

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D IDA I DEWA  
AGUNG ISTRI KANYA "THE HEROINE BATTLE OF  
KUSAMBA"**



**OLEH  
NI KADEK SASHA CITRA UTAMI  
NIM. 1715051075**

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

**2021**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D IDA I DEWA  
AGUNG ISTRI KANYA "THE HEROINE BATTLE OF  
KUSAMBA"**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh  
Ni Kadek Sasha Citra Utami  
Nim. 1715051075**

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

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada**


**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan**

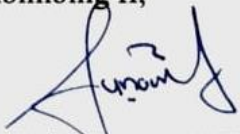
**Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Menyetujui,**

Pembimbing I,

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

Pembimbing II,

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

Skripsi Oleh Ni Kadek Sasha Citra Utami  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 22 September 2024

Dewan Penguji



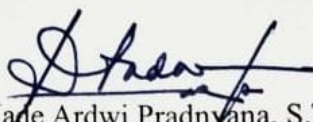
Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.  
NIP.198901192015041004

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

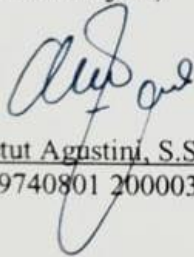
Pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 21 Oktober 2021

**Mengetahui,**

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



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

Mengesahkan,



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

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya *"The Heroine Battle of Kusamba"*”** 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 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Sasha', is written over a yellow 10000 Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number 'D58AJX379964894'.

Ni Kadek Sasha Citra Utami  
NIM. 1715051075

## **KATA PERSEMBAHAN**

**TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA  
TUHAN YANG MAHA ESA**

Atas Berkat dan Rahmat-Nya, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini Tepat Waktu dan Atas Segala Kemudahan dan Kelancaran yang Diberikan

**SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:**

**KEDUA ORANG TUA TERCINTA**

**(I Komang Sucipta & Ni Wayan Sukari)**

Karena kalian berdua, hidup terasa seperti lebih lancar dan penuh kebahagiaan. Terima kasih karena telah membesarkan, menjaga serta selalu mendukung saya mengejar impian.

Terima kasih atas semua cinta yang telah bapak dan ibu berikan kepada saya.

**SAUDARA TERSAYANG**

**(I Putu Tomi Utama Putra & Ni Komang Metri Malia Aiswarya)**

Yang selalu mendukung, mengarahkan, memberikan semangat dan menghibur ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini.

Terima kasih karena berada disisi saya

**SELURUH STAF DOSEN JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Terima Kasih atas bekal ilmu yang diberikan sebagai bahan penalaran dalam penyusunan skripsi ini.

Dosen Pembimbing telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini:

**Bapak I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T. dan Bapak Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.**

Dengan penuh kesabaran, Bapak Dosen selalu membimbing saya yang sering melakukan kesalahan.

Terima kasih untuk semua saran dan bimbingan yang telah Bapak berikan.

## **REKAN-REKAN SEPERJUANGAN**

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika khususnya Angkatan 2017, teman-teman seperjuanganku yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas semangat dan dorongan positif selama proses pendidikan maupun dalam penyusunan skripsi ini.

Serta orang yang selalu memberikan waktu dan dukungan dalam melewati hari-hari saya selama proses pendidikan dan dalam penyusunan skripsi ini yaitu

**(Ketut Budi Ardika)**

Meskipun kamu telah melakukan banyak hal luar biasa bagi saya, saya ingin mengucapkan terima kasih untuk satu di antaranya:  
Terima kasih atas kehadiranmu dalam hidup saya.





## **MOTTO**

**"BEKERJA KERAS DAN BERSIKAP BAIK  
HAL LUAR BIASA AKAN TERJADI"**



## 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 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya *"The Heroine Battle of Kusamba"*”. 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 sekaligus pembimbing akademik penulis yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
5. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom. selaku penguji I yang telah memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini

7. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini
8. Seluruh Staf Dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha atas bekal ilmu yang diberikan sebagai bahan penalaran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Staf administrasi prodi, jurusan, fakultas dan Universitas Pendidikan Ganesha atas fasilitas dan pelayanannya.
10. Bapak I Gusti Warsika, S.H. sebagai narasumber dalam penyusunan ide cerita mengenai sosok Ida I Dewa Agung Istri Kanya dan peristiwa perang Kusamba selama penelitian dilakukan.
11. Seluruh Staf Museum Semarang serta Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Klungkung yang selalu memberikan kelancaran dalam pencarian data untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Kedua orang tua serta keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Teman-teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas semangat dan dorongan positif selama proses pendidikan maupun dalam penyusunan 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, 21 Oktober 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
SAMPUL JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO .....	ix
PRAKATA.....	x
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1.    LATAR BELAKANG.....	1
1.2.    IDENTIFIKASI MASALAH.....	11
1.3.    RUMUSAN MASALAH .....	11
1.4.    BATASAN MASALAH .....	12
1.5.    TUJUAN PENELITIAN .....	12
1.6.    MANFAAT PENELITIAN.....	13
BAB II.....	15
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	15
2.1.    KAJIAN PUSTAKA .....	15
2.1.1.    Penelitian Terkait .....	15
2.2.    LANDASAN TEORI .....	28

2.2.1.	Sekilas Tentang “Ida I Dewa Agung Istri Kanya” .....	28
2.2.2.	Film Animasi.....	30
2.2.3.	Animasi .....	31
BAB III	.....	57
METODE PENELITIAN	.....	57
3.1.	JENIS PENELITIAN .....	57
3.2.	MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN .....	58
3.2.1.	<i>Concept</i> (Konsep).....	59
3.2.2.	<i>Design</i> (Pendesainan).....	62
3.2.3.	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan) .....	72
3.2.4.	<i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	72
3.2.5.	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	74
3.2.6.	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	79
BAB IV	.....	80
HASIL DAN PEMBAHASAN	.....	80
4.1.	HASIL PENELITIAN .....	80
4.1.1.	Hasil Tahap Pengonsepan ( <i>Concept</i> ) .....	80
4.1.2.	Hasil Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	81
4.1.3.	Hasil Tahap Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	91
4.1.4.	Hasil Tahap Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	92
4.1.5.	Hasil Tahap Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	102
4.1.6.	Tahap Distribusi .....	114
4.2.	PEMBAHASAN .....	115
BAB V	.....	122
KESIMPULAN DAN SARAN	.....	122
5.1.	KESIMPULAN .....	122
5.2.	SARAN .....	124
DAFTAR PUSTAKA	.....	126
RIWAYAT HIDUP	.....	129



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terkait .....	23
Tabel 3. 1 Konsep Film Animasi 2D .....	61
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Uji Ahli Isi.....	74
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Uji Ahli Media.....	74
Tabel 3. 4 Tabulasi Penilaian Uji Ahli.....	75
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli .....	76
Tabel 3. 6 Angket Uji Respon.....	77
Tabel 3. 7 Kriteria Penggolongan Responden .....	78
Tabel 3. 8 Persentase Kelayakan Video.....	78
Tabel 4. 1. Hasil Tahap Concept.....	80
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Karakter Dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi .....	82
Tabel 4. 3 Impementasi Perancangan Gambar Pendukung dalam Animasi 2 Dimensi .....	85
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Uji Ahli Isi .....	104
Tabel 4. 5 Tabel Tabulasi Penilaian Ahli Isi.....	104
Tabel 4. 6 Tabel Tabulasi Penilaian Ahli Isi.....	104
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Uji Ahli Media Tahap 1.....	106
Tabel 4. 8 Tabel Tabulasi Ahli Media Tahap 1 .....	107
Tabel 4. 9 Tabel Tabulasi Ahli Media Tahap 1 .....	107
Tabel 4. 10 Tabel Hasil Uji Media Tahap 2.....	107
Tabel 4. 11 Tabel Tabulasi Ahli Media Tahap 2 .....	108
Tabel 4. 12 Tabel Tabulasi Ahli Media Tahap 2 .....	108
Tabel 4. 13 Tabel Sebaran Skor Respon Masyarakat .....	113

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1 Data Statistik Angket Pengukur Pengetahuan Masyarakat.....	7
Gambar 2. 1 Prinsip Animasi Elastisitas.....	45
Gambar 2. 2 Prinsip Animasi Anticipation.....	45
Gambar 2. 3 Prinsip Animasi Staging.....	46
Gambar 2. 4 Prinsip Animasi Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	47
Gambar 2. 5 Prinsip Animasi Follow Through and Overlapping Action.....	47
Gambar 2. 6 Prinsip Animasi Ease In and Out.....	48
Gambar 2. 7 Prinsip Animasi Arc.....	48
Gambar 2. 8 Prinsip Animasi Secondary Action.....	49
Gambar 2. 9 Prinsip Animasi Timing & Spacing.....	50
Gambar 2. 10 Prinsip Animasi Appeal.....	50
Gambar 2. 11 Prinsip Animasi Exaggeration.....	51
Gambar 2. 12 Prinsip Animasi Solid Drawing.....	52
Gambar 3. 1 Metode Multimedia Development Life Cycle.....	58
Gambar 3. 2 Tahapan Metode MDLC.....	58
Gambar 3. 3 Patung Ida I Dewa Agung Istri Kanya.....	64
Gambar 3. 4 Rancangan Tokoh Ida I Dewa Agung Istri Kanya.....	64
Gambar 3. 5 Rancangan Tokoh Dewa Agung Ketut Agung.....	65
Gambar 3. 6 Rancangan Tokoh Jendral Michiels.....	66
Gambar 3. 7 Rancangan Tokoh Tentara Belanda.....	67
Gambar 3. 8 Rancangan Tokoh Pasukan Kerajaan Klungkung.....	68
Gambar 3. 9 Desain Patung Ida Agung Istri Kanya.....	70
Gambar 3. 10 Desain Pelabuhan Kusamba.....	70
Gambar 3. 11 Desain Puri Kusanegara.....	71
Gambar 3. 12 Desain Tempat Pertemuan Kerajaan Klungkung.....	71
Gambar 3. 13 Desain Benteng Goa Lawah.....	72
Gambar 4. 1 Poster Film Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya "The Heroine Battle of Kusamba".....	90



Gambar 4. 2 Layout background.....	93
Gambar 4. 3 Tahap Ilustrasi dengan Pembuatan Layout .....	94
Gambar 4. 4 Tahap Ilustrasi dengan Pembuatan Layout Versi Final .....	94
Gambar 4. 5 Tahap Ilustrasi dengan Pembuatan Sketsa Karakter .....	95
Gambar 4. 6 Tahap Ilustrasi dengan Pembuatan Sketsa Karakter .....	95
Gambar 4. 7 Tahap ilustrasi dengan coloring karakter .....	96
Gambar 4. 8 Tahap Ilustrasi dengan Pembuatan Background .....	96
Gambar 4. 9 Tahap Ilustrasi dengan Pembuatan Background .....	97
Gambar 4. 10. Hasil dari Tahap Ilustrasi .....	97
Gambar 4. 11 Tahap Animasi dengan Mengimport File dalam Lembar Kerja ....	98
Gambar 4. 12 Tahap Animasi dengan Mengatur Posisi dan Pergerakan.....	98
Gambar 4. 13 Tahap Animasi dengan Mengatur Gerakan dan Keyframe Animasi .....	99
Gambar 4. 14 Tahap Animasi dengan melakukan Proses Rigging.....	99
Gambar 4. 15 Tahap Animasi dengan Proses Render Awal .....	100
Gambar 4. 16 Tahap Editing Video .....	101
Gambar 4. 17 Tahap Editing Video menjadi Film Final.....	102
Gambar 4. 18 Persentase Angket Responden .....	114

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Sinopsis.....	131
Lampiran 2. Storyboard .....	135
Lampiran 3. Hasil Wawancara.....	143
Lampiran 4. Angket Pengukur Pengetahuan Masyarakat.....	147
Lampiran 5. Data Statistik Angket Pengukur Pengetahuan Masyarakat .....	153
Lampiran 6. Storyboard Final Film Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya “Heroine Battle Of Kusamba” .....	156
Lampiran 7. Kisi-Kisi Uji Ahli Isi .....	168
Lampiran 8. Kisi-Kisi Uji Ahli Media.....	175
Lampiran 9. Kisi-Kisi Uji Respon Pengguna.....	183
Lampiran 10. Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna .....	189
Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Isi.....	192
Lampiran 12. Instrumen Uji Ahli Media.....	194
Lampiran 13. Instrumen Uji Respon Pengguna .....	196
Lampiran 14. Angket Pengukur Pengetahuan Masyarakat.....	199
Lampiran 15. Dokumentasi.....	204