

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI  
SEJARAH PERANG KERAJAAN BANGLI,  
TAMANBALI DAN GIANYAR**



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

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI  
SEJARAH PERANG KERAJAAN BANGLI,  
TAMANBALI DAN GIANYAR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
Pendidikan Teknik Informatika

Oleh :

I Putu Sujana Atmaja

Nim 1615051081

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**2021**

## **SKRIPSI**

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

**Menyetujui**

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Made Windu Antara Kesiman,S.T., M.SC.  
NIP. 198005242014041003

Skripsi oleh I Putu Sujana Atmaja  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 01 Juli 2021

Dewan Penguji,



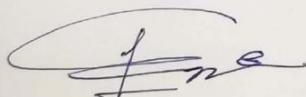
Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198901192015041004

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc.  
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 : 01 juli 2021

**Mengetahui**

Ketua Ujian,

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

Sekretaris Ujian,

  
Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.  
NIP. 1987030220014041001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG KERAJAAN BANGLI, TAMANBALI DAN GANYAR”** beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku di dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap bertanggung jawab serta menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan di dalam karya ini.

Singaraja,.....

Yang membuat pernyataan



I Putu Sujana Atmaja

## KATA PERSEMPAHAN

TERIMA KASIH SAYA UCAPKAN KEPADA :

**IDA SANG HYANG WIDHI WASA**

Karena atas berkat rahmat beliaulah, skripsi ini dapat terselesaikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA :

**KEDUA ORANG TUA TERCINTA**

**(I Wayan Suweca & Ni Nyoman Darmi)**

Yang telah membesarkan , mendidik serta membimbing saya dengan penuh kasih sayang dan selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan serta doa dalam setiap langkah saya menempuh jenjang Pendidikan

**SAUDARA TERSAYANG**

**(Ni Made Yuni Dwi Cahyanti)**

Yang selalu memberikan dukungan dan semangat ketika saya sedang mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi.

**SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

Yang telah membimbing saya, dalam menyelesaikan skripsi ini khusunya :

Bapak I Made Putrama dan Bapak Made Windu Antara Kesiman

**REKAN REKAN SEPERJUANGAN**

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2016  
Dan rekan seperjuangan (Sutarjana,Dirgantara, Waisya Adi Suphala, Eka  
Ariawan, Adiyatna Sastrawan, Adhikara Nugraha, Bayu Megawanta.)

**ADIK-ADIK MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**  
Adik – adik mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2017 dan  
seterusnya.

# MOTTO



## **PRAKATA**

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG KERAJAAN BANGLI, TAMANBALI DAN GIANYAR ”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moral ataupun material. Berhubungan dengan hal tersebut pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. 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. I Gede Sudirtha,S.Pd.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T.,M.Cs. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
4. Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom. selaku penguji yang telah memberikan dukungan serta biimbingan pada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan arahan, dukungan serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini
6. I Made Putrama, S.T.,M.Tech.selaku pembimbing I yang memberikan telah bimbingan , arahan , dukungan serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan serta dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

8. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan serta arahan kepada penulis selama proses menyusun skripsi ini.
9. Seluruh staf dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan bantuan kepada penulis demi kelancaran selama proses penelitian ini.
10. I Wayan Suweca dan Ni Nyoman Darmi selaku orang tua penulis yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, doa serta bantuan baik moral maupun material.
11. Rekan – rekan mahasiswa angkatan 2016 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan motivasi serta semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini diberikan karunia dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan segala kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas serta pengembangan di bidang pendidikan dan sejarah.

Singaraja .....

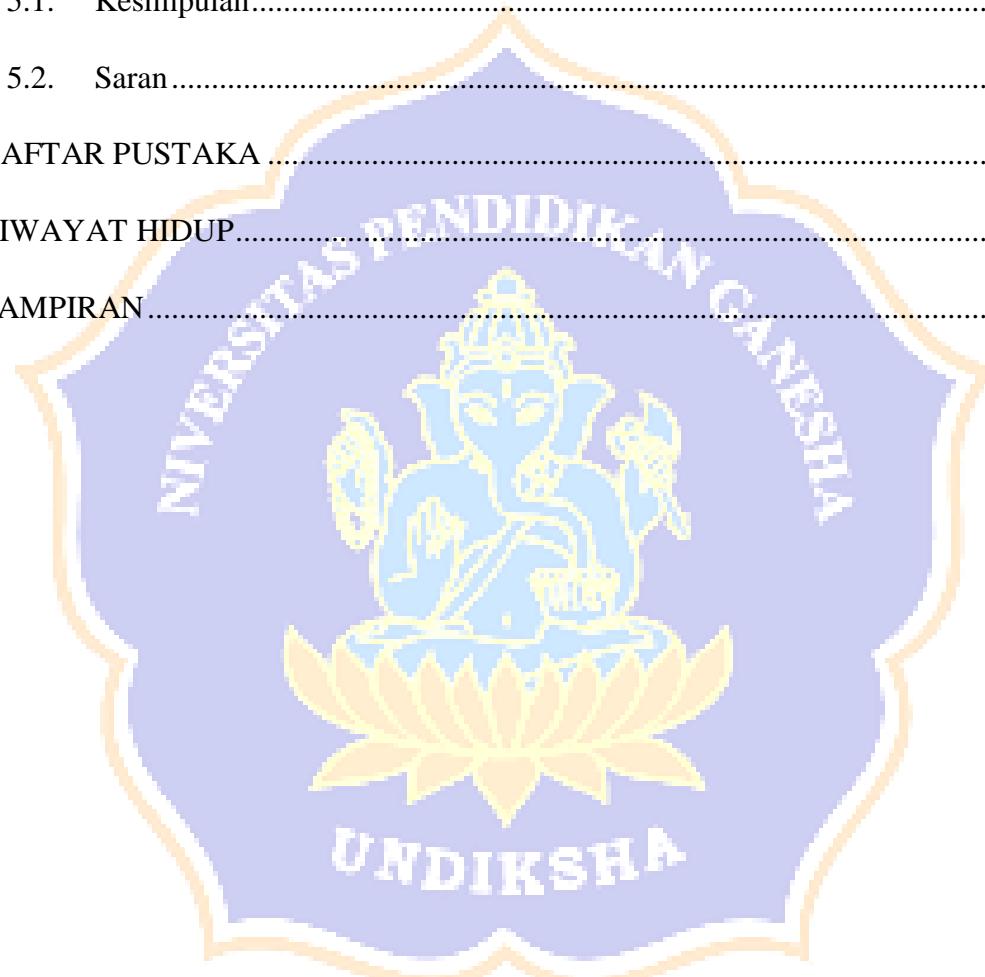
Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	v
KATA PERSEMPAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
PRAKATA .....	viii
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Hasil Penelitian .....	5
1.5. Batasan Masalah.....	6
BAB II .....	7
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Kajian Pustaka .....	7
2.1.1. Penelitian Terkait.....	7
2.2. Landasan Teori .....	9
2.2.1. Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali Dan Gianyar.....	9

2.2.2. Animasi .....	11
A. Pengertian Animasi .....	11
B. Prinsip-Prinsip animasi .....	11
C. Teknik Pembuatan Animasi .....	15
2.2.3. Pengertian Film .....	16
2.2.4. Perangkat Lunak .....	16
BAB III.....	20
METODE PENELITIAN.....	20
3.1. Jenis Penelitian .....	20
3.2. Model Penelitian Dan Pengembangan.....	20
3.2.1. Tahap Konsep .....	20
3.2.2. Tahap Perancangan .....	22
3.2.3. Tahap Pengumpulan Bahan .....	33
3.2.4. Tahap Pembuatan.....	34
3.2.5. Tahap Pengujian .....	35
3.2.6. Tahap Distribusi.....	38
BAB IV .....	39
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1. Hasil.....	39
4.1.1. Hasil Tahap Konsep ( <i>Concept</i> ).....	39
4.1.2. Hasil Tahap Desain ( <i>Desain</i> ) .....	40
4.1.3. Hasil Tahap Pengumpulan Material( <i>Material Collecting</i> ) .....	47
4.1.4. Hasil Tahap Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	49

4.1.5. Hasil Tahap Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	54
4.1.6. Hasil Tahap Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	60
4.2. Pembahasan .....	61
BAB V.....	65
PENUTUP.....	65
5.1. Kesimpulan.....	65
5.2. Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67
RIWAYAT HIDUP.....	69
LAMPIRAN .....	70



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1. Konsep Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamanbali dan Gianyar .....	21
Tabel 3. 2. Tabel Kontingensi .....	36
Tabel 3. 3. Skor Angket Uji Respon (Helmi, et.al. 2016).....	37
Tabel 3. 4. Persentase Kelayakan Film (Ernawati, 2017). ....	38
Tabel 4. 1. Tahap Konsep ( <i>Concept</i> ).....	39
Tabel 4. 2. Perancangan Karakter .....	41
Tabel 4. 3. Perancangan Gambar Pendukung .....	44
Tabel 4. 4. Jumlah Respon Pengguna .....	57
Tabel 4. 5. Perhitungan Skor .....	58
Tabel 4. 6. Analisis Skor Responden.....	59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1. Rancangan Karakter Raja Bangli .....	23
Gambar 3. 2. Rancangan karakter I Dewa Gde Tangkeban .....	23
Gambar 3. 3. Rancangan karakter Raja Klungkung.....	24
Gambar 3. 4. Rancangan karakter Raja Tamanbali.....	24
Gambar 3. 5. Rancangan karakter Raja Gianyar .....	25
Gambar 3. 6. Rancangan karakter I Dewa Guliang .....	25
Gambar 3. 7. Rancangan karakter Panglima .....	26
Gambar 3. 8. Rancangan karakter Guru Tari .....	26
Gambar 3. 9. Rancangan karakter Kurir .....	27
Gambar 3. 10. Rancangan karakter Perbekel .....	27
Gambar 3. 11. Rancangan karakter Prajurit.....	28
Gambar 3. 12. Rancangan karakter Rakyat.....	28
Gambar 3. 13. Kalangan Tari .....	29
Gambar 3. 14. Singgasana Kerajaan .....	29
Gambar 3. 15. Teras Kerajaan.....	30
Gambar 3. 16. Taman.....	30
Gambar 3. 17. Ruang Sidang Kerajaan .....	30
Gambar 3. 18. Hutan .....	31
Gambar 3. 19. Pedesaan .....	31
Gambar 3. 20. Rumah Guru Tari .....	31
Gambar 3. 21. Rumah Guru Tari Tampak Samping .....	32
Gambar 3. 22. Gunung Kehen.....	32
Gambar 3. 23. Kamar Kecil .....	32
Gambar 3. 24. Kamar Raja Tampak Depan .....	33
Gambar 3. 25. Kamar Raja.....	33
Gambar 4. 1. Rancangan Cover CD .....	47
Gambar 4. 2. Sketsa Karakter .....	50
Gambar 4. 3. Pewarnaan karakter .....	50
Gambar 4. 4. Sketsa Background .....	51

Gambar 4. 5. Pewarnaan Background.....	51
Gambar 4. 6. Proses <i>Rigging</i> .....	52
Gambar 4. 7. Proses Animasi .....	52
Gambar 4. 8. Proses <i>Dubbing</i> .....	53
Gambar 4. 9. Proses <i>Editing</i> .....	54
Gambar 4. 10. Proses Rendering.....	54
Gambar 4. 11. Diagram Uji Respon Pengguna .....	60



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Observasi Dinas Kebudayaan Kabupaten Bangli .....	71
Lampiran 2. Surat Ijin Observasi SMA N 1 Susut.....	72
Lampiran 3. Surat Pemberian Ijin Observasi SMA N 1 Susut.....	73
Lampiran 4. Kisi-kisi Uji Ahli Isi .....	74
Lampiran 5. Lembar Uji Ahli Isi.....	75
Lampiran 6. Kisi-kisi Uji Ahli Media.....	76
Lampiran 7. Lembar Uji Ahli Media .....	77
Lampiran 8. Lembar Uji Respon Pengguna.....	79
Lampiran 9. Lembar Uji Respon Pengguna.....	81
Lampiran 10. Angket Uji Ahli Isi .....	83
Lampiran 11. Angket Uji Ahli Media.....	89
Lampiran 12. Sinopsis.....	93
Lampiran 13. Angket Uji Respon Pengguna .....	95
Lampiran 14. Uji Respon Pengguna .....	97
Lampiran 15. Storyline.....	100
Lampiran 16. Storyboard .....	107
Lampiran 17. Kisi-Kisi Angket Penelitian.....	118
Lampiran 18. Angket Penelitian .....	119
Lampiran 19. Foto Kegiatan .....	121