

**PEMBUATAN ANIMASI 3D PINGKY DAN SMOKI JELAJAH KOTA  
MADIUN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Reza Oktavianto**

**11.12.5818**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**



**PEMBUATAN ANIMASI 3D PINGKY DAN SMOKI JELAJAH KOTA  
MADIUN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Reza Oktavianto**

**11.12.5818**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 3D PINGKY DAN SMOKI JELAJAH KOTA  
MADIUN**

yang disusun oleh

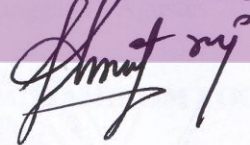
**Reza Oktavianto**

**11.12.5818**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 11 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 3D PINGKY DAN SMOKI JELAJAH KOTA  
MADIUN**

yang disusun oleh

**Reza Oktavianto**

**11.12.5818**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Agustus 2015

**KERUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 31 Agustus 2015



Reza Oktavianto  
NIM. 11.12.5818



## MOTTO

“Memayu hayuning pribadi, memayung hayuni kulawarga, memayung hayuni bawana.”

**-Anonymous**

“Menerima segala rintangan dengan ikhlas.”

**-Reza Oktavianto**

“Berhentilah mengkhawatirkan masa depan, syukurilah hari ini dan hiduplah dengan sebaik-baiknya.”

**-Mario Teguh**

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamiin ..* Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas Karunia dan RahmatNya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Dengan penuh rasa syukur, saya dedikasikan skripsi ini kepada semua yang telah memberikan dukungan kepada saya. Saya ucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Ayah saya Bp. Sunarko, ibu saya Ibu Sri Wahyuningsih serta kakak saya Oggi Prasetyo yang telah memberikan dukungan doa serta materi.
2. Pembimbing saya Bp. Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah memberikan bimbingan kepada saya.
3. Sahabat – sahabat kuliah saya Miftahur, Rinjani, Devi Rakhmawati, Kaezara, Kukuh serta teman-teman 11-S1SI-07.
4. Sahabat-sahabat saya di Madiun Alvin Hermawan, Olenka, Oti, Devi Putri, Leny Astriani,
5. Semua pihak terkait yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan baik materi maupun semangat.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasullallah SAW. Berkat limpahan Rahmat Allah SWT, penulis dapat melaksanakan dan menyusun skripsi dengan judul **“Pembuatan Animasi 3D Pingky dan Smoki Jelajah Kota Madiun”** dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dan bimbingan serta saran dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini..

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan, agar penulis dapat menghasilkan karya - karya dengan lebih baik dari sebelumnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta, Agustus 2015

Penulis

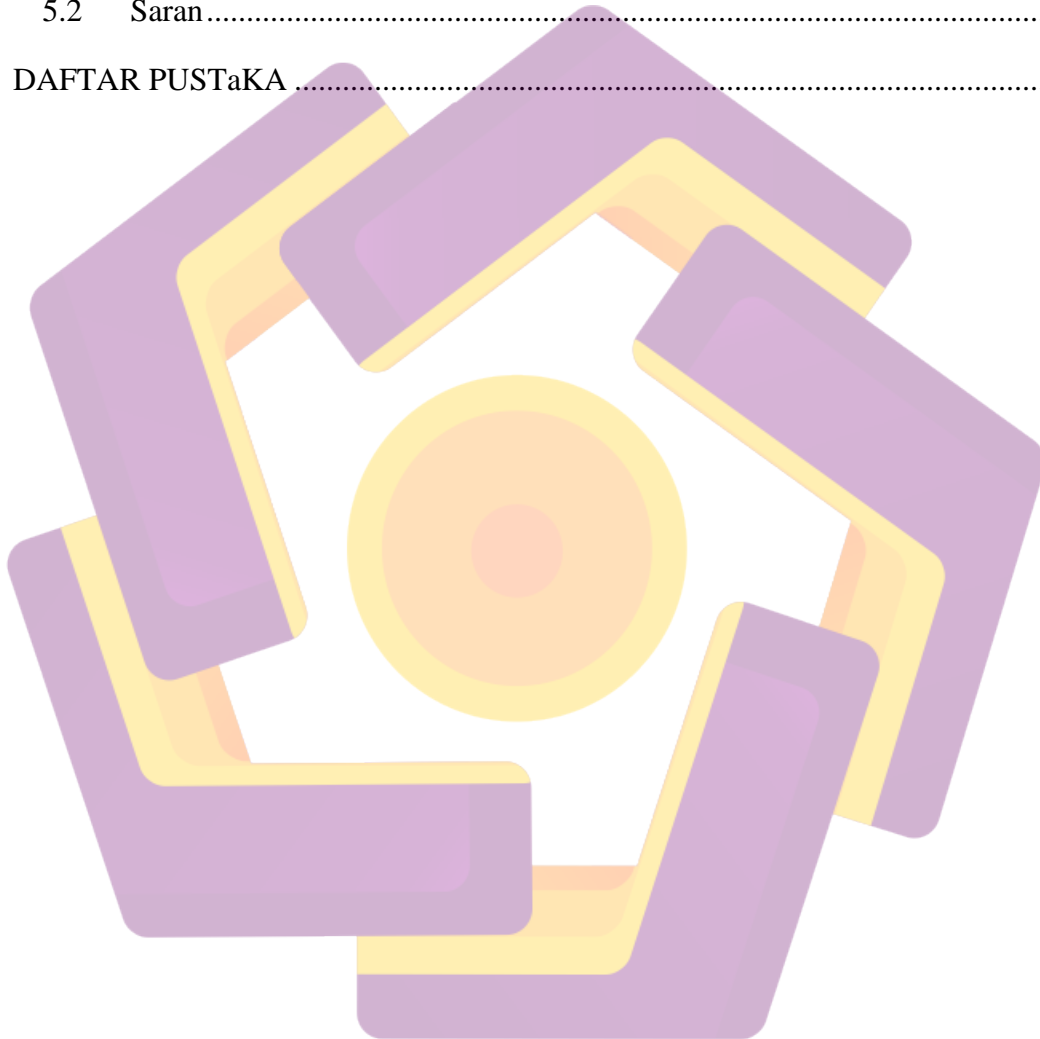
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Analisis .....	4
1.5.2 Metode Perancangan Film .....	4
1.5.3 Metode Pengembangan .....	5
1.5.4 Metode Testing .....	5

1.5.5	Metode Implementasi.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Film.....	8
2.2.2	Film Animasi.....	8
2.2.3	Pengertian Animasi.....	9
2.2.4	Prinsip Animasi.....	10
2.3	Jenis-jenis Animasi.....	17
2.3.1	Traditional Animation (2D Animation).....	17
2.3.2	Stop Motion .....	18
2.3.3	Computer Graphic Animation (3D Animation).....	19
2.4	Jenis Animasi 3D.....	20
2.4.1	Animasi 3D Penuh (Full).....	20
2.4.2	Animasi 2D dan 3D .....	20
2.4.3	Animasi 3D dan <i>Live Shoot</i> .....	21
2.5	Metode analisis.....	21
2.6	Metode Perancangan .....	22
2.6.1	Pra Produksi.....	22
2.7	Metode Pengembangan .....	26
2.7.1	Produksi .....	27

2.7.2 Pasca Produksi .....	31
2.8 Metode Testing.....	31
2.9 Metode Implementasi .....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	32
3.2 Analisis.....	36
3.2.1 Analisis Kebutuhan Film .....	36
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	36
3.2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	37
3.3 Perancangan.....	37
3.3.1 Pra Produksi.....	37
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Produksi.....	49
4.1.1 Modelling.....	49
4.1.2 Texturing.....	51
4.1.3 Rigging .....	51
4.1.4 Acting/animation .....	52
4.1.5 Lighting.....	53
4.1.6 Rendering.....	53
4.2 Pasca Produksi.....	59
4.2.1 Testing .....	59

4.2.2 Implementasi.....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTaKA.....</b>	<b>63</b>



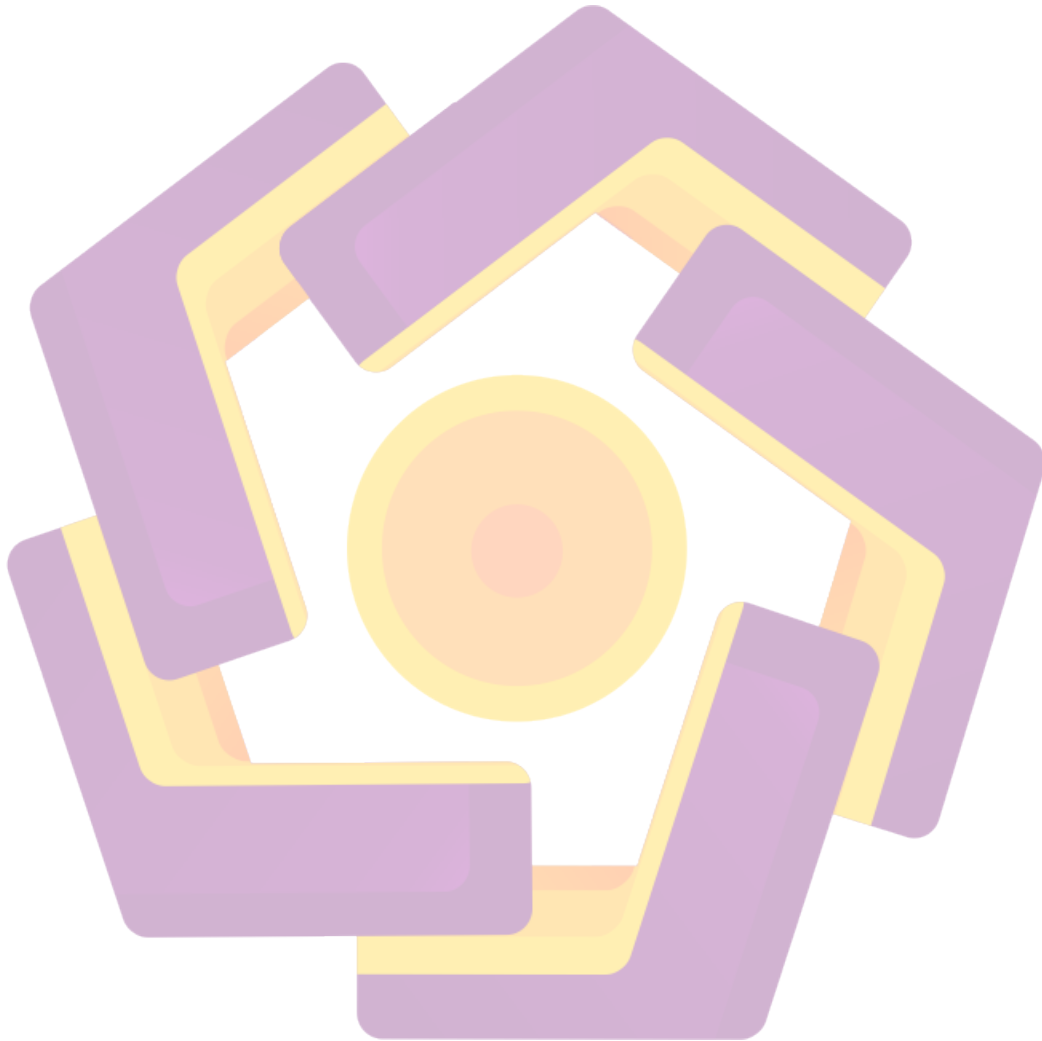
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> <i>Anticipation</i> .....	11
<b>Gambar 2. 2</b> <i>Squash and Strech</i> .....	17
<b>Gambar 2.3</b> <i>Staging</i> .....	17
<b>Gambar 2.4</b> <i>Staight Ahead Action</i> .....	18
<b>Gambar 2.5</b> <i>Follow Through</i> .....	18
<b>Gambar 2. 6</b> <i>Slow In Slow Out</i> .....	20
<b>Gambar 2.7</b> <i>Arcs</i> .....	20
<b>Gambar 2.8</b> <i>Timing</i> .....	21
<b>Gambar 2.9</b> <i>Exaggeration</i> .....	22
<b>Gambar 2.10</b> <i>Appeal</i> .....	23
<b>Gambar 2.11</b> <i>Animasi 2D</i> .....	23
<b>Gambar 2.12</b> <i>Stop Motion</i> .....	24
<b>Gambar 2.13</b> <i>Animasi 3D</i> .....	24
<b>Gambar 2.14</b> <i>Diagram Scene</i> .....	25
<b>Gambar 2.15</b> <i>Storyboard</i> .....	26
<b>Gambar 2. 16</b> <i>Storyboard Animatic</i> .....	26
<b>Gambar 2.17</b> <i>Modeling</i> .....	27
<b>Gambar 2.18</b> <i>Texturing</i> .....	27
<b>Gambar 2.19</b> <i>Rigging</i> .....	31
<b>Gambar 2. 20</b> <i>Lighting</i> .....	31
<b>Gambar 2.21</b> <i>Rendering</i> .....	33
<b>Gambar 3.1</b> <i>Alun-Alun Madiun</i> .....	60

<b>Gambar 3.2</b> Monumen PKI.....	60
<b>Gambar 3.3</b> Telaga Sarangan.....	60
<b>Gambar 3.4</b> Kebun Stroberi.....	60
<b>Gambar 3.5</b> Nasi Pecel.....	60
<b>Gambar 3.6</b> Karakter Pingky.....	60
<b>Gambar 3.7</b> Karakter Smoki.....	61
<b>Gambar 3.8</b> Tampilan <i>Environment</i> .....	61
<b>Gambar 4.1</b> Proses Produksi.....	65
<b>Gambar 4.2</b> Awal <i>Blender</i> .....	65
<b>Gambar 4.3</b> Modelling Langkah Awal.....	65
<b>Gambar 4.4</b> Pemberian Tekstur.....	66
<b>Gambar 4.5</b> Pemberian Tulang/ <i>Rigging</i> .....	66
<b>Gambar 4.6</b> Pergerakan Animasi.....	66
<b>Gambar 4.7</b> Pengaturan <i>Render PNG</i> .....	67
<b>Gambar 4.8</b> Pengaturan Resolusi.....	67
<b>Gambar 4.9</b> Tahapan <i>Render</i> dari <i>Image</i> ke <i>Movie</i> .....	67
<b>Gambar 4.10</b> Tahapan <i>Render 2</i> .....	67
<b>Gambar 4.11</b> <i>Setting Video Rendering</i> .....	68
<b>Gambar 4.12</b> Pengaturan <i>Sound</i> .....	68
<b>Gambar 4.13</b> Pengaturan <i>Export Video Audio</i> .....	71
<b>Gambar 4.14</b> Pengaturan <i>Rendering</i> .....	71
<b>Gambar 4.15</b> Hasil <i>Rendering Video</i> .....	72
<b>Gambar 4.16</b> <i>Black Screen</i> .....	72

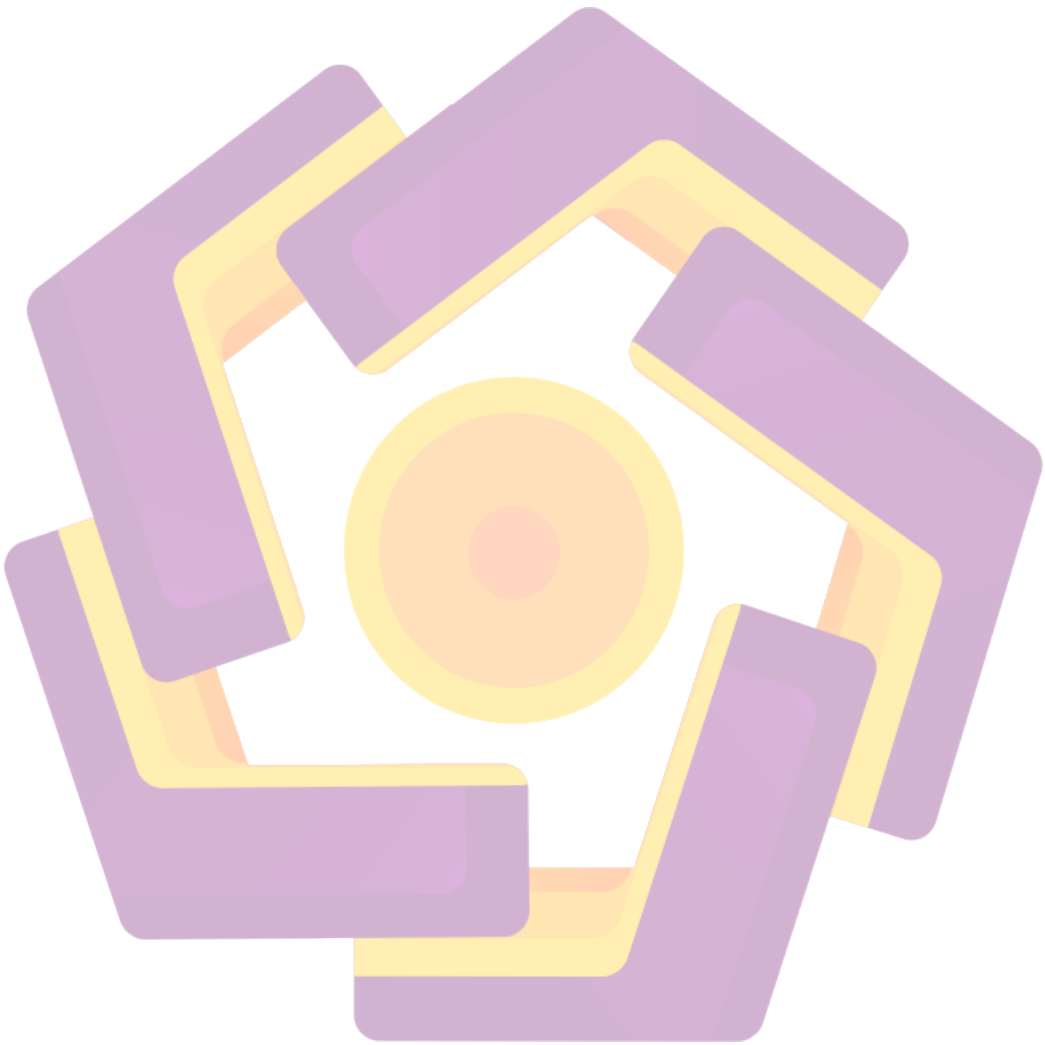


<b>Gambar 4.17</b> Tahapan Unggah Video ke <i>Youtube</i> .....	73
<b>Gambar 4.18</b> Video telah Diunggah.....	73
<b>Gambar 4.19</b> Komentar dari Pemirsa di Youtube.....	74



**DAFTAR TABEL**

3. 1 Keterangan Objek ..... 60



## **ABSTRACT**

*Multimedia is the use of a computer to present and combine text, sound, images, animation, audio and video with the tools and connections so that the user can navigate, interact, work, and communicate. Multimedia is often used in the world of informatics. A side from the world of informatics, multimedia also adopted by the gaming world and also to make a website. Advances in technology make 3D animation read more loved than merely writing a media campaign. Visual motion animation more visually interesting to look at then not move like writing. Animation Pingky and Smoky Journey Madiun City will give information about every corner of the Madiun City and the surrounding areas. The second trip character will provide information on each dismissal with clear and concise.*

**Keywords :** *Multimedia, 3D Animation, Journey*

