

Jurnal  
PENELITIAN  
MAHASISWA  
INDONESIA

**Film Animasi 3D Sejarah  
Tradisi Mepasah di Desa  
Trunyan Bangli**

**Ida Bagus Putu Surya Adiwiyasa**

[bagus.surya.adiwiyasa@undiksha.ac.id](mailto:bagus.surya.adiwiyasa@undiksha.ac.id)

Universitas Pendidikan Ganesha

**I Gede Mahendra Darmawiguna**

[mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id](mailto:mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id)

Universitas Pendidikan Ganesha

**I Gede Bendesa Subawa**

[bendesa.subawa@undiksha.ac.id](mailto:bendesa.subawa@undiksha.ac.id)

Universitas Pendidikan Ganesha

### Abstract

The 3D animation film History of the Mepasah Tradition in Trunyan Bangli Village tells about the journey of the four children in Dalem Solo who are looking for the source of the sweet smell of taru incense. On the way, the children of the king of Dalem Solo went through many obstacles and temptations so the children of the Dalem Solo had to stay. The first is Dewi Ayu Mas Meketeg living in the Batur area, the second is Ratu Sakti Sang Hyang Jero living in Kedisan village, the third is Ratu Sakti Gede Dukuh living in Abang village and the last one is, the first child of the king Dalem Solo Ratu Sakti Pancer Ring Jagat living in the Trunyan village. Ratu Sakti Pancer Ring Jagat married a goddess who guards the Tarumenyan tree, then they married and created a small kingdom. The purpose of this study is to implement a 3D animated film design for the history of the Mepasah Tradition in Trunyan Bangli Village so that people can describe the history of the Mepasah tradition. The design of the 3D animated film The History of the Mepasah Tradition in Trunyan Bangli Village uses the stages of manufacture from start to finish. The stages of making a film are divided into 3 (three) main stages, namely 1) Pre Production (Story Idea, Scriptwriting/Synopsis, Character Design, Supporting Image Design, and Storyboarding), 2) Production (Modelling, Texturing, Rigging, Skining, Animation, Lighting, and Rendering) 3) Post Production (Recording and Merging Process). The development of the 3D animated film The History of the Mepasah Tradition in Trunyan Bangli Village uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which has 6 stages of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution.

**Keywords:** *The History of Mepasah tradition in Trunyan Bangli village, 3-D animation movie*

### Abstrak

Film animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli menceritakan tentang perjalanan keempat anak dalem solo yang mencari sumber bau wangi taru menyan. Dalam perjalanan anak anak raja Dalem Solo banyak melalui rintangan dan godaan sehingga membuat anak anak dalem solo harus menetap. Yang pertama Dewi Ayu Mas Meketeg menetap di daerah batur, yang kedua Ratu Sakti Sang

Hyang Jero menetap di desa Kedisan, yang ketiga Ratu Sakti Gede Dukuh menetap di desa Abang dan yang terkhir anak pertama dari raja Dalem Solo Ratu Sakti Pancer Ring Jagat menetap di desa Trunyan. Ratu Sakti Pancer Ring Jagat menikah dengan seorang dewi penjaga pohon tarumenyan, kemudian mereka menikah dan membuat sebuah kerajaan kecil. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan rancangan film animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli, agar masyarakat dapat menggambarkan bagaimana sejarah awal mulanya tradisi Mepasah. Perancangan film animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli menggunakan tahap-tahap pembuatan dari awal sampai selesai. Tahapan-tahapan pembuatan film dibagi menjadi 3 (tiga) tahapan utama yaitu 1) Pra Produksi (Ide Cerita, Penulis Naskah/Sinopsis, Perancangan Karakter, Perancangan Gambar pendukung, dan Pembuatan Storyboard), 2) Produksi (*Modelling, Texturing, Rigging, Skining, Animation, Lighting, dan Rendering*) 3) Pasca Produksi (Perekaman dan Proses Pengabungan). Pengembangan film animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang memiliki 6 tahap *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

**Kata Kunci: Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli, Film Animasi 3 Dimensi**

### 1. Pendahuluan

Bali yang dikenal sebagai pulau dewata atau pulau seribu pura merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Bali menjadi destinasi pariwisata yang memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan dengan daya tarik wisata seperti keindahan alam, seni, tradisi, dan budaya. Salah satu kabupaten di Bali yang memiliki daya tarik wisata terkait sejarah dan tradisi unik yaitu kabupaten Bangli. Beberapa sejarah dan tradisi yang terdapat di kabupaten Bangli yaitu perang papah, tradisi nganten massal, tradisi megoak-goakan, serta tradisi mepasah di Desa Trunyan. Tingginya minat wisatawan yang berkunjung ke Bangli dengan tujuan Desa Trunyan. Hal ini dikarenakan Desa Trunyan memiliki daya tarik tersendiri dengan adanya tradisi mepasah

Tradisi mepasah di Desa Trunyan merupakan peletakan jenazah di atas tanah tanpa dikubur. Umumnya tradisi penguburan di Bali, orang yang meninggal akan dikubur atau dibakar (ngaben). Namun, berbeda dengan Tradisi yang ada di Desa Trunyan Bali. Orang yang meninggal bukan dibakar ataupun dimakamkan, melainkan dibiarkan sampai membusuk di permukaan tanah dangkal yang berbentuk cekungan Panjang. Tradisi unik ini sangat dikenal oleh masyarakat luar maupun mancanegara sehingga menjadi daya tarik pariwisata

Namun, berdasarkan hasil survey yang dilakukan peneliti terhadap masyarakat Bali, terdapat fakta bahwa sebagian besar masyarakat atau wisatawan tidak mengetahui sejarah tradisi mepasah. Berdasarkan data yang

diperoleh dari penyebaran angket, sebanyak 18% masyarakat mengetahui apa itu tradisi mepasah dan sebanyak 82% masyarakat tidak mengetahui tentang apa itu tradisi mepasah. Yang masyarakat Bali umum ketahui adalah pohon tarumenyan yang berada di desa trunyan, berdasarkan penyebaran angket yang diperoleh, sebanyak 48,4% pernah mendengar tentang pohon Taru Menyan dan sebanyak 51,6% masyarakat tidak pernah mendengar tentang pohon Taru Menyan. Maka dari itu perlu adanya sosialisasi mengenai sejarah tradisi mepasah di desa trunyan yang mudah di akses dan mudah dipahami. Dari data survey di atas pemanfaatan teknologi sebagai sumber informasi maupun sosialisasi sangat diperlukan untuk mengetahui sejarah tradisi mepasah. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan sebagai media sosialisasi adalah pengembangan film animasi yang menceritakan sejarah tradisi mepasah di Desa Trunyan

Media Film animasi 3D sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti dan mendapatkan respon yang sangat baik di masyarakat. Salah satunya penelitian Pengembangan Film Animasi 3D yang dibuat oleh Pratiwi (2016) dengan judul Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah. Dilihat dari rata-rata presentase 90,33% Film animasi 3D ini dapat dijadikan sebagai media informasi, hiburan maupun pembelajaran pada Zaman Prasejarah. Berdasarkan penelitian tersebut dapat juga dikembangkan suatu film animasi 3D tentang Sejarah Tradisi Mepasah di Desa

Trunyan Bangli. Film animasi 3D tentang Sejarah Tradisi Mepasah dapat memvisualisasikan drama yang dapat dipamerkan di Museum Geopark Batur sehingga dapat dilihat lebih nyata.

Museum Geopark Batur merupakan tempat wisata yang sangat bagus untuk dijadikan rekreasi dalam mencari informasi terkait budaya maupun perkembangan gunung Batur. Museum Geopark diresmikan pada tanggal 1 April 2016 oleh Menteri ESDM Sudirman Said. Museum Geopark Batur memiliki 2 lantai. Lantai pertama terdapat lobby utama dengan ruangan yang menyuguhkan keragaman geologi. Di ruangan lobby utama ini pengunjung dapat menyaksikan diorama Gunung Batur. Diorama yang disajikan berupa miniature Gunung Batur beserta Danau batur yang berbentuk segi empat. Di lantai 2 terdapat ruangan keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, serta ruangan auditorium. Dari 2 lantai ini Museum Geopark Batur memiliki 3 tema ruangan, yaitu ruangan geologi, biodiversity, dan kebudayaan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, museum ini baru memiliki satu film animasi 3D tentang sejarah tradisi Bayunggede dan belum memiliki media berbentuk film animasi 3D untuk menggambarkan sejarah tradisi mepasah. Bukti informasi tentang Sejarah Mepasah Didesa Trunyan juga sangat minim didapat. Maka dari itu peneliti berminat membuat Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Mepasah sebagai media penyampaian informasi, berkaitan dengan sejarah maupun promosi yang akan dipamerkan di Museum Geopark Batur.

Dalam proses pengembangan film animasi 3D tentunya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah kelayakan dan kelebihan dari film animasi 3D sebelumnya digunakan. Berdasarkan dari hasil eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa penelitian yang terkait atau serupa dengan tema penulis. Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2020) dengan judul penelitian Pengembangan Film Animasi 3D Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng. Dalam proses pembuatan animasi 3D ini, menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yang memiliki 6 tahap diantaranya adalah *concept, design,*

*material collecting, assembly, testing, dan distribution.*

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Sriasih (2020) dengan judul penelitian Pengembangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Museum Soenda Ketjil, bukti tentang kepahlawaan I Gusti Ketut Jelantik yang didapat sangat minim. karena minimnya sumber informasi tentang profil I Gusti Ketut Jelantik berdampak dengan jumlah pengunjung yang datang ke museum. Bahkan tidak sedikit masyarakat asli Buleleng yang belum mengetahui tentang perjuangan tokoh I Gusti Ketut Jelantik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan rancangan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yang memiliki 6 tahap, diantaranya adalah *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.*

Penelitian Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Wardiana (2015) yang berjudul Rancangan Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot. Proses pembuatan animasi 3 Dimensi ini menggunakan aplikasi *Blender* dari proses *modelling, texturing, compositing* hingga *rendering*. Terdapat tiga Langkah produksi yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan animasi yaitu pre produksi, proses produksi, dan pasca produksi. Pengujian film dilakukan secara acak dan hasil dari penghitungan kuisioner didapatkankesimpulan yang menjelaskan bahwa film animasi 3D Sejarah Pura Tanah Lot dapat diterima dengan baik oleh para responden. Penelitian keempat yang dilakukan oleh Dewi (2020) berjudul Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Hukum Tawan Karang. Sebelumnya sejarah hukum tawan karang belum banyak diketahui orang dilihat dari penyebaran angket yang dilakukan peneliti. Mereka hanya pernah mendengarnya tetapi tidak jelas mengetahui arti dari hukum tawan karang. Penelitian ini diambil dari sebuah permasalahan di Museum Soenda Ketjil yang terletak di Kawasan eks. Pelabuhan Buleleng, Singaraja dengan minimnya informasi tentang Hukum Tawan Karang yang berdampak pada jumlah pengunjung yang datang ke Museum.

Selain itu adanya koleksi-koleksi pajangan yang kurang memiliki inovasi baru sehingga jumlah pengunjung Museum mengalami penurunan. Pengujian dilakukan pada film animasi ini dari pengujian ahli isi yang mendapatkan hasil 100%, pengujian ahli media mendapat hasil 100% dan pengujian respon pengguna mendapatkan respon 5% sangat positif, 92% positif dan 3% cukup positif sehingga film animasi ini dikatakan dalam kategori baik.

Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh Sadow (2018) dengan judul Film Pendek Animasi 3 Dimensi Sejarah Masuknya Injil di Galela. Galela adalah sebuah wilayah yang terletak di pesisir pantai bagian utara pulau Hamahera di Kabupaten Hamahera Utara Provinsi Maluku Utara, dan letaknya sangat strategis karena berada di bibir laut Pasifik. Dalam proses pembuatan animasi 3D ini peneliti 3 tahap dalam proses pembuatan Film Pendek Animasi 3D yang diawali dengan tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Pembuatan Film Pendek Animasi 3 D ini menggunakan Aplikasi Blender 2.71, Makehuman 1.1, dan Vegas Pro 15.117

Mengacu pada beberapa peneliti sebelumnya dan manfaat dari film animasi 3D. peneliti berupaya mengembangkan "Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli.". Film yang akan di kembangkan bersumber dari buku karya dari Puji Retno Hardiningtyas, M.Hum. dan hasil wawancara dengan I Nyoman Lilin selaku KasiPemerintah Desa Trunyan dan Seketaris Desa Adat. Film ini mengangkat tentang Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli, di kalangan masyarakat khususnya masyarakat Bali saat ini masih banyak yang tidak mengetahui tentang Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli. Hal ini dikarenakan sumber referensi seperti buku-buku dan media lainnya susah untuk didapatkan. Yang nantinya film animasi 3D ini akan menjadi media sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat. Pada teknik pengambilan data digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada beberapa penelitian yaitu dengan cara observasi, angket, wawancara, dokumentasi dan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Film ini akan dikemas dalam bentuk DVD dan Poster untuk diserahkan kepada Museum Geopark Batur dan

juga diserahkan kepada Universitas Pendidikan Ganesha untuk dijadikan sebagai inventaris.

#### A. Animasi

Animasi merupakan suatu kumpulan gambar yang bergerak dikumpulkan menjadi sebuah objek, sehingga menjadikan sebuah yang akan ditampilkan menjadi bergerak atau hidup. Objek yang dimaksud yaitu berupa gambaran manusia, benda-benda, tulisan, gambaran hewan atau tumbuhan dan sebagainya. Dari sejarah animasi pada awal mulanya dapat dilihat dari lukisan di dinding goa. goa tersebut ditemukan sebuah gambar-gambar binatang yang ditulis dengan memiliki beberapa kaki yang ditumpuk, seperti memperlihatkan gambar itu bergerak. Gambar tersebut memperlihatkan binatang yang bergerak seperti bison, babi hutan.

#### B. Jenis-Jenis Animasi

Berdasarkan bentuk karakter yang dibuat, animasi dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, sebagai berikut:

1. *Stop Motion Animation* atau *Claymation*
2. Animasi 2 Dimensi
3. Animasi 3 Dimensi

#### C. Prinsip Animasi

Munculnya 12 prinsip animasi karena dapat menciptakan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip animasi tersebut diciptakan atas dasar sebagai teori dasar yang bersifat wajib dimiliki dan dikuasai oleh para animator untuk menghidupkan karakter animasinya. 12 prinsip animasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Anticipation*
2. *Squash and Stretch*
3. *Staging*
4. *Straight ahead Action* dan *Pose to Pose*
5. *Follow Trough* dan *Overlapping Action*
6. *Slow In & Slow Out*
7. *Arcs*
8. *Secondary Action*
9. *Timing*
10. *Exaggeration*

11. *Solid Drawing*

12. *Appeal*

#### D. Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 dimensi (3D) adalah teknik pembuatan animasi pada sebuah bidang yang menggunakan 3 sumbu X, Y dan Z sebagai sumbu kedalaman. Objek yang dihasilkan bisa diputar berdasarkan 3 sumbunya. Animasi 3 dimensi juga merupakan jenis animasi yang menggunakan obyek animasi dalam wujud trimatra yang memperhitungkan karakter obyek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya, dan ruang. Animasi 3D bukanlah sebuah objek yang dapat disentuh atau dirasakan fisiknya, namun wujud 3D ini dapat dilihat di layar kaca. Proses produksi animasi 3 dimensi memiliki beberapa tahapan – tahapan dalam pembuatannya, sebagai berikut:

1. *Modelling*
2. *Texturing*
3. *Rigging*
4. *Animating*
5. *Lighting*
6. *Rendering*

#### E. Storyboard

Storyboard memiliki peran sangat penting dalam dunia animasi. Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan sebuah film. Storyboard adalah sebuah disain atau sketsa gambar yang disusun menjadi satu secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang akan dibuat. Dengan pembuatan storyboard sendiri, maka pembuatan naskah atau cerita dapat menyampaikan ide dan pesan dengan lebih mudah kepada penonton.

#### F. Sinopsis

Sinopsis merupakan suatu ringkasan cerita atau bisa kita sebut dengan pemendekan suatu naskah yang tetap mempertahankan isi dan gagasan umum pengarangnya. Sinopsis biasanya digunakan sebagai prolog dalam suatu

naskah, baik naskah pendek atau panjang untuk sebuah pementasan drama maupun film.

#### G. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sebagai diagram yang sangat berperan dalam pembuatan alur tema yang akan ditulis serta pemahaman yang melandasi pemahaman yang mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemahaman atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan digunakan. Tradisi mepasah di Desa Trunyan merupakan peletakan jenazah di atas tanah tanpa dikubur. Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli akan lebih mudah disampaikan dalam bentuk film pendek animasi 3D yang akan memberikan inovasi baru sehingga lebih mudah diingat dibandingkan hanya dalam bentuk tulisan. Berdasarkan kajian teori dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya dapat disusun kerangka berpikir untuk memperoleh jawaban sementara atas permasalahan yang akan diteliti.

## 2. Pertanyaan Penelitian

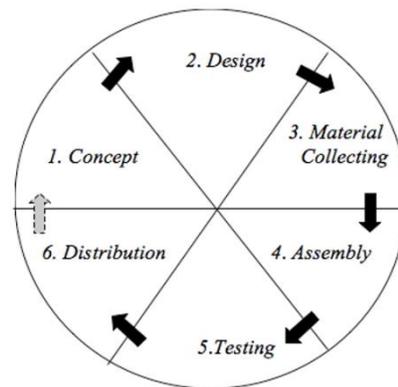
### 3. Metode

#### A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini merupakan menggunakan jenis penelitian pengembang *Research and Development (R&D)* atau metode penelitian dan pengembangan. Menurut Hanafi (2017) *Research And Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validasi dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

#### B. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) merupakan pengembangan metode Luther yang terdiri dari 6 tahap yaitu, *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Berikut merupakan gambaran dari tahapan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle*. Gambar 1.



Gambar 1 Multimedia Development Life Cycle

C. Concept (Konsep)

Tahapan *concept* merupakan tahapan pertama pada metode MDLC yang dipergunakan untuk menentukan tujuan yang akan dikonsepsikan dalam perkembangan sebuah

film animasi untuk membantu masyarakat dalam menyampaikan informasi serta edukasi terkait Sejarah Tradisi Mepasah. Berikut tahapan yang perlu diperhatikan:

Tabel 1 Tahapan Konsep Film Animasi 3D

NO	Konsep	Keterangan
1	Judul	Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli Berbasis 3D
2	Pengguna	Penggunaan Film Animasi 3D ini dipergunakan untuk edukasi dan informasi di Museum Geopark Batur
3	Tujuan	Tujuan dari Film animasi 3D ini adalah pemberian edukasi serta informasi kepada pengunjung yang datang ke Museum Geopark Batur
4	Jenis Media	Jenis media informasi yang digunakan berupa film animasi 3D
5	Pedoman Isi Cerita	Cerita dalam film animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan ini mengacu pada buku yang berjudul Bau Wangi Taru Menyan
6	Audio	Audio berformat .mp3 dan .wav yang diambil dari berbagai sumber serta hasil rekaman peneliti
7	Video	Video berformat .mp4 yang dibuat dengan <i>Blender, MakeHuman, Adobe Premiere Pro CC 2021, Adobe After Effect CC 2019, Adobe Photoshop 2020</i>
8	Output	Hasil dari film animasi 3D ini akan berupa DVD yang akan diberikan ke pihak program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Museum Geopark Batur

D. Design (Perancangan)

Pada Tahap desain dibutuhkan perancangan ide cerita, synopsis, storyboard, karakter, serta perangkat lunak yang digunakan.

Pada tahap pra produksi film animasi yang diperlukan, yaitu:

1. Ide Cerita
2. Perancangan Karakter

**Tabel 2 Perencanaan Karakter**

Karakter	Ilustrasi	Karakter	Ilustrasi	Karakter	Ilustrasi
Raja Dalem Solo		Ratu Sakti Gede Dukuh		Ratu Sakti Pancer Ring Jagat	
Ratu Sakti Sang Hyang Jero		Dewi Ratu Ayu Mas Maketeg		Dayang	
Masyarakat		Ratu Ayu Pingit Dalem Dasar		Kakak Sang Dewi	

**Tabel 3 Perencanaan Layout**

Kerajaan Dalem Solo (Surakarya)	Desa	Rumah Ratu Ayu Dalem Pingit Dasar
		

E. Storyboard

Storyboard adalah seseorang yang menyampaikan gagasan cerita atau ide, agar orang lain memahami inti gagasan cerita yang dibuat. Storyboard juga menggambarkan alur cerita dari awal hingga akhir. Hasil dari perancangan storyboard akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan film animasi dimensi.

F. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Dari daftar konten yang sudah dibuat pada tahap design, penulis harus mengumpulkan konten materialnya. Pekerjaan ini sering dikerjakan secara parallel dengan tahap assembly. Pada tahap ini membutuhkan beberapa perangkat lunak yang akan digunakan untuk proses pengumpulan data berupa animasi, foto, video, dan audio. Perangkat lunak yang akan digunakan *Blender*, *Adobe Photoshop*, *MakeHuman*, *Adobe After Effect*, *Adobe Premiere Pro*.

G. Assembly (Pembuatan)

Proses produksi film animasi 3D membutuhkan alur kerja produksi yang sistematis dan teratur agar waktu proses produksi bisa berjalan efektif dan dapat selesai dengan waktu yang direncanakan. Pada tahap assembly terdapat 2 tahap yaitu produksi dan

pasca produksi. Berikut merupakan tahapan dari assembly.

1. Produksi
2. Pasca Produksi

H. Testing (Pengujian)

Hal yang lebih penting sebenarnya adalah testing untuk melihat apakah aplikasi yang dibangun berjalan dengan baik di lingkungan yang sebenarnya. Jadi aplikasi harus di tes di lingkungan yang sebenarnya untuk memastikan semuanya dapat berjalan dengan baik. Jika ditemukan kesalahan maka aplikasi akan menjalani proses perbaikan dan jika sudah sesuai dengan rancangan proses selanjutnya adalah tahap distribusi atau penyelesaian. Pada tahap *testing*, uji ahli media, dan uji responden pengguna dilakukan.

4. Hasil dan Pembahasan

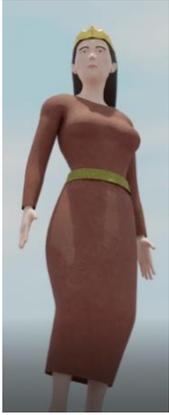
Hasil penelitian dalam proses Pengembangan Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Menggunakan model penelitian MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahap yaitu:

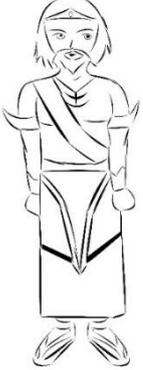
1. Concept (Konsep)
2. Design (Desain)
  - a. Perancangan Karakter

Tabel 4. Hasil Perancangan Karakter

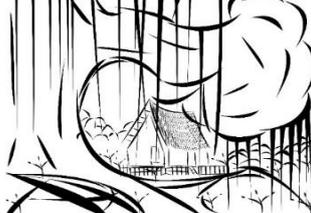
No	Nama Karakter	Perancangan Awal	Hasil Perancangan
1	Raja Dalem Solo		

No	Nama Karakter	Perancangan Awal	Hasil Perancangan
2	Ratu Jagat		
3	Gede Dukuh		
4	Sang Jero		
5	Ayu Mas		

No	Nama Karakter	Perancangan Awal	Hasil Perancangan
7	Dayang		
8	Masyarakat		
9	Sang Dewi		
10	Kakak Sang Dewi		

No	Nama Karakter	Perancangan Awal	Hasil Perancangan
			

Tabel 5. Hasil Perancangan Layout

No	Nama Latar	Gambar Sketsa	Gambar Hasil 3D
1	Kerajaan Dalem Solo		
2	Desa		
3	Hutan		

### 3. Material Collecting

#### a. Pemilihan Dubber:

#### b. Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak

- i. Perangkat Keras yang digunakan dalam proses pembuatan Film Animasi 3D Sejarah Perangkat Keras Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan yaitu 1 buah komputer, Prosesor amd eyzen 5, ram 16 GB DDR 4, Vga RTX 1650 Ti, SSD 150 GB, HDD 1 TB.

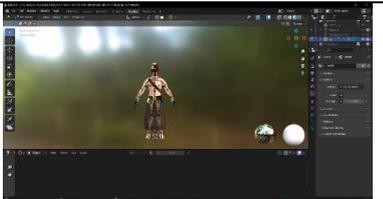
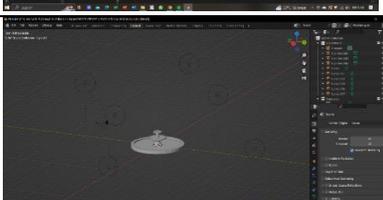
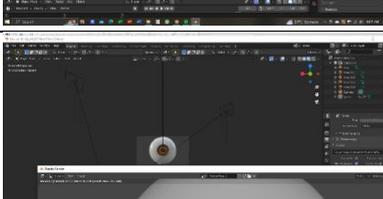
- ii. Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli yaitu blender 2.83, make human, adobe audition, adobe premiere, adobe illustrator, adobe after effect.

#### 4. Assembly

Pada tahap assembly ini kegiatan produksi film membutuhkan dua tahap pengerjaan yaitu Produksi dan Pra Produksi:

a. Produksi

Tabel 6. Hasil Produksi

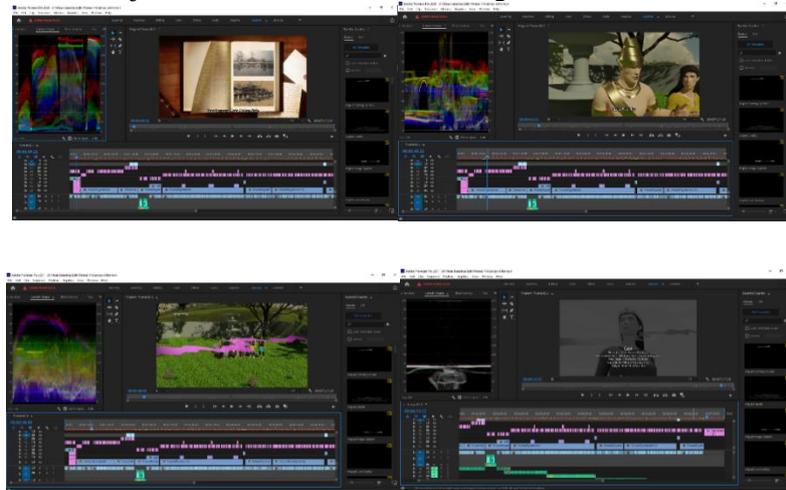
Tahap	Hasil
<i>Modelling</i>	
<i>Texturing</i>	
<i>Rigging</i>	
<i>Skinning</i>	
<i>Animation</i>	
<i>Lighting</i>	
<i>Rendering</i>	

b. Pasca Produksi

Pada tahapan pasca produksi adegan yang sudah dikerjakan atau di *render* lalu selanjutnya

dilakukan proses penyusunan video dan pemberian suara. Hasil produk ini berupa DVD. Pada tahap ini juga merupakan tahap pembuatan seluruh objek berdasarkan

percanaan yang sudah di susun sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan dengan tahap pengumpulan bahan, karena disesuaikan dengan kebutuhan



Gambar 3. Pasca Produksi

## 5. Pengujian

Proses ujian dilakukan pada tengah – tengah proses pembuatan film animasi, tidak setelah film selesai seluruhnya. Tahap ini dilakukan per-scene secara berkala. Film dipastikan dapat berjalan baik disemua perangkat computer jika terdapat kekurangan pada setiap scene maka akan dilakukan proses perefisian sesuai arahan dosen pembimbing dan jika sudah berjalan sesuai rancangan serta persetujuan dosen pembimbing maka tahap selanjutnya melalui proses distribusi. Pada tahap pengujian terdapat beberapa proses uji yaitu

### A. Uji Ahli Isi

Uji ahli isi dilakukan oleh 2 orang dengan membandingkan kedua jawaban tersebut. Dengan menggunakan rumus Gregory.

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{5}{5} = 1.00$$

### B. Uji Ahli Media

Tidak jauh juga dengan uji ahli media menggunakan 2 orang dengan membandingkan kedua jawaban tersebut. Dengan menggunakan rumus Gregory.

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{6}{6} = 1.00$$

### C. Uji Ahli Pengguna

Uji respon pengguna dilakukan untuk mengetahui kepuasan responden dengan penyebaran Kuisoner ke responden yaitu masyarakat. Jumlah responden yang peneliti gunakan sebanyak 122 orang yang disebarikan secara online pada tanggal 13 Mei 2023 dengan menyebarkan kuisoner melalui *google form*, jumlah soal sebanyak 10 butir. Penyebarikan *link google form* dilakukan menggunakan media social selama 3X24 jam dengan sasaran umur 13 tahun sampai 50 tahun. Dimana tanggapan masyarakat terkait alur cerita yang mudah dipahami, makna dari film, visualisasi dan suara yang jelas dan film yang sangat menarik serta bermanfaat. Rata-rata untuk skor respon masyarakat mendapatkan hasil 43,0 jika

**Keterangan:**

X = Rata-rata untuk skor respon masyarakat

$\sum X$  = Jumlah skor respon masyarakat

N = Banyaknya masyarakat

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{5227}{122}$$

$$X = 43,0$$

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan pada penelitian Pengembangan

Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli

1. Pengembangan Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli menggunakan metode penelitian MDLC ( *Multimedia Development Life Cycle* ) Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli merupakan film animasi 3D yang menceritakan perjalanan anak kerajaan solo yang mencari sumber bau wangi yang sangat harum dan menciptakan sebuah kerajaan Bali Aga. Dalam proses pembuatan menggunakan software Blender 2.8 serta aplikasi penunjang lainnya seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere Pro*. Dengan adanya Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah Di Desa Trunyan Bangli diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang sejarah tradisi Mepasah yang ada di desa Trunyan Bangli, terhadap masyarakat yang berkunjung ke Museum Geoparak Batur.
2. Hasil pengujian respon pengguna mendapatkan 122 orang Dari penyebaran kuisioner secara online mendapatkan 99 orang dengan persentase 80% sanga positif, 22 orang dengan persentase 19% kategori

positif dan 1 orang dengan persentase 1% kategori cukup positif

### **Daftar Pustaka**

- Binanto, Iwan. (2015). Tinjau Metode pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya.
- Pratiwi, Ni Putu Bali. 2020. "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng." *E-ISSN: 2685-7006 / p-ISSN: 2252-9063*
- Pratiwi, Putu Yudia, Darmawiguna I Gede Mahendra, and I Made Gede Sunarya. 2016. "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah." *Jurnal Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)* 5, no. 1.
- Sriasih, Ni Komang. 2020. "Sejarah Igusti Ngurah Jelantik.Pdf." *Jurnal Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*.
- Wardiana I Nyoman Adi. 2015. "Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot." *E-Journal SPEKTRUM* 2, no. 4: 20–25.