

# PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN TRADISI MENGARAK SOKOK DI DESA PEGAYAMAN

Putri Eodytha Aisya Purnomo<sup>1</sup>, I Gede Partha Sindu<sup>2</sup>, P Wayan Arta Suyasa<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail: [putri.eodytha@undiksha.ac.id](mailto:putri.eodytha@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [partha.sindu@undiksha.ac.id](mailto:partha.sindu@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [arta.suyasa@undiksha.ac.id](mailto:arta.suyasa@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak**— Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman merupakan tradisi turun menurun yang dilakukan pada salah satu hari raya suci tepatnya bulan Rabiul Awal yaitu bulan lahirnya Nabi Muhammad SAW yang dikenal dengan nama Maulid/Maulud yang jatuh pada tanggal 12 Rabiul Awal. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengembangkan film animasi 3 dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman, (2) Untuk mengetahui respon penonton terhadap film animasi 3 dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman. Film Animasi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman dikembangkan menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Tahapan terdiri dari *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Dengan dibuatnya Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman, masyarakat diharapkan dapat mengetahui makna Tradisi Mengarak Sokok. Pengujian telah dilakukan oleh pengujian uji ahli isi yang mendapat hasil persentase 100%, pengujian uji ahli media mendapatkan hasil persentase 100%, dan pengujian respon pengguna yang dilakukan kepada 100 responden masyarakat Desa Pegayaman persentase sebesar 80% dengan kualifikasi sangat positif yang dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hal tersebut pengembangan film animasi ini diterima sangat baik oleh responden.

**Kata Kunci**— *Film, Animasi 3 Dimensi, Tradisi Mengarak Sokok*

**Abstract**— *3D Animated Film Introduction to the Tradition of Parading Sokok in Pegayaman Village is a tradition that is carried out on one of the holy holidays, precisely the month of Rabiul Awal which is the birth month of the Prophet Muhammad SAW known as Mawlid / Maulud which falls on the 12th of Rabiul Awal. This study aims (1) To develop a 3-dimensional animated film Introduction to the Sokok Parading Tradition in Pegayaman Village, (2) To determine the audience's response to the 3-dimensional animated film Introduction to the Sokok Parading*

*Tradition in Pegayaman Village. The Animated Film Introduction to the Sokok Parading Tradition in Pegayaman Village was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Method. The stages consist of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. With the making of a 3D Animated Film Introduction to the Sokok Parading Tradition in Pegayaman Village, people are expected to know the meaning of the Sokok Parading Tradition. Tests have been carried out by content expert test testing which got 100% percentage results, media expert test testing got 100% percentage results, and user response testing conducted on 100 respondents of the Pegayaman Village community percentage of 80% with very positive qualifications which are categorized as very good. Based on this, the development of this animated film was very well received by respondents.*

**Keywords**— *Film, 3D Animation, Sokok Parading Tradition*

## I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah bangsa unik yang mempunyai beragam daya tarik. Banyak keberagaman budaya dan tradisi yang tersebar di seluruh daerah Indonesia dan setiap daerah memiliki ciri khasnya tersendiri. Menurut Sidi Gazalba [1] kebudayaan adalah pola berpikir yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan dari golongan manusia, yang membentuk kesatuan sosial dalam suatu ruang dan waktu. Memperkenalkan kebudayaan sangat perlu dilakukan agar generasi muda lebih mengenal kebudayaan tersendiri, namun jika tidak ada tradisi maka sebuah kebudayaan akan menghilang. Tradisi merupakan suatu kebiasaan turun temurun sejak jaman nenek moyang. Mempelajari tradisi memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai budaya lokal, lingkungan sekitar, dan nilai moral yang terkandung dalam tradisi. Menurut W.S. Rendra di dalam buku Johanes Mardini dari pentingnya tradisi, bahwa tanpa tradisi pergaulan bersama akan menjadi kacau dan hidup manusia akan menjadi biadab. Maka dari itu, kita sebagai masyarakat Indonesia patut melestarikan dan dijaga

keberadaannya sebagai peningkatan pendidikan karakter yang berkualitas.

Salah satunya, Pulau Bali merupakan pulau kecil yang terletak di deretan Kepulauan Nusa Tenggara yang mendapat julukan Pulau Dewata, Pula Seribu Pura, dan Pulau Surga. Masyarakat Bali dengan identitas suku bangsa Bali, memiliki karakteristik budaya yang dijiwai oleh Agama Hindu. Perubahan manusia menyebabkan pulau seluas 5.808,8 Km tidak hanya dihuni oleh etnis Bali. Adanya etnis seperti Jawa, Bugis, Madura, dan China pada nantinya akan membentuk masyarakat yang multikultural. Pada masa kerajaan terjadi migrasi etnis ke Bali dengan membawa keyakinan Islam yang saat ini menempati Kampung Islam Gelgel (Klungkung), Kapaon (Badung), Loloan (Jembrana) [2]. Kedatangan etnis ini kemudian dihadapkan pada kebudayaan dominan yakni budaya Bali.

Desa Pegayaman terletak Kecamatan Sukasada Buleleng Bali merupakan Desa Muslim di Bali yang telah ada semenjak zaman kerajaan Buleleng pada masa pemerintahan Anglurah Ki Barak Panji Sakti (Awal Abad 16). Menurut Babad Buleleng, seseorang beragama Islam masuk pertama di Buleleng ditempatkan di daerah Banjar Jawa yang berlokasi disebelah timur Banjar Jawa Buleleng. Perkembangan umat Islam yang begitu pesat maka oleh Raja Anglurah Kibarak Panji Sakti ditempatkan disebelah selatan kerajaan Buleleng yaitu Pegayaman. Penempatan ini merupakan hadiah atas jasa-jasanya yang turut dalam membangun Buleleng dan sekaligus tugas menjadi penjaga perbatasan Buleleng sebelah selatan. Pada tahun 1850 M kelompok imigran dari Bugis yang bertujuan ke Jawa-Madura oleh Raja Anglurah Kibarak Panji Sakti ditempatkan di daerah pesisir Kampung Bugis dan sebagian di Desa Pegayaman. Maka dari itu, Desa Pegayaman dihuni oleh 3 (tiga) suku yaitu Suku Jawa, Suku Bali, dan Suku Bugis [3].

Desa Pegayaman, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng merupakan sebuah kampung Islam yang memiliki potret unik. Meskipun Desa Pegayaman berada di tengah-tengah masyarakat Bali yang ber mayoritas beragama Hindu, tetapi Desa Pegayaman mampu membangun kehidupan yang harmonis dengan lingkungan sekitarnya. Salah satu keunikan yang dimiliki Desa Pegayaman yaitu adanya Tradisi Mengarak Sokok. Tradisi Mengarak Sokok dilaksanakan pada salah satu hari suci tepatnya pada bulan lahirnya Nabi Muhammad SAW yang jatuh pada tanggal 12 Rabiul Awal. Tradisi Mengarak Sokok hanya dibuat oleh masyarakat Desa Pegayaman yang dilaksanakan pada saat perayaan Maulid Nabi Muhammad SAW. Kata Sokok berasal dari Bahasa Jawa, *Soko*, yang memiliki makna tiang. Rangkaian Sokok dibuat dari tiang yang terbuat dari batang pisang yang didirikan diatas dulang. Pada tiang tersebut ditancapkan beberapa batang bilah bambu. Pada

bilah bambu tersebut, terdapat sirih, kembang, dan buah-buahan dirangkai. Sokok adalah tradisi penghiasan berbagai macam telur yang diyakini membawa keberuntungan dan kejayaan bagi penduduk desa serta sebagai wujud syukur kepada sang pencipta dengan lahirnya sang junjungan/seorang Muhammad SAW.

Desa Pegayaman memiliki beraneka ragam budaya yang menggunakan sarana sama dengan budaya Bali (Hindu). Perayaan Maulid Nabi di Desa Pegayaman sangat meriah dan sering disebut dengan pesta budaya. Tradisi ini mirip dengan upacara *ngusaba* di beberapa daerah di Bali khususnya di Buleleng yang juga mengarak hasil-hasil panen yang bertujuan untuk keselamatan dan kesejahteraan masyarakat. Sokok base sangat mirip dengan pajegan yang dibuat masyarakat Hindu Bali yang dijadikan sarana upacara ke pura pada hari-hari upacara tertentu. Sarana base (daun sirih), kembang, buah-buahan, dan telur adalah product local genius Bali yang berasal dari hasil pertanian dan peternakan. Usai membaca doa, rangkaian sokok base dibongkar, kembang dan daun sirih dibawa pulang, diletakkan di dinding rumah atau di sawah. Konon rangkaian daun sirih dan kembang bekas sokok base itu bisa mendatangkan berkah untuk rumah atau sawah. Tradisi ini juga mirip dan banyak dijumpai dalam upacara Agama Hindu, dimana sehabis upacara ada beberapa sarana upacara yang dibiarkan atau ditaruh di tempat tertentu atau pun di taruh di rumah seperti tegteg daksina, dan sejenisnya karena diyakini akan memberikan keselamatan dan kesejahteraan. Telor sebagai salah satu sarana “pajegan” yaitu sokok mempunyai makna kulit telor paling luar yang keras merupakan simbol dari masjid, putih telor adalah umat dan sari telor adalah Alquran [4].

Tradisi Mengarak Sokok ini merupakan warisan zaman dahulu yang dilakukan oleh para penyebar Islam di tanah Bali, khususnya di desa Pegayaman kecamatan Sukasada kabupaten Buleleng. Tradisi ini selalu didatangi oleh banyak orang. Tak terkecuali kalangan wisatawan baik mancanegara atau pun domestik. Tradisi ini menggambarkan akulturasi budaya dengan tradisi pajegan dalam upacara Hindu di Bali. Dalam tradisi tersebut, juga selalu mengingatkan masyarakat agar selalu menjaga persatuan antar umat beragama, serta menjadikan budaya sebagai alat pemersatu antar umat. Pendidikan Karakter yang terkandung dalam Tradisi Mengarak Sokok yaitu Religius, Cinta Damai, Disiplin, Tanggung Jawab, dan Peduli Lingkungan. Nilai religius pada Tradisi Mengarak Sokok sebuah pelaksanaan keagamaan yang dilaksanakan oleh umat islam di daerah Bali. Tradisi ini sangat kental akan nilai religius. Hal ini sangat penting untuk ditanamkan kepada masyarakat agar makna pelaksanaan Tradisi Mengarak Sokok bisa menjadi sarana penghubung antar manusia dengan penciptanya. Alasan mengapa Tradisi Mengarak Sokok dikatakan sebagai sebuah upacara yang dapat memperkuat

hubungan yaitu dikarenakan upacara mengarak Sokok melibatkan semua warga Desa Pegayaman. Dari hal tersebut tercipta rasa saling tolong menolong, berkomunikasi dan pada dasarnya tradisi mengarak sokok merupakan ungkapan dari raya syukur masyarakat akan hasil panen atau hasil pertanian dan perkebunan [5]. Pada nilai kesenian dilihat dari iring-iringan Sokok yang diarak keliling desa dengan dimeriahkan oleh tabuhan rebana atau sekelompok hadrah. Tabuhan *burde* merupakan rebana besar yang terbuat dari bungkil pohon kelapa yang ditabuh sejak pagi hingga sore. Selain itu, pada Tradisi Mengarak Sokok yang dilaksanakan oleh masyarakat Islam juga terdapat nilai ekonomis. Hal ini dilihat dari penggunaan alat dan bahan yang digunakan seperti kayu, bambu, bunga, dan berbagai hasil panen yang disediakan oleh alam di Desa Pegayaman.

Menurut Tokoh Adat yaitu Bapak Muhammad Suharto (Wawancara, 13 Januari 2023) mengatakan bahwa masyarakat Desa Pegayaman meyakini Tradisi Mengarak Sokok merupakan lambang kelahiran Nabi Muhammad SAW. Keberadaan Tradisi Mengarak Sokok sudah berada sejak 400 tahun lalu, namun makna ataupun prosesi pelaksanaannya tidak memiliki perubahan dikarenakan Tradisi Mengarak Sokok dilakukan sebagai proses kelahiran dan mempelajari kehidupan Nabi dan tradisi ini dilaksanakan sebagai ungkapan rasa syukur atas hasil panen yang dihasilkan dari penduduk desa setempat. Tradisi Mengarak Sokok nantinya disajikan dengan ribuan telur yang telah dihias lalu diarak keliling kampung yang memiliki makna untuk menolak bala serta Tradisi Mengarak Sokok sudah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WTB) oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. Harapan masyarakat dari adanya tradisi mengarak Sokok ini dapat membawa berkah dan menolak bala jauh dari desa mereka.

Namun, pada kenyataannya pelaksanaan Tradisi Mengarak Sokok ini oleh sebagian masyarakat terutama generasi muda, tidak begitu memahaminya secara utuh dan mendalam. Mereka beranggapan Tradisi Mengarak Sokok hanya sebuah upacara biasa. Dapat dibuktikan dengan hasil penyebaran angket yang dilakukan guna mengetahui pengetahuan masyarakat mengenai Tradisi Mengarak Sokok. Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti dilibatkan 66 orang responden yang merupakan masyarakat Bali usia 12 sampai dengan 22 tahun, yang menunjukkan 63 (95,54%) orang tidak mengetahui tradisi mengarak Sokok. Berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan yang terdapat pada tradisi ini, hanya 3 (4,54%) orang yang mengetahui, sedangkan sisa responden menyatakan belum mengetahui. Dari hasil responden tersebut membuktikan bahwasanya tradisi ini belum dikenal banyak orang. Selain itu, didukung dari hasil observasi menunjukkan bahwa dari 66 orang (100%) responden setuju bahwa tradisi ini perlu dilestarikan.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan sebuah media yang dapat memberikan informasi kepada seluruh masyarakat khususnya generasi muda mengenai adanya Tradisi Mengarak Sokok. Nantinya, media akan dikemas dalam bentuk film agar lebih ekspresif dan tersampaikan nya nilai-nilai yang terdapat dalam Tradisi Mengarak Sokok. Kelebihan film animasi 3 dimensi yaitu animasi 3 dimensi dapat menyajikan tampilan film yang lebih nyata dan menakjubkan. Proses pembuatan karakter memang membutuhkan waktu yang cukup lama.

Animasi adalah produk film yang berasal dari beberapa gambar bergerak yang dikemas menjadi satu kesatuan dan memunculkan beragam cerita [6]. Penggunaan animasi ini dapat dijadikan sebagai sarana dan prasarana dari penyampaian informasi, hiburan, pendidikan, dan bisnis. Animasi dibagi menjadi 2 yaitu animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Pada penggunaan media film animasi ini memiliki manfaat dalam penyebaran yang luas melalui media sosial di masyarakat tanpa membatasi penonton dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Animasi juga dapat dijadikan sebagai salah satu sarana untuk menciptakan sebuah cerita tentang tradisi atau budaya yang belum optimal atau yang belum dikenal oleh masyarakat. Animasi dapat dibentuk atau dikemas dengan banyak berbagai ekspresi untuk menampilkan karya unik dan memiliki nilai daya tarik sehingga unggul dalam media nya.

Dari penjelasan tersebut salah satu pemanfaatan teknologi yang bisa dilakukan dengan cara mengembangkan sebuah film animasi yang nantinya akan menceritakan bagaimana Tradisi Mengarak Sokok dan memberitahu mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam Tradisi, maka jenis film animasi yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah film animasi 3D. Sejalan dengan penelitian yang memanfaatkan film animasi 3D diantaranya Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Tude The Movie-Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali di Arena Mekepong)” (Antara et., al 2019) [7] Penelitian ini menghasilkan film animasi tiga dimensi dengan bertemakan kebudayaan yang menanamkan nilai-nilai moral dan pengetahuan untuk cinta kepada tanah air sekaligus menyisipkan cerita tentang budaya mekepong yang berada di Jembrana serta yang menjadi ikon dari pulau Bali yaitu burung Jalak yang keberadaannya di Bali sudah mulai langka. Pengembangan Film Animasi 3D “Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih” (Pradita, 2021) [8] Film ini menampilkan cerita sejarah mengenai lagu merah putih yang diperankan oleh Tude yang merupakan robot cerdas, memiliki imajinasi yang tinggi, dan kreatif. Lagu merah putih merupakan sebuah lagu perjuangan yang diciptakan oleh I Gde Dharma pada tahun 1950 menggunakan Bahasa Bali. Pengembangan Film Animasi 3D “Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng” (Pratiwi, 2020) [9] Film ini menceritakan tentang jaman kerajaan kawasan yang berada dalam kekuasaan Kerajaan Buleleng dan Pemerintahan Hindia Belanda dalam menguasai daerah Bali.

Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli (Bagus & Surya, 2023) [10] Film 3D ini menceritakan mengenai perjalanan empat anak dalem solo yang mencari sumber bau wangi taru menyan. Dalam perjalanan tersebut anak raja Dalem Solo mengalami sebuah banyak rintangan dan godaan yang menjadikan anak-anak dalem solo harus menetap. Dan Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan *Software* Blender (Ainiyah et., al 2020) [11] Pada penelitian memiliki permasalahan mengenai pengetahuan masyarakat di Indonesia mengalami penurunan mengenai pemahaman tentang kerajaan yang terdahulu. Dari beberapa penelitian tersebut sangat membantu penelitian ini dalam pengembangan film animasi 3 Dimensi maka dari hal tersebut penelitian terdahulu dijadikan referensi untuk melakukan penelitian ini agar peneliti lebih mudah menemukan ide-ide untuk mengembangkan sebuah film animasi 3 Dimensi. Pemanfaatan pengembangan film animasi 3 dimensi sangat membantu dalam memperkenalkan pemanfaatan teknologi pada bidang animasi. Berdasarkan penelitian-penelitian diatas peneliti akan mengembangkan suatu film animasi 3D tentang Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman yang nantinya dapat memvisualisasikan tentang pengenalan Tradisi Mengarak Sokok dan akan disebarluaskan ke masyarakat sehingga bisa terlihat lebih nyata, lebih menarik dan masyarakat tidak melupakan tentang Tradisi Mengarak Sokok. Dengan film 3D ini diharapkan bisa memberikan nuansa baru terhadap seluruh masyarakat sehingga bisa menciptakan informasi-informasi tentang Tradisi Mengarak Sokok.

Penyajian Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman dalam bentuk film animasi 3D akan lebih mudah diingat dibandingkan hanya membaca melalui buku atau hanya melihat informasi sejarah yang ada di internet. Sasaran dari pengembangan film animasi ini adalah lebih mengutamakan ke generasi muda agar mereka memiliki pengetahuan yang lebih terkait Tradisi Mengarak Sokok dan generasi muda tidak melupakan tentang tradisi tersebut. Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat cerita tentang Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok yang dikemas dalam sebuah film animasi 3D. yang berjudul "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok Di Desa Pegayaman".

## II. KAJIAN TEORI

### A. Tradisi Mengarak Sokok

Desa Pegayaman ketika Perayaan Maulid Nabi Muhammad SAW yang jatuh pada 12 Rabi'ul Awal dilaksanakan secara besar-besaran. Tradisi Mengarak Sokok merupakan tradisi yang wajib dilakukan setiap tahunnya untuk memperingati bulan kelahiran Nabi Muhammad SAW. Kata Sokok berasal

dari Bahasa Jawa, *Soko*, yang berarti tiang. Rangkaian ini terdiri dari tiang yang terbuat dari batang pisang yang didirikan di atas sebuah dulang. Pada tiang tersebut ditancapkan batang bambu bilah. Sokok adalah tradisi penghiasan berbagai macam telur yang diyakini membawa keberuntungan dan kejayaan bagi penduduk serta sebagai wujud syukur kepada sang pencipta dengan lahirnya sang junjungan atau seorang Rasul Muhammad SAW [12]. Sokok yang dibuat yaitu jenis Sokok Taluh. Sokok dibuat bersama-sama oleh warga Desa Pegayaman. Setelah itu, sokok tersebut diarak oleh Sekaa Hadrah dan dibawa ke masjid.

Pada simbol kerukunan dalam perayaan Maulid Nabi Muhammad SAW, terdapat falsafah dari Sokok Taluh yaitu kata Sokok diambil dari bahasa Arab (syukur) yang artinya masyarakat Desa Pegayaman menyambut kelahiran Nabi Muhammad SAW dengan cara religius dan kearifan lokal. Makna Sokok Taluh dibuat dengan tinggi sekitar 2-meter yang melambangkan dua alam yaitu alam dunia dan alam akhirat. Pertama, dari bagian kotak persegi empat yang diisi berbagai macam buah-buahan melambangkan kota Mekkah yang ditempati oleh berbagai umat yang penuh kesuburan dan kedamaian. Kedua, pada batang pisang melambangkan sosok Nabi Muhammad SAW. yang membawa lembaran mushaf yang tidak akan mati sebelum berhasil dalam perjuangan. Ketiga, pada telur yang ditancapkan dengan penuh hiasan. Pada dua warna telur kuning dan putih melambangkan dua kalimat syahadat. Keempat, benang pengikat telur melambangkan *ukhuwah Islamiyah* atau tali persaudaraan sesama umat manusia atau makhluk seisinya. Kelima, *geter* adalah ber payung budi pekerti yang amat luhur berkat ajaran dan bimbingan dari Nabi Muhammad SAW.

Dalam teori simbol Hindu, bahwa toleransi masyarakat Desa Pegayaman termasuk unik, salah satunya yaitu dalam perayaan Maulid Nabi SAW. masyarakat membuat sokok taluh yang menyerupai sesaji upacara agama Hindu. Menurut Titib (2003: 71) [13] semua simbol atau benda suci dibuat hanya dalam rangka fungsi keagamaan, namun karena keindahan bentuknya maka memiliki simbol-simbol suci. Dengan demikian dikemukakan bahwa dalam tradisi pembacaan syair *Burdah Burak* diiringi dengan berbagai tradisi yang diadopsi dari budaya Hindu. Adaptasi pada simbol-simbol lebih berupa pakaian atau busana, kemudian kidung Bali dalam melantunkan syair Arab dan Kitab *Burdah* dan penggunaan simbol pada sokok pada perayaan Maulid Nabi Muhammad

### B. Pengertian Film

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu [14]. Dengan gambar dan suara, film bisa bercerita tentang apa saja dalam

satu waktu yang singkat. Ketika menonton film para penonton seakan-akan menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bisa mempengaruhi pikiran *audiens*.

### C. Jenis-Jenis Film

Menurut Sri (2019) dalam buku Semiotik Media, terdapat 3 kategori utama dalam film, sebagai berikut:

#### a. Film Fitur

Film fitur merupakan karya fiksi atau tidak nyata dari narasi atau karangan. Adapun tahapan yaitu praproduksi yang bertujuan untuk menghasilkan skenario film. Dalam pembentukan skenario film diperoleh dari hasil pengamatan sebuah novel, cerita pendek, cerita fiktif, kisah nyata yang dimodifikasi atau ditulis berdasarkan pengalaman pribadi.

#### b. Film Dokumenter

Film Dokumenter adalah film nonfiksi yang menceritakan kisah kehidupan nyata yang berasal dari perasaan setiap individu dan pengetahuan untuk disampaikan sehingga dalam pengambilan gambarnya langsung diwawancara dalam satu arah pandangan kamera.

#### c. Film Animasi.

Film animasi adalah suatu ilustrasi yang sulit diilustrasikan sehingga diciptakan ilusi bergerak dengan serangkaian benda 3D atau 2D untuk menghasilkan sebuah cerita yang menarik.

### D. Animasi

Menurut Miftania [15] Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi. Sehingga animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek seolah-olah hidup yang disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah, beraturan dan bergantian ditampilkan oleh objek di dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk, benda, dan warna. Animasi Tradisional

Animasi tradisional merupakan salah satu bentuk animasi yang lama digunakan, biasanya animator menggambar bagian *frame* untuk membuat urutan animasi. Jika gambar berurutan yang disaring dengan cepat satu demi satu maka akan menciptakan ilusi gerakan.

#### a. Animasi Komputer

Animasi komputer atau *Computer Generated Imagery* (CGI) adalah animasi yang dibuat menggunakan teknologi komputer. Pada gambar

dapat dipindai atau seluruhnya dapat dibuat dalam lingkungan komputer.

#### b. Animasi *Stop Motion*

Animasi *stop motion* yang bisa disebut dengan animasi model dikarenakan menggunakan objek asli daripada menggambar. Menurut Shaw (2017:1-2) menjelaskan bahwa stop-motion dilakukan dengan mengambil foto objek lalu memindahkannya sedikit demi sedikit.

### E. Prinsip Animasi

#### 1. *Squash and Stretch*

Prinsip *squash and stretch* menyatakan bahwa benda ketika bergerak akan mengalami perubahan bentuk menjadi gepeng (*squash*) dan benda lain menjadi regang (*stretch*).

#### 2. *Anticipation*

Prinsip *anticipation* menyatakan bahwa setiap benda yang bergerak akan diawali gerakan persiapan atau pendahuluan yang biasanya berlawanan arah terhadap gerakan utamanya.

#### 3. *Staging*

Prinsip *staging* berhubungan dengan teknik komposisi dan *layout*. Prinsip ini menyatakan bahwa tiap elemen atau aset visual dalam tiap potongan adegan pada film animasi harus menggunakan *layout* sehingga membentuk komposisi yang tepat.

#### 4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Prinsip ini berkaitan dengan teknik menggambar pada setiap frame yang dikerjakan oleh animator. Teknik ini bisa digunakan untuk menggambar *frame* animasi yang bersifat ekspresif, spontan dan langsung. Animator menggunakan teknik dan *frame* demi *frame* dimulai dari *frame* terakhir dari gerakan yang dihasilkan.

#### 5. *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip ini bertujuan untuk menghasilkan kesan gerak yang aturan dan hakikatnya prinsip ini mengadopsi hukum fisika Newton. Prinsip *follow through and overlapping action* menyatakan bahwa benda yang bergerak kemudian berhenti akan menirukan gerak sebelumnya pada arah yang sama.

#### 6. *Slow In and Slow Out*

Prinsip ini hakikatnya mengadopsi hukum fisika Newton yang akan menghasilkan gerak dengan natural. Prinsip *slow in and slow out* menyatakan bahwa setiap benda yang bergerak akan mengalami percepatan dan perlambatan.

7. *Arcs*  
Prinsip *arcs* adalah benda bergerak yang membentuk lintasan gerak melengkung. Hal tersebut disebabkan karena ada tumpuan atau poros gerak benda.
8. *Secondary Action*  
Prinsip *secondary action* bahwa satu gerakan hampir tidak pernah terjadi ketika seseorang melakukan suatu tindakan atau kegiatan. Tujuannya adalah agar gerakan yang terlihat bisa lebih hidup. Prinsip ini digunakan dan diaplikasikan pada animasi karakter.
9. *Timing*  
Prinsip *timing* adalah prinsip yang sangat penting dalam animasi. Pada prinsip *slow in-slow out*, *prinsip straight ahead action – pose to pose action*, dan prinsip *follow through and overlapping action* sangat tergantung pada pengaturan *timing*. Prinsip ini akan menjadi acuan untuk mengatur durasi suatu gerakan dan durasi pada percepatan serta perlambatan gerakan.
10. *Exaggeration*  
Prinsip *exaggeration* adalah teknik yang melebihkan tampilan visual dan kesan dari gerakan animasi tidak mengurangi aspek natural suatu gambar atau gerakan. Pada gambar dan gerakan mungkin terlihat menjadi lebih karikatural namun tetap masuk akal.
11. *Solid Drawing*  
*Solid drawing* adalah prinsip yang setiap frame animasi harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh dengan skill yang baik dan harus dimiliki oleh animator. Pada animasi 3D, prinsip ini memberikan keseimbangan pada pose dengan tujuan untuk mencari pose siluet yang terbaik.
12. *Appeal*  
Pada prinsip *appeal* menuntut pemahaman yang komprehensif atas naskah, desain karakter, *storyboard*, dan animator yang menghidupkan karakter dalam film maka dari itu prinsip ini sangat diaplikasikan karena harus menuntut pemahaman.

#### F. Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 Dimensi merupakan sebuah objek atau ruang yang mempunyai panjang, lebar dan tinggi serta memiliki bentuk. Konsep 3D menunjukkan sebuah objek atau ruang memiliki tiga dimensi geometris yang meliputi kedalaman, lebar dan tinggi. Istilah 3D digunakan untuk menunjukkan representasi dalam grafis komputer (digital) dengan menghilangkan gambar atau dengan menambahkan efek stereo yang sederhana. Secara garis besar proses 3D animasi dibagi menjadi 6 tahap yaitu:

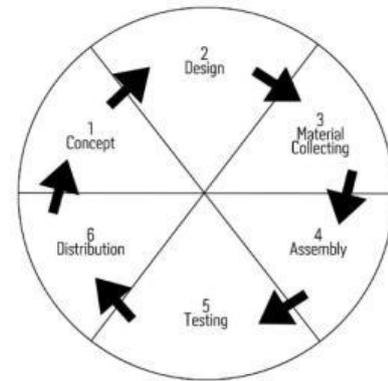
##### 1. Modelling

2. Texturing
3. Animation
4. Rigging
5. Skinning
6. Rendering

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Tahapan dari MDLC yaitu tahapan *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle*

#### B. Perancangan Film

Proses yang dilakukan dalam pembuatan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman dilakukan beberapa tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### C. Pra Produksi

Pada tahapan Pra Produksi dilakukan perencanaan kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan film yaitu:

- Ide Cerita
- Penulisan Sinopsis
- Perancangan karakter

#### D. Implementasi Pra Produksi

Adapun hasil tahap pra produksi seperti implementasi karakter, gambar pendukung, dan implementasi storyboard.

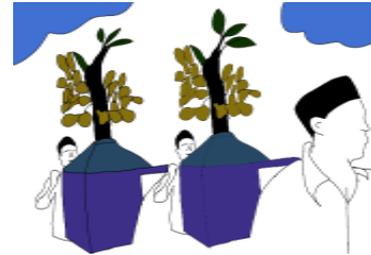
- Rancangan Karakter



Gambar 2. Desain Andi



Gambar 3. Desain Anton



Gambar 8. Desain Mengarak Sokok



Gambar 4. Desain Mirah



Gambar 5. Desain Pak Suharto



Gambar 9. Sekaa Hadrah

- Gambar Pendukung



Gambar 6. Desain Warga



Gambar 10. Kantor Kepala Desa Pegayaman



Gambar 7. Desain Sokok

#### E. Produksi

Pada tahap produksi Film Animasi 3 Dimensi Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman dibuat sesuai kebutuhan proses pra-produksi. Adapun yang dilakukan pada tahap produksi yaitu:

- *Modelling*
- *Texturing*
- *Rigging*
- *Skinning*
- *Acting/Animation*
- *Lighting*
- *Rendering*

#### F. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dilakukan untuk mencapai produk film animasi sesuai dengan rancangan dan kebutuhan yang dilakukan. Adapun hal yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu:

- Tahap Perekaman Audio
- Tahap Penggabungan Animasi

**IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

*A. Hasil*

a) Hasil Tahap Concept

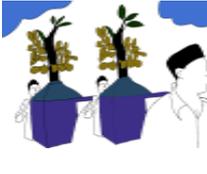
Hasil dari tahap concept yaitu judul, penggunaan, tujuan, jenis media, pedoman cerita, audio, video, dan output.

b) Hasil Tahap Design

Tahap ini menjelaskan implementasi dari perancangan awal yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Adapun hasil implementasi karakter dan latar tempat yang disesuaikan dianalisis awal yaitu.

**Tabel 1. Implementasi Karakter**

Nama	Rancangan	Implementasi
Andi		
Anton		
Mirah		

Nama	Rancangan	Implementasi
Pak Suharto		
Warga		
Sekaa Hadrah		
Mengarak Sokok		
Sokok Taluh		

**Tabel 2. Implementasi Layout**

Nama	Rancangan	Implementasi
Kantor Kepala Desa Pegayaman		

c) Hasil Tahap Material Collecting

Pada tahap *material collecting* atau pengumpulan bahan merupakan langkah untuk mengumpulkan segala bahan-bahan yang diperlukan seperti gambar, teks, animasi, suara, dan kebutuhan perangkat keras dan lunak.

a). Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini yaitu:

- Prosesor Intel Core i7
- Ram 32 GB DDR4-2993
- VGA NVIDIA GeForce RTX 30 Series
- SSD 512 GB
- HDD 1 TB

b). Kebutuhan perangkat lunak

Kebutuhan perangkat lunak yaitu perangkat lunak yang digunakan dalam menghasilkan film yang optimal. Adapun perangkat lunak (*software*) dalam pembuatan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok yaitu:

1. Blender 3.0

*Blender* adalah perangkat kreasi 3D yang bersifat gratis dan *open source*. *Blender* memiliki alur kerja 3D seperti *modelling*, *rigging*, animasi, simulasi, *rendering*, *compositing*, dan *motion tracking* [16].

2. Adobe Premiere Pro

*Adobe Premiere Pro* adalah program penyunting video berbasis *non-linear editor* (NLE). Salah satu produk *software* nya adalah *Adobe Creative Suite*. *Adobe Premiere Pro* yaitu program pengelola video pilihan bagi kalangan profesional terutama yang memiliki kesukaan bereksperimen [17].

3. Adobe Audition

*Adobe Audition CS6* adalah multitrack digital audio recording, editor, dan mixer yang sudah digunakan dan memiliki beberapa fasilitas suara. Dengan *Adobe Audition* ini dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai *track* suara menjadi satu *track* dan menyimpan dalam berbagai format.

4. Adobe Illustrator

*Adobe Illustrator* merupakan aplikasi pembuat desain grafis berbasis vektor. Dengan ilustrasi yang dapat membuat desain-desain sangat menakjubkan.

5. *Make Human*

*Make Human* adalah aplikasi *software open-source* gratis yang dirancang untuk pembuatan

*prototype* manusia *photorealistic* dan karakter (*humanoid*).

d) Hasil Tahap Pengujian

Pada tahapan pengujian akan dilakukan di tengah-tengah proses pembuatan. Hal ini dikarenakan agar film yang telah dibuat berjalan dengan baik pada semua jenis perangkat komputer yang dimiliki. Pada tahap *testing* akan dilakukan Uji Ahli Isi, Uji Ahli Media dan Uji Respon Pengguna.

1. Uji Ahli Isi

Uji Ahli Isi merupakan standar untuk mengetahui ketetapan informasi, ilustrasi dan kesesuaian cerita dengan sinopsis yang sudah dirancang. Uji ahli isi menggunakan 2 orang pengujian dengan mendapatkan validitas isi sebagai berikut:

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

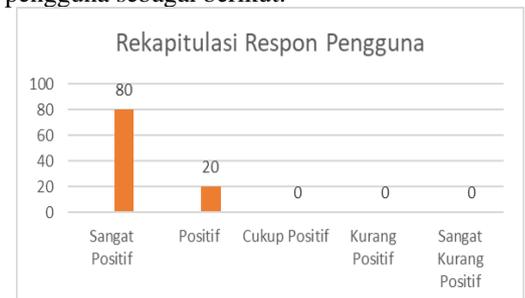
2. Uji Ahli Media

Uji Ahli Media merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian visual, audio, dan alur cerita yang sudah dirancang. Uji ahli media menggunakan 2 orang pengujian dengan mendapatkan validitas media sebagai berikut:

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

3. Uji Respon Pengguna

Uji respon pengguna ditunjukkan untuk mengetahui kepuasan dan tanggapan masyarakat terhadap Film Animasi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman. Teknik yang digunakan yaitu penyebaran angket melalui *Google Form*. Adapun hasil dari uji respon pengguna sebagai berikut:



Gambar 11. Rekapitulasi Respon Pengguna

Berdasarkan grafik diatas jumlah responden yang peneliti gunakan sebanyak 100 orang dengan

total jumlah soal sebanyak 10 butir. Hasil dari pengujian masyarakat menanggapi film animasi ini dengan 80% sangat positif, 20% masyarakat lainnya menanggapi dengan positif dengan diperolehnya hasil penggolongan respon dan tidak ada yang menanggapi cukup positif, kurang positif, dan sangat kurang positif. Dari hal tersebut masyarakat mampu memahami dan menerima alur cerita dengan sangat baik, memahami makna yang disampaikan film, mengetahui bagaimana tradisi tersebut, dan menganggap film animasi ini sangat menarik dan bermanfaat bagi mereka. Maka hasil uji respon pengguna dikategorikan sangat baik. Rata-rata untuk skor respon masyarakat mendapatkan hasil 44.66 dengan keterangan:

$$\begin{aligned} X &= \text{Rata-rata guna skor respon masyarakat} \\ \sum X &= \text{Jumlah skor respon masyarakat} \\ N &= \text{Banyak Masyarakat} \\ X &= \frac{\sum X}{N} \\ X &= \frac{4466}{100} \\ X &= 44.66 \end{aligned}$$

## B. Pembahasan

Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman bertujuan untuk memvisualisasikan mengenai pengetahuan terkait Tradisi Mengarak Sokok. Hal ini dikarenakan Tradisi Mengarak Sokok dilambangkan sebagai perayaan Hari Lahirnya Nabi Muhammad SAW. Tradisi Mengarak Sokok akan disajikan dengan ribuan telur yang dihias dan diarak keliling dengan memiliki makna untuk menolak bala. Namun, pada kenyataannya pelaksanaan Tradisi Mengarak Sokok ini oleh sebagian masyarakat terutama generasi muda, tidak begitu memahaminya secara utuh dan mendalam. Mereka beranggapan Tradisi Mengarak Sokok hanya sebuah upacara biasa. Dapat dibuktikan dengan hasil penyebaran angket yang dilakukan guna mengetahui pengetahuan masyarakat mengenai Tradisi Mengarak Sokok. Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti dilibatkan 66 orang responden yang merupakan masyarakat Bali usia 12 sampai dengan 22 tahun, yang menunjukkan 63 (95,54%) orang tidak mengetahui tradisi mengarak Sokok. Berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan yang terdapat pada tradisi ini, hanya 3 (4,54%) orang yang mengetahui, sedangkan sisa responden menyatakan belum mengetahui. Dari hasil responden tersebut membuktikan bahwasanya tradisi ini belum dikenal banyak orang. Selain itu, didukung dari hasil observasi menunjukkan bahwa dari 66

orang (100%) responden setuju bahwa tradisi ini perlu dilestarikan.

Dalam proses pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan enam tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Dan Distribution*. Pada tahapan *concept* merupakan proses awal dalam proses produksi film. Pada tahapan ini peneliti menentukan tujuan yang ingin dicapai dengan cara mengumpulkan informasi yang sesuai dari penetapan konsep awal, tujuan, dan rancangan. Dari tahap penelitian maka peneliti mendapatkan hasil bahwa film animasi berjudul Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman untuk memberikan informasi dan pemahaman mengenai makna-makna yang terdapat dalam Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman.

Film animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman memiliki kelebihan visual animasi yang menggunakan animasi 3D yang belum pernah dikembangkan sebelumnya. Animasi ini menyampaikan tentang makna yang terkandung di dalam Tradisi Mengarak Sokok yang dikemas dalam bentuk tokoh masa sekarang dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam tradisi ini. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya oleh (Pradita, 2021) [8] tentang Film Animasi 3 Dimensi Tude the Movie-Sejarah Lagu Merah Putih dimana penelitian ini memaparkan proses menganimasikan yang kurang maksimal sehingga berpengaruh terhadap hasil yaitu film animasi masih kaku dan tidak begitu nyata. Pada hasil proses penganimasian mendapatkan hasil cukup maksimal. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi, 2020) [9] tentang film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng yang menghasilkan cerita tentang jaman kerajaan Buleleng dan Pemerintahan Hindia Belanda dalam menguasai daerah Bali. Selanjutnya, penelitian serupa oleh (Bagus & Surya, 2023) [10] tentang Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli yang menghasilkan output mengenai perjalanan empat anak dalam solo yang mencari sumber bau wangi taru menyan. Metode yang digunakan MDLC dengan hasil kategori baik. Sedangkan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman dikemas dalam sebuah animasi 3D yang diperankan oleh 3 karakter utama untuk mencari sebuah informasi mengenai tradisi mengarak sokok dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan kategori hasil sangat baik. Beberapa perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada pengembangan film animasi 3 dimensi ini yaitu pada bagian gerakan tangan di karakter masih terlihat berlebihan, hilangkan narasi yang kurang informatif dalam film, nama karakter disesuaikan dengan ciri khas Desa Pegayaman (Ketut, Kadek, Nyoman, dan Wayan), dan kalimat pada *subtitle* disesuaikan dengan KBBI.

Namun, penelitian ini tentunya tidak lepas dari berbagai kekurangan dan kendala diantaranya referensi tentang Tradisi Mengarak Sokok perlu diperdalam lagi karena cerita tersebut hanya sedikit di Web Dinas Kebudayaan Buleleng. Dalam proses pembuatan film ini terdapat beberapa kesulitan selama pembuatan yaitu proses render yang sering error karena banyak asset yang digunakan seperti pepohonan dan sokok di beberapa scene. Selanjutnya, keterbatasan alat yang digunakan untuk mengembangkan film animasi 3 dimensi dikarenakan pada *software* animasi 3D banyak memerlukan alat dengan spesifikasi yang tinggi. Pada tahap *Rigging* terkait penambahan tulang pada karakter masih terlalu berlebihan yang mengakibatkan organ tubuh karakter mengalami gerakan yang berlebihan di bagian tangan. Hal tersebut, peneliti menimbang bahwa masih diperlukan beberapa peningkatan kualitas dalam film terkait penghalusan gerakan tangan dalam film. Hal ini dikarenakan terbatas pada kemampuan peneliti dalam membuat animasi. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan pengembangan film selanjutnya dapat meningkatkan dan memaksimalkan lagi untuk menutupi kekurangan pada film yang peneliti kembangkan sehingga terciptanya karya yang mampu membantu masyarakat untuk memberikan media yang dapat menghibur masyarakat untuk belajar dan memahami tradisi.

## V KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan film animasi 3 dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman menggunakan model penelitian MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang memiliki tahapan *Concept* adalah penentuan tujuan yang akan dicapai dalam mengembangkan sebuah film. Pada tahapan *Design* perancangan ide cerita, sinopsis, karakter dan *layout* pada film. Pada tahapan *Material Collecting* yaitu pengumpulan aset-aset 3 Dimensi, *background*, video, audio, foto, efek suara, dan bahan pendukung lainnya. Pada tahapan *Assembly* adalah tahapan pengembangan sebuah animasi pada film. Selanjutnya setelah tahap *assembly* selesai, dilanjutkan pada tahap *Texting* yang meliputi uji ahli isi dan uji ahli media. Dan tahap terakhir yaitu *Distribution* melalui Platform YouTube.
2. Berdasarkan hasil kuesioner uji respon pengguna yang melibatkan 100 responden diperoleh hasil yang menyatakan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman mendapatkan antusias dan respon yang sangat positif dengan kriteria sangat baik,

persentase sangat positif sebesar 80% dan persentase positif sebesar 20%.

## REFERENSI

- [1] S. Gazalba, *MASYARAKAT ISLAM Pengantar Sosiologi dan Sosiografi*. 1989.
- [2] Ardhana, I Ketut, *Masyarakat Multikultural Bali: Tinjauan Sejarah, Migrasi dan Integrasi*. Denpasar: Denpasar: Pustaka Larasan, 2011.
- [3] G. Budarsa, "Karakteristik Budaya Komunitas Islam Pegayaman- Buleleng, Bali," *Humanis*, vol. 1, pp. 1–8, 2018, [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/view/12389>
- [4] I. P. Suarnaya, "MODEL MODERASI BERAGAMA BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI DESA PEGAYAMAN KABUPATEN BULELENG," vol. 4, no. February, p. 6, 2021.
- [5] M. Shofa, "AKULTURASI BUDAYA HINDU ISLAM (Membedah Makna Tradisi Sokok Taluh Masyarakat Muslim Desa Pegayaman Kecamatan Sukasada Buleleng Bali)."
- [6] R. N. Eli and S. Sari, "Pembelajaran Sistem Koloid Melalui Media Animasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa," *JTK (Jurnal Tadris Kim.*, vol. 3, no. 2, pp. 135–144, 2018, doi: 10.15575/jtk.v3i2.3713.
- [7] I. M. Yoga Antara, P. N. Crisnapati, I. M. Agus Wirawan, and I. M. Gede Sunarya, "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi 'Tude the Movie – Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali),'"  
*Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 214, 2019, doi: 10.23887/karmapati.v7i3.19788.
- [8] I. G. A. M. Pradita, "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 3, p. 329, 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i3.36539.
- [9] N. P. B. Pratiwi, "PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH PEMBANGUNAN PELABUHAN BULELENG," vol. 9, pp. 193–203, 2020.
- [10] I. Bagus and P. Surya, "Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli," vol. 3, pp. 467–480, 2023.
- [11] K. Ainiyah, N. Hidayah, F. P. Damayanti, I. N. Hidayah, J. N. Fadila, and F. Nugroho, "Rancang

- Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender,” *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 5, no. 3, pp. 164–176, 2020, doi: 10.14421/jiska.2020.53-04.
- [12] M. Sariman, N. B. Atmadja, "Mengarak Sokok Di Desa Pegayaman, Sukasada, Buleleng, Bali (Potensinya Sebagai Media Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah" ... *Pendidik. Sej.*, 2015, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/view/5380>
- [13] M. Titib, *Teologi dan Simbol-simbol dalam Agama Hindu*. Surabaya Paramita, 2003.
- [14] Effendy, "Teori Film," *Pengertian Komun. Massa*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 1986.
- [15] A. Miftania, "Pembuatan Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul "the Postman Story"," *Stikom Surabaya*, p. 6, 2015.
- [16] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [17] M. E.Awulle, S. R.Sentinuwo, and A. S.M.Lumenta, "Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 5, no. 4, pp. 70–79, 2016.