

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE
SERIES: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**



**OLEH
NYOMAN ARTA ADA
NIM 1715051107**

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

2021

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI
TUDE THE SERIES: DAMPAK PENGGUNAAN
GADGET**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

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



Oleh

NYOMAN ARTA ADA

NIM. 1715051107

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2021


SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



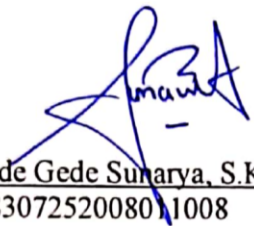
I Made Ardwi Pradnyana, S.T.,M.T
NIP. 198611182015041001



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

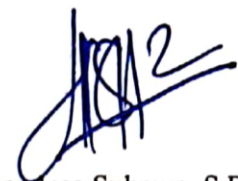
Skripsi oleh Nyoman Arta Ada ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal : 22 September 2021

Dewan Penguji,



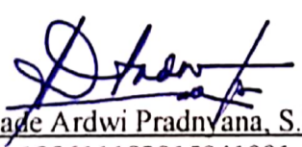
Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

(Ketua)



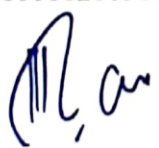
I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

(Anggota)



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

(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 : 22 September 2021

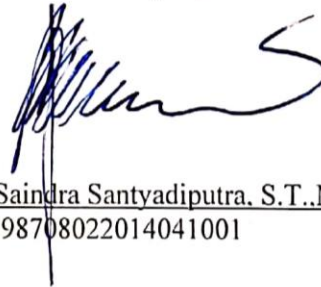
Mengetahui,

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



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

Mengesahkan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series : Dampak Penggunaan Gadget** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan menggunakan 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 pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 21 September 2021

Yang membuat pernyataan,



Nvoman Arta Ada
NIM. 1715051107

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangam Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series : Dampak Penggunaan Gadget”**. Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada prodi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada :

1. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan kesempatan untuk penyusunan skripsi ini
2. Gede Saindra Santyadiputra, ST., M.Cs. selaku Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
4. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. selaku penguji I yang telah memberikan masukan dan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan
6. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga skripsi ini dapat diselesaikan

7. Seluruh Staf Dinas Sosial Kabupaten buleleng yang selalu memberikan kelancaran dalam pencarian data untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan – rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah membantu dan memberikan dukungan moral dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini

Penulis dapat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pihak pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan edukasi bagi pembaca pada umumnya.

Singaraja, 21 September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PERNYATAAN.....	i
KATA PERSEMBAHAN.....	ii
PRAKATA.....	iii
MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.4 BATASAN MASALAH.....	5
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2 LANDASAN TEORI.....	16
2.2.1 Tude The Series.....	16
2.2.2 Definisi <i>Gadget</i>	16
2.2.3 Film Animasi.....	18
2.2.4 Animasi.....	18
2.2.5 3D Animation	26
2.3 PERANGKAT LUNAK.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 JENIS PENELITIAN	30

3.2 MODEL PENGEMBANGAN	30
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	31
3.2.2 <i>Design</i> (pendesainan)	33
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	41
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	42
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	43
3.2.6 <i>Distribusi (Distribution)</i>	49
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 50
4.1 HASIL PENELITIAN.....	50
4.1.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	50
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	51
4.1.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	59
4.1.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	61
4.1.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	66
4.1.6 <i>Distribution</i> (Distribusi).....	75
4.2 PEMBAHASAN	75
 BAB V PENUTUP.....	 81
5.1 KESIMPULAN	81
5.2 SARAN	82
 DAFTAR PUSTAKA	 84
 RIWAYAT HIDUP	 84
 LAMPIRAN	 84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Maskot Prodi Pendidikan Teknik Informatika	16
Gambar 2.2 <i>Squash and stretch</i>	19
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	20
Gambar 2.4 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	20
Gambar 2.5 <i>Staging</i>	21
Gambar 2.6 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	21
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	22
Gambar 2.8 <i>Slow In & Slow Out</i>	22
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	23
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	23
Gambar 2.11 <i>Timing</i>	24
Gambar 2.12 <i>Solid drawing</i>	24
Gambar 2.13 <i>Shape yang bervariasi</i>	25
Gambar 2.14 <i>Bermain dengan proporsi</i>	25
Gambar 2.15 <i>Simple</i>	26
Gambar 3.1 <i>Metode Multimedia Development Life Cycle</i>	31
Gambar 3.2 <i>Rancangan Tokoh Tude.</i>	34
Gambar 3.3 <i>Rancangan Tokoh Lintang.</i>	34
Gambar 3.4 <i>Rancangan Tokoh Pandu.</i>	35
Gambar 3.5 <i>Rancangan Tokoh Ayah.</i>	35
Gambar 3.6 <i>Rancangan Tokoh Ibu.</i>	36
Gambar 3.7 <i>Rancangan Tokoh Dokter.</i>	36
Gambar 3.8 <i>Rancangan Ruang Kelas.</i>	37
Gambar 3.9 <i>Rancangan Ruang Kelas.</i>	37
Gambar 3.10 <i>Rancangan Halaman Depan Rumah.</i>	38
Gambar 3.11 <i>Rancangan Halaman Depan Rumah.</i>	38
Gambar 3.12 <i>Rancangan Lorong sekolah</i>	39
Gambar 3.13 <i>Rancangan Jalan Raya.</i>	39
Gambar 3.14 <i>Rancangan Ruang Tamu</i>	40
Gambar 3.15 <i>Rancangan Kamar Lintang</i>	40

Gambar 3.16 Rancangan Rumah Sakit	41
Gambar 4.1 <i>Cover</i> CD.....	58
Gambar 4.2 <i>Cover</i> DVD	58
Gambar 4.3 Rancangan Poster	59
Gambar 4.4 <i>Modelling</i>	61
Gambar 4.5 <i>Texturing</i>	62
Gambar 4.6 <i>Rigging</i>	62
Gambar 4.7 Tahap <i>Skinning</i>	63
Gambar 4.8 Tahap <i>Animation</i>	63
Gambar 4.9 Tahap <i>Lighting</i>	64
Gambar 4.10 Tahap <i>Rendering</i>	64
Gambar 4.11 Tahapan Perekaman	65
Gambar 4.12 Tahap Pengabungan	66
Gambar 4.13 Persentase Skor Masyarakat.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Rangkuman Penelitian	13
Tabel 3.1 Tahap Konsep Film Animasi 3 Dimensi.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Ahli Media	45
Tabel 3.3 Tabulasi Silang.....	46
Tabel 3.4 Kriteria tingkat validitas.....	46
Tabel 3.5 Bobot Penilaian	47
Tabel 3.6 Kriteria Penggolongan Responden	48
Tabel 3.7 Persentase Kelayakan Film	49
Tabel 4.1 Implementasi Karakter Film Animasi.....	52
Tabel 4.2 Implementasi layout Film Animasi.....	55
Tabel 4.3 Revisi media Validator pertama.....	68
Tabel 4.4 Revisi media Validator kedua.....	70
Tabel 4.5 Skor Respon Masyarakat	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Sinopsis.....	89
Lampiran 2. Skenario	91
Lampiran 3. <i>Storyboard</i>	108
Lampiran 4. Angket Uji Ahli Isi	120
Lampiran 5 Perhitungan Angket Uji Ahli Isi.....	125
Lampiran 6. Angket Uji Ahli Media.....	126
Lampiran 7 Perhitungan Angket Uji Ahli Media.....	135
Lampiran 8 Angket Uji Respon Pengguna.....	136
Lampiran 9. Rekapitulasi Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna	141
Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Isi.....	142
Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Media.....	144
Lampiran 12. Instrumen Uji Respon Pengguna	146
Lampiran 13. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat	148
Lampiran 14. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat.....	151
Lampiran 15. Hasil Diskusi dan Wawancara.....	157
Lampiran 16. Dokumentasi Awal	160
Lampiran 17. Implementasi <i>Storyboard</i> Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	161
Lampiran 18 Dokumentasi.....	173