

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH
THE KWAN LIE (SYEIKH ABDUL QADIR
MUHAMMAD FROM WALI PITU) DALAM
MENYEBARKAN AGAMA ISLAM DI BULELENG,
BALI**



**OLEH
MUHAMMAD FAJAR GRINANDA
NIM 1715051124**

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

2021

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH
THE KWAN LIE (SYEIKH ABDUL QADIR
MUHAMMAD FROM WALI PITU) DALAM
MENYEBARKAN AGAMA ISLAM DI BULELENG,
BALI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

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

Oleh

MUHAMMAD FAJAR GRINANDA

NIM 1715051124

**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
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Meyetujui

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
NIP. 198907132019031017

Skripsi oleh Muhammad Fajar Grinanda

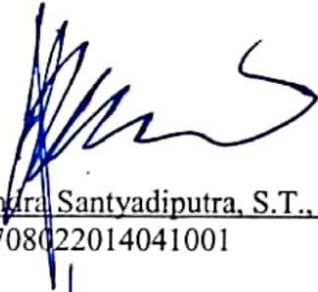
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Agustus 2021:

Dewan penguji



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

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
NIP. 198907132019031017

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada


Hari : Rabu

Tanggal : 18 Agustus 2021

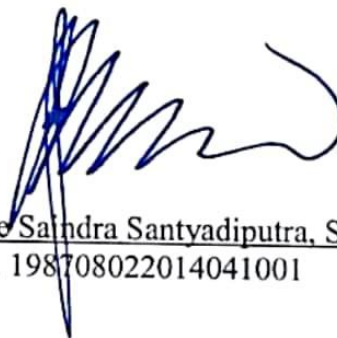
Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



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



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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah The Kwan Lie (Syeikh Abdul Qadir Muhammad from Wali Pitu) Dalam Menyebarkan Agama Islam di Buleleng, Bali” 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, 18 Agustus 2021

nyataan

Grinanda
NIM.1715054124

KATA PERSEMBAHAN
TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA:

ALLAH SWT

Atas berkat dan rahmat beliau, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DESIKASIHKAN KEPADA
KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(Nugraha & Nurrita)

Yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang serta selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah saya.

KELUARGA TERSAYANG

Yang selalu mendukung serta memberikan semangat kepada saya saat mengalami kesulitan dalam proses pengerjaan skripsi ini.

SELURUH STAF DAN DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:
Bapak Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. dan Bapak Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd.,M.Cs

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2017 khususnya
(Afdhol, Andre, Sasha, Teguh, Fingky)

ALUMNI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Alumni Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang selalu mendukung saya selama proses pengerjaan skripsi ini.

MOTTO

**“SEMUA ORANG MEMILIKI JALAN
PROSESNYA MASING-MASING, MAKA
NIKMATILAH PROSES YANG KAMU LALUI
SAAT INI”**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya lah penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Film Animasi 2D Sejarah The Kwan Lie (Syeikh Abdul Qadir Muhammad from Wali Pitu) dalam menyebarkan agama Islam di Buleleng, Bali”. Penyelesaian Skripsi ini bertujuan untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Teknik Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyusun Skripsi ini penulis mendapat dukungan dan motivasi serta doa dari banyak pihak sehingga dapat menyelesaikannya. Oleh sebab itu, penulis sangat ingin mengucapkan rasa ungkapan terima kasih kepada :

1. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti 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. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
7. Samsul Hadi selaku narasumber yang membantu dalam memberikan pengetahuan dalam penelitian ini
8. Bapak Nugraha dan Ibu Nur Rita yang tidak lain merupakan kedua orang tua saya yang telah membantu untuk menguatkan saya.
9. Adik saya Desita Amalia Nugraheni, dan tentunya seluruh keluarga besar

saya yang selalu memberikan semangat.

10. Seluruh rekan mahasiswa prodi pendidikan teknik informatika yang terlibat yang tidak bisa saya tuliskan satu per satu
11. Dan pihak-pihak lain yang tidak bisa saya tuliskan satu per satu.

Penulis menyadari kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak. Oleh karenanya saran dan juga kritikan sangat diperlukan untuk perbaikan Skripsi ini kedepannya. Akhir kata, semoga Skripsi ini bisa bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya.

Singaraja, 18 Agustus 2021



DAFTAR ISI

	HALAMAN
DAFTAR ISI	i
PRAKATA	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH PENELITIAN.....	1
1.3 RUMUSAN MASALAH	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN	5
1.5 BATASAN PENELITIAN.....	6
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	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	7
2.2.1 WALI PITU	11
2.2.2 FILM.....	11
2.2.3 ANIMASI	16
2.2.4 STORYBOARD	18
2.2.5 SKENARIO	25
2.2.6 TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR.....	25
BAB III	29
METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 JENIS PENELITIAN	29
3.2 METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	29
3.2.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan)	30

3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan)	30
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	37
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	39
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	42
3.2.6 <i>Distribution</i> (Distribusi)	46
BAB IV	48
HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 HASIL	48
4.1.1 Tahap <i>Concept</i>	48
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	50
4.1.3 Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	57
4.1.4 Tahap <i>Assembly</i>	59
4.1.5 Tahap <i>Testing</i>	64
4.1.6 Tahap <i>Distribution</i>	70
4.2 PEMBAHASAN	48
BAB V	76
PENUTUP	76
5.1 KESIMPULAN	76
5.2 SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep.....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket ahli isi.....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket ahli media.....	44
Tabel 3.4 Skor Angket Uji Respon Pengguna.....	45
Tabel 3.5 Skala persentase kelayakan video menurut Arikunto (2009).....	46
Tabel 3.6 Kriteria Aiken V.....	46
Tabel 4.1 Konsep Film Animasi 2D the Kwan Lie secara Umum.....	48
Tabel 4.2 Tahap Design Ide Cerita.....	54
Tabel 4.3 Implementasi Perancangan Desain Karakter.....	54
Tabel 4.4 Implementasi Perancangan Desain Layout.....	56
Tabel 4.5 Hasil pengumpulan bahan berupa <i>font</i>	58
Tabel 4.6 Hasil pengumpulan bahan berupa gambar.....	58
Tabel 4.7 Hasil pengumpulan bahan berupa <i>audio</i>	58
Tabel 4.8 Kisi – kisi instrument penelitian Uji Ahli Isi.....	65
Tabel 4.9 Hasil Uji Ahli Isi.....	66
Tabel 4.10 Kisi-kisi instrument penelitian Uji Ahli Media.....	67
Tabel 4.11 Hasil Uji Ahli Media.....	67
Tabel 4.12 Skala Jawaban Respon Pengguna Uji.....	69
Tabel 4.13 Kisi-kisi instrumen Uji Respon Pengguna.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Film The Lion King	166
Gambar 2.2 Film Animasi 3D Doraemon	177
Gambar 2.3 Contoh Gerakan Anticipation	188
Gambar 2.4 Contoh Squash and Stretch	188
Gambar 2.5 Contoh Staging	19
Gambar 2.6 Contoh Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose	19
Gambar 2.7 Contoh Follow - through dan Overlapping Action	200
Gambar 2.8 Contoh Slow In & Slow Out	211
Gambar 2.9 Contoh Arcs (Lengkungan).....	211
Gambar 2.10 Contoh Secondary Action (Gerakan Pelengkap)	222
Gambar 2.11 Contoh Timing	222
Gambar 2.12 Contoh Exaggeration.....	233
Gambar 2.13 Contoh <i>Solid Drawing</i>	233
Gambar 2.14 Contoh <i>Appeal</i>	244
Gambar 2.15 Contoh Storyboard	244
Gambar 2.16 Contoh Skenario.....	255
Gambar 3.1 Model Pengembangan Multimedia Development Life Cycle.....	300
Gambar 3.2 Rancangan Karakter Tokoh The Kwan Lie	333
Gambar 3.3 Rancangan Karakter Tokoh Ayah.....	344
Gambar 3.4 Rancangan Karakter Tokoh Anak.....	344
Gambar 3.5 Rancangan Karakter Tokoh Wayan	354
Gambar 3.6 Rancangan Karakter Tokoh Ketut.....	355
Gambar 3.7 Rancangan Karakter Pengikut Kwan Lie.....	355
Gambar 3.8 Rancangan Gambar Masjid Jami' Singaraja.....	366
Gambar 3.9 Rancangan Gambar Desa	366
Gambar 3.10 Rancangan Gambar Makam Keramat Karang Rupit	366
Gambar 3.11 Rancangan Gambar Ruang Sholat	377
Gambar 3.12 Rancangan Gambar Pasar.....	377
Gambar 3.13 Tampilan Website <i>Freepik.com</i>	388
Gambar 3.14 Tampilan Website <i>Dafont.com</i>	38
Gambar 3.15 Tampilan Website <i>Bensound.com</i>	39
Gambar 3.16 Tampilan Website <i>Youtube.com</i>	39
Gambar 4.1 Implementasi Tahap <i>Layout</i>	60
Gambar 4.2 Tahap <i>Modeling</i> di <i>Photoshop</i>	60
Gambar 4.3 Tahap <i>Modeling</i> di <i>Moho Studio 12</i>	61
Gambar 4.4 Tahap <i>Rigging</i> di <i>Moho Studio 12</i>	61
Gambar 4.5 Tahap <i>Animation</i> di <i>Moho Studio 12</i>	62
Gambar 4.6 Tahap <i>Dubbing</i>	62
Gambar 4.7 Tahap <i>Rendering</i> Animasi di <i>Moho Studio 12</i>	63
Gambar 4.8 Tahap <i>Editing Audio</i> di <i>Adobe Audition</i>	64
Gambar 4.9 Tahap <i>Editing Video</i> di <i>Adobe Premiere</i>	64
Gambar 4.10 Tahap <i>Rendering Video</i> di <i>Adobe Premiere</i>	64
Gambar 4.11 Distribusi <i>Online</i> menggunakan media <i>Youtube</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi.....	83
Lampiran 2. Sinopsis.....	84
Lampiran 3. Lembar Uji Ahli Isi.....	87
Lampiran 4. Lembar Uji Ahli Media.....	89
Lampiran 5. Lembar Uji Respon Pengguna.....	91
Lampiran 6. Skenario Animasi 2d Sejarah Tokoh The Kwan Lie.....	94
Lampiran 7. Storyboard.....	98
Lampiran 8. Angket Pengukur Pengetahuan Sejarah Kwan Lie.....	104
Lampiran 9. Hasil Statistik Angket Pengetahuan Cerita.....	106
Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Isi.....	108
Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media.....	111
Lampiran 12. Grafik Hasil Uji Respon Pengguna.....	116
Lampiran 13. Hasil Uji Respon Pengguna.....	118
Lampiran 14. Dokumentasi Wawancara Narasumber.....	121



JUDUL PENELITIAN:
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH THE KWAN LIE
(SYEIKH ABDUL QADIR MUHAMMAD FROM WALI PITU) DALAM
MENYEBARKAN AGAMA ISLAM DI BULELENG, BALI

IDENTITAS PENELITI :

NAMA : MUHAMMAD FAJAR GRINANDA

NIM : 1715051124

JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA

