

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN *LIVESHOT*  
“SEJARAH NGUSABA BUKAKAK DI DESA GIRI EMAS”**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh  
Kadek Indah Wiriani  
NIM. 1715051066**

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

**SKRIPSI**

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

**Menyetujui**

Pembimbing I,



P. Wawan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198711092015041001

Pembimbing II,



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

Skripsi oleh Kadek Indah Wiriani

Telah dipertahankan di depan dewan Penguji

Pada tanggal: 1 Oktober 2021

Dewan Penguji



Gele Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198901192015041004

(Ketua)



I Made Gele Sunarya, S.Kom., M.Co.

NIP. 198307252008011008

(Anggota)



P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198711092015041001

(Anggota)



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

NIP. 199503022019031006

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :  
Hari : Jumat  
Tanggal : 1 Oktober 2021

**Mengetahui**

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.  
NIP. 19740801 200003 2 00 1

Sekretaris Ujian,



Gede Saindra Santvadiputra, ST., M.Cs.  
NIP. 19870802 201404 1 001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN LIVESHOT "SEJARAH NGUSABA BUKAKAK DI DESA GIRI EMAS"** 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 risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 1 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan,



Kadek Indah Wiriani

NIM. 1713051066

## PRAKATA

Puji syukur panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Film Animasi 2D Dengan *Liveshot* “Sejarah Ngusaba Bukakak Di Desa Giri Emas”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, tidak lupa penulis memberikan persembahan kepada rekan yang sudah membantu penulis, baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa, atas berkat dan Rahmatnya, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan.
2. 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.
3. Gede Saindra Santyadiputra. S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Gede Aditra Pradnyana., S.Kom., M.Kom., selaku penguji I yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku penguji II yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

7. I Nengah Eka Mertayasa., S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen di Lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Wayan Sunarsa selaku Kepala Desa Giri Emas yang telah banyak membantu dalam memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
10. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
11. Gede Susena (alm) dan Kadek Widiasih selaku Orang Tua penulis yang telah memberikan dorongan, semangat, doa serta bantuan baik moril maupun materil.
12. Gede Wiradnyana selaku saudara kandung, serta Dwi Janu Angganiti dan Ni Luh Winnie Andriani selaku saudara sepupu yang telah memberikan dorongan, semangat, doa serta bantuan baik moril maupun materil.
13. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 1 Oktober 2021

Penulis

# **PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D DENGAN *LIVESHOT* “SEJARAH NGUSABA BUKAKAK DI DESA GIRI EMAS”**

Oleh

**Kadek Indah Wiriani**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik dan Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Emai. : [kadekindahwiriani24@undiksha.ac.id](mailto:kadekindahwiriani24@undiksha.ac.id)**

## **ABSTRAK**

Sejarah merupakan peristiwa dan kejadian-kejadian yang terjadi dimasa lalu yang ada disetiap daerahnya termasuk di Bali, salah satunya yaitu Sejarah Tradisi Ngusaba Bukakak di Desa Giri Emas. Tradisi ini merupakan upacara yang dilaksanakan setiap dua tahun sekali untuk mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan karena telah diberikan hasil yang melimpah. Selian itu tradisi ini bertujuan untuk memberikan rasa syukur kepada Tuhan agar selalu diberikan kesuburan pada lahan pertanian. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, banyak masyarakat yang belum mengetahui sejarah dari tradisi ini dan minimnya media informasi yang didapatkan baik melalui media sosial maupun masyarakat sekitar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan sebuah rancangan Pengembangan Film Animasi 2D dengan *Liveshot* “Sejarah Tradisi Kebudayaan Ngusaba Bukakak di Desa Giri Emas” yang dibuat untuk memberikan informasi berupa gambaran visualisasi yang lebih menarik untuk di tonton. Pengembangan film animasi 2D ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang memiliki 6 tahapan yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material Collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 instrumen pengujian yaitu uji ahli isi, uji ahli media dan uji respon pengguna. Beberapa pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media film animasi 2D. Hasil dari pengujian diantaranya yaitu Uji ahli isi dengan hasil 84% dengan kriteria Sangat Baik, uji ahli media mendapatkan hasil 93% dengan kriteria Sangat Baik, dan uji respon pengguna dengan hasil 87% dengan kriteria Baik.

**Kata Kunci : *sejarah, tradisi, kebudayaan, film animasi 2D, liveshot, MDLC***



**DEVELOPMENT OF 2 DIMENSIONAL ANIMATION FILM WITH  
LIVESHOT “History of NGUSABA BUKAKAK IN GIRI EMAS  
VILLAGE”**

**Oleh  
Kadek Indah Wiriani**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha**

**Emai. : [kadekindahwiriani24@undiksha.ac.id](mailto:kadekindahwiriani24@undiksha.ac.id)**

**ABSTRAK**

*History is events and events that occurred in the past that exist in each region including in Bali, One of them is the History of the Ngusaba Bukakak Tradition in Giri Emas Village. This tradition is a ceremony held every two years to express gratitude to God for having been given abundant results. In addition, this tradition aims to give thanks to God so that fertility is always given to agricultural land. Based on the observations that have been made, many people do not know the history of this tradition and the lack of information media obtained both through social media and the surrounding community. The purpose of this research is to implement a 2D Animation Film Development plan with Liveshot "History of the Cultural Tradition of Ngusaba Bukakak in Giri Emas Village" which was made to provide information in the form of visualization images that are more interesting to watch. The development of this 2D animated film uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which has 6 stages, namely concept (conception), design (design), material collecting (material collection), assembly (making), testing (testing) and distribution (distribution). Data collection techniques in this study used 3 testing instruments, namely content expert test, media expert test and user response test. Several tests were conducted to determine the effectiveness of 2D animated film media. The results of the tests include the content expert test with the results of 84% with the Very Good criteria, the media expert test with the results of 93% with the Very Good criteria, and the user response test with the results of 87% with the Good criteria.*

*Keywords : history, tradition, culture, 2D animated, animated film, liveshot, MDLC*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1    LATAR BELAKANG.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2    IDENTIFIKASI MASALAH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3    RUMUSAN MASALAH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4    TUJUAN PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5    BATASAN MASALAH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6    MANFAAT PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1    KAJIAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1    Penelitian Terkait.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2    LANDASAN TEORI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1    Film animasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2    Animasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3    Animasi 2 Dimensi (2D).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4    Sekilas tentang “Sejarah Tradisi Ngusaba Bukakak di Giri Emas”.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5    Prinsip Kerja Animasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6    Efek Animasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.7    Teknik Menciptakan Animasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.8 <i>Liveshot</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.9    Sudut Pengambilan Gambar Pada Suatu Objek.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.10    Sinopsis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.11 <i>Storyboard</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.2.12 Perangkat Lunak.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 JENIS PENELITIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2 <i>Design</i> (Pendesainan).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1. HASIL PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1. Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan) ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2. Hasil Tahap <i>Design</i> (Desain) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3. Hasil Tahapan <i>Material Collecting</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4. Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.5. Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.6. Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Distribusi) ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2. PEMBAHASAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1. KESIMPULAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2. SARAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Konsep Film Animasi 2D .....	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media.....	51
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Butir Instrumen.....	52
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Aiken v .....	52
Tabel 3.6 Skor Angket Uji Pengguna .....	51
Tabel 3.7 Presentase Kelayakan Video.....	54
Tabel 4.1 Konsep Film Animasi 2D .....	58
Tabel 4.2 Perancangan Karakter .....	59
Tabel 4.3 Perancangan Latar Tempat.....	61
Tabel 4.4 Presentase Kelayakan Video.....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and stretch.....	19
Gambar 2.2 Anticipation.....	20
Gambar 2.3 Staging.....	20
Gambar 2.4 Pose to pose.....	21
Gambar 2.5 Follow through and overlapping action .....	22
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out (Ease in and Ease Out).....	22
Gambar 2.7 Arc.....	23
Gambar 2.8 Secondary Action .....	23
Gambar 2.9 Timing .....	24
Gambar 2.10 Exaggeration.....	24
Gambar 2.11 Solid Drawing .....	25
Gambar 2.12 Appeal .....	25
Gambar 2.13 Prinsip Penumpukan Gambar.....	30
Gambar 2.14 Mengubah Koordinat Objek.....	30
Gambar 3.1 Metode Multimedia Development Life Cycle .....	40
Gambar 3.2 Tokoh Tokoh Sri Jaya Sakti.....	43
Gambar 3.3 Tokoh Sri Jaya Pangus .....	44
Gambar 3.4 Raja Maharaja Raga Jaya .....	44
Gambar 3.5 Patih Sekte Siwa.....	44
Gambar 3.6 Patih Sekte Wisnu .....	45
Gambar 3.7 Anggota Sekte Siwa.....	45
Gambar 3.8 Anggota Sekte Wisnu.....	46
Gambar 3.9 Bagus.....	46
Gambar 3.10 Guru asri.....	46
Gambar 3.11 Ruang Kelas .....	47
Gambar 3.12 Istana Kerajaan.....	47
Gambar 3.13 Tempat Pemujaan.....	47
Gambar 3.14 Hutan .....	48
Gambar 4.1 Cover CD/DVD.....	62
Gambar 4.2 Cover Kepingan CD/DVD .....	63
Gambar 4.3 Desain Poster Film Animasi.....	63

Gambar 4.4 Modelling .....	65
Gambar 4.5 Texturing .....	66
Gambar 4.6 Rigging .....	66
Gambar 4.7 Acting/Animation.....	66
Gambar 4.8 Rendering .....	67
Gambar 4.9 Editing Audio .....	67
Gambar 4.10 Editing Video .....	68



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Surat Permohonan Data.....	83
Lampiran 2. Surat Penerimaan Permohonan Data .....	84
Lampiran 3. Naskah Cerita .....	85
Lampiran 4. Sinopsis.....	92
Lampiran 5. Lembar Uji Ahli Isi.....	94
Lampiran 6. Lembar Uji Ahli Media .....	96
Lampiran 7. Lembar Uji Respon Pengguna.....	98
Lampiran 8. Skenario .....	100
Lampiran 9. Rancangan Storyboard.....	108
Lampiran 10. Hasil Wawancara.....	114
Lampiran 11. Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat .....	121
Lampiran 12. Hasil Penyebaran Angket Pengukuran Pengetahuan.....	124
Lampiran 13. Hasil Angket Keseluruhan.....	129
Lampiran 14. Dokumentasi Observasi Awal .....	131
Lampiran 15. Storyboard Film Animasi 2 Dimensi.....	132
Lampiran 16. Perhitungan Angket Uji Ahli Isi .....	136
Lampiran 17. Perhitungan Angket Uji Ahli Media.....	146
Lampiran 18. Perhitungan Angket Uji Respon Pengguna .....	154
Lampiran 19. Teknik Pengambilan Video <i>Liveshot</i> .....	158
Lampiran 20. Dokumentasi Pengujian Film .....	160