN	100
5.2	SARAN	101
DAFTAR PUSTAKA		103

RIWAYAT HIDUP.....	106
LAMPIRAN.....	107



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Tahap Konsep Film Animasi 3D Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih.	40
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	57
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Uji Ahli Media	58
Tabel 3. 4 Angket Uji Respon.....	61
Tabel 3. 5 Kriteria Penggolongan Responden	62
Tabel 3. 6 Presentase Kelayakan Film	62
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept.....	63
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter Dalam Bentuk Animasi 3 Dimensi	65
Tabel 4. 3 Implementasi Perancangan Gambar Pendukung Dalam Bentuk Animasi 3 Dimensi	68
Tabel 4. 4 Kriteria Penggolongan Responden	90
Tabel 4. 5 Sebaran Skor Respon Masyarakat	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1 Hasil Responden.....	3
Gambar 2. 1 <i>Fishbone</i>	16
Gambar 2. 2 <i>Squash and stretch</i>	25
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	26
Gambar 2. 4 <i>Follow through & Overlapping action</i>	26
Gambar 2. 5 <i>Staging</i>	27
Gambar 2. 6 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	28
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	28
Gambar 2. 8 <i>Slow In & Slow Out</i>	29
Gambar 2. 9 <i>Secondary Action</i>	30
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	30
Gambar 2. 11 <i>Timing</i>	31
Gambar 2. 12 <i>Solid Drawing</i>	31
Gambar 2. 13 Animasi <i>Appeal Shape</i> yang bervariasi.....	32
Gambar 2. 14 Animasi <i>Appeal</i> Bermain dengan Proporsi	33
Gambar 2. 15 Animasi <i>Appeal</i> Sempel.....	34
Gambar 3. 1 Multimedia Development Life Cycle.....	40
Gambar 3. 2 Rancangan Tokoh Tude	44
Gambar 3. 3 Rancangan Tokoh Agung.....	45
Gambar 3. 4 Tokoh Ayu.....	45
Gambar 3. 5 Rancangan Tokoh Made.....	46
Gambar 3. 6 Rancangan Tokoh Ayah.....	47
Gambar 3. 7 Rancangan Tokoh Prajurit Belanda.....	47
Gambar 3. 8 Rancangan Tokoh Pemuda Buleleng	48
Gambar 3. 9 Rancangan Gambar Pendukung Rumah Agung.....	49
Gambar 3. 10 Rancangan Gambar Pendukung Kamar Agung	50
Gambar 3. 11 Rancangan Gambar Pendukung Ruang Tamu	50
Gambar 3. 12 Rancangan Gambar Pendukung Pelabuhan Buleleng	51
Gambar 3. 13 Rancangan Gambar Pendukung Pantai	52

Gambar 3. 14 Rancangan Gambar Pendukung Kapal Belanda.....	52
Gambar 4. 1 Cover CD.....	70
Gambar 4. 2 Cover DVD	70
Gambar 4. 3 Poster.....	71
Gambar 4. 4 Implementasi Proses <i>Modelling</i>	73
Gambar 4. 5 Implementasi Proses <i>Texturing</i>	74
Gambar 4. 6 Implementasi Proses <i>Rigging</i>	74
Gambar 4. 7 Implementasi Proses <i>Skinning</i>	75
Gambar 4. 8 Implementasi Proses <i>Acting/Animation</i>	75
Gambar 4. 9 Implementasi Proses <i>Lighting</i>	76
Gambar 4. 10 Implementasi Proses <i>Rendering</i>	76
Gambar 4. 11 Editing Audio Dubbing	77
Gambar 4. 12 Implementasi Tampilan Opening Film Animasi 3D Tude The Movie- Sejarah Lagu Merah Putih.....	78
Gambar 4. 13 Implementasi Tampilan Judul Film Animasi 3D Tude The Movie- Sejarah Lagu Merah Putih.....	78
Gambar 4. 14 Implementasi Tampilan Pengenalan Karakter Film Animasi 3D Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih.....	79
Gambar 4. 15 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 1.....	79
Gambar 4. 16 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 2.....	79
Gambar 4. 17 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 3.....	80
Gambar 4. 18 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 4.....	80
Gambar 4. 19 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 5.....	80
Gambar 4. 20 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 6.....	81
Gambar 4. 21 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 7.....	81
Gambar 4. 22 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 8.....	81
Gambar 4. 23 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 9.....	82
Gambar 4. 24 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 9.....	82
Gambar 4. 25 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 10.....	82
Gambar 4. 26 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 11.....	83
Gambar 4. 27 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 12.....	83
Gambar 4. 28 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 13.....	83

Gambar 4. 29 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 14.....	84
Gambar 4. 30 Implementasi Tampilan Editing <i>Scene</i> 15.....	84
Gambar 4. 31 Implementasi Tampilan Credit Film Animasi 3D Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih.....	84
Gambar 4. 32 Persentase Angket Responde	92



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Sinopsis.....	108
Lampiran 2. Storyboard	112
Lampiran 3. Skenario	123
Lampiran 4. Hasil Wawancara	134
Lampiran 5. Data Statistik Angket Penelitian.....	138
Lampiran 6. Dokumentasi Awal	141
Lampiran 7. Storyboard Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih.....	143
Lampiran 8. Angket Uji Ahli Isi	167
Lampiran 9. Perhitungan Angket Uji Ahli Isi	171
Lampiran 10. Angket Uji Ahli Media.....	172
Lampiran 11 Perhitungan Angket Uji Ahli Media.....	177
Lampiran 12. Angket Uji Respon Pengguna.....	178
Lampiran 13. Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna	183
Lampiran 14. Dokumentasi.....	185
Lampiran 15. Instrumen Uji Ahli Isi.....	187
Lampiran 16. Instrumen Uji Ahli Media.....	189
Lampiran 17. Instrumen Uji Respon Pengguna	191
Lampiran 18. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat	194