

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
PERANG BANJAR TAHUN 1868**



**OLEH
DAVID ANDREAS VICTOR
NIM. 1715051108**

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

2021

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
PERANG BANJAR TAHUN 1868**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh:
David Andreas Victor
Nim. 1715051108**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFOEMATIKA
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

Menyetujui

Pembimbing I,



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc.

NIP. 198211112008121001

Pembimbing II,



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

NIP. 198709072015041001

Skripsi oleh David Andreas Victor

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal: 6 Oktober 2021

Dewan Penguji,



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

NIP. 198005241014041003

(Ketua)



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

NIP. 199503022019031006

(Anggota)



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc.

NIP. 198211112008121001

(Anggota)



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

NIP. 198709072015041001

(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 : 6 Oktober 2021

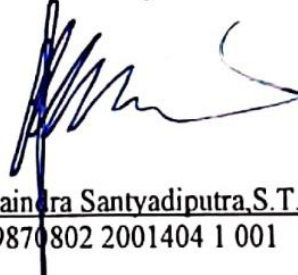
Mengetahui

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 2001404 1 001




Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan


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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868" 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,

ng membuat pernyataan,


David Andreas Victor

NIM. 1715051108

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis berupa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika.

Skripsi ini dapat terselesaikan atas bimbingan, arahan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi.
3. Ibu Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak membantu penulis terkait administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., selaku Pembimbing I, yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sampai terselesainya Skripsi ini.
6. Bapak I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang sudah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak I Made Putrama, S.T., M.Tech., selaku dosen penguji I yang telah memberikan banyak saran kepada penulis terkait penyusunan skripsi ini.
8. Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah memberikan banyak saran kepada penulis terkait penyusunan skripsi ini.

9. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang selama ini sudah mendidik serta memberikan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan.
10. Seluruh staf Fakultas Teknik dan Kejuruan yang selalu memberikan bantuan bagi penulis selama menjalani perkuliahan sampai dengan selesainya skripsi ini.
11. Bapak Drs. Ida Bagus Damana, selaku keturunan dari Pahlawan Perang Banjar Tahun 1868 yang telah berkenan memberikan data, sehingga memperlancar penyelesaian Skripsi ini.
12. Bapak Ida Bagus Dedy Suyasa, selaku Kepala Desa Banjar yang telah berkenan memberikan data sehingga memperlancar penyelesaian Skripsi ini.
13. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
14. Tidak lupa penulis juga berterimakasih kepada diri sendiri yang sudah berjuang dan tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini walaupun banyak keterbatasan yang dimiliki.

Penulis menyadari dalam bahwa skripsi belum dapat dikatakan sempurna karena keterbatasan yang dimiliki penulis. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya dapat membangun. Dengan demikian, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak – pihak yang berkepentingan.

Singaraja, 13 September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN	5
1.4 BATASAN MASALAH	5
1.5 MANFAAT PENELITIAN	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA	8
2.1.1 Penelitian terkait	8
2.2 LANDASAN TEORI	14
2.2.1 Sekilas tentang “Perang Banjar Tahun 1868”	14
2.2.2 Film animasi.....	17
2.2.3 Animasi	18
2.2.4 Animasi 2 Dimensi (2D).....	28
2.2.5 Sinopsis	32
2.2.6 Storyboard.....	33
2.2.7 Perangkat Lunak	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 JENIS PENELITIAN	36
3.2 MODEL PENGEMBANGAN PENELITIAN	37

3.2.1 <i>Concept</i> (konsep)	37
3.2.2 <i>Design</i> (pendesainan).....	39
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	44
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	45
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	46
3.2.6 Distribusi (Distribution).....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 HASIL PENELITIAN	52
4.1.1 Hasil Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	52
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	53
4.1.3 Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	56
4.1.4 Hasil Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	58
4.1.5 Hasil Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	67
4.2 PEMBAHASAN	74
BAB V PENUTUP	81
5.1 KESIMPULAN	81
5.2 SARAN	82
DAFTAR PUSTAKA	84
RIWAYAT HIDUP	85
LAMPIRAN- LAMPIRAN	80



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Tahap Konsep Film Animasi 2 Dimensi.....	38
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi.....	47
Tabel 3. 3 Angket Uji Ahli Media	48
Tabel 3. 4 Rumus Gregory	48
Tabel 3. 5 Angket Uji Respons	50
Tabel 3. 6 Kriteria Penggolongan Responden	50
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept.....	52
Tabel 4. 1 Implementasi Perancangan Karakter Dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi.....	53
Tabel 4. 2 Implementasi Perancangan Gambar Pendukung Dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 <i>Squash and stretch</i>	21
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	22
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	22
Gambar 2.4 <i>Straight ahead action and pose to pose</i>	23
Gambar 2.5 <i>Follow through and overlapping action</i>	24
Gambar 2.6 <i>Slow in and slow out</i>	24
Gambar 2.7 <i>Arc</i>	25
Gambar 2.8 <i>Secondary action</i>	25
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	26
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	26
Gambar 2.11 <i>Solid drawing</i>	27
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	27
Gambar 3.2 Rancangan Tokoh.....	40
Gambar 3.3 Rancangan Tokoh Ida Made Rai.....	41
Gambar 3.4 Rancangan Tokoh Letnan Stegmen.....	41
Gambar 3.5 Rancangan Griya Gede Banjar.....	42
Gambar 3.6 Rancangan Pantai	42
Gambar 3.7 Rancangan Hutan	43
Gambar 3.8 Rancangan Medan Perang.....	43
Gambar 3.9 Rancangan Pelabuhan	43
Gambar 3.10 Rancangan Bangunan daerah Mengwi.....	44
Gambar 4. 1 Poster.....	56
Gambar 4. 2 Implementasi Proses <i>Modelling</i>	59
Gambar 4. 3 Implementasi Proses <i>Texturing</i>	59
Gambar 4. 4 Implementasi Proses <i>Rigging</i>	60
Gambar 4. 5 Implementasi Proses <i>Acting/Animation</i>	61
Gambar 4. 6 Implementasi Proses <i>Rendering</i>	61
Gambar 4. 7 Implementasi Tampilan Editing Scene 4.	63
Gambar 4. 8 Implementasi Tampilan Editing Scene 19.....	63

Gambar 4. 9 Implementasi Tampilan Editing Scene 7.....	64
Gambar 4. 10 Implementasi Tampilan Editing Scene 14.....	64
Gambar 4. 11 Implementasi Tampilan Editing Scene 24.....	65
Gambar 4. 12 Implementasi Tampilan Editing Scene 17.....	65
Gambar 4. 13 Implementasi Tampilan Editing Scene 11.....	66
Gambar 4. 14 Implementasi Tampilan Editing Scene 28.....	66
Gambar 4. 15 Persentase Angket Responden	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Hasil Wawancara.....	81
Lampiran 2. Dokumentasi.....	82
Lampiran 3. Sinopsis.....	83
Lampiran 4. Storyboard	86
Lampiran 5. Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Isi.....	92
Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Isi.....	93
Lampiran 7. Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Media.....	95
Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Media.....	96
Lampiran 9. Kisi – Kisi Angket Uji Respon Pengguna	98
Lampiran 10. Instrumen Uji Respon Pengguna	99
Lampiran 11. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat	102
Lampiran 12. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat.....	106
Lampiran 13. Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media.....	115
Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media	117
Lampiran 15. Hasil Uji Respon Pengguna.....	127

