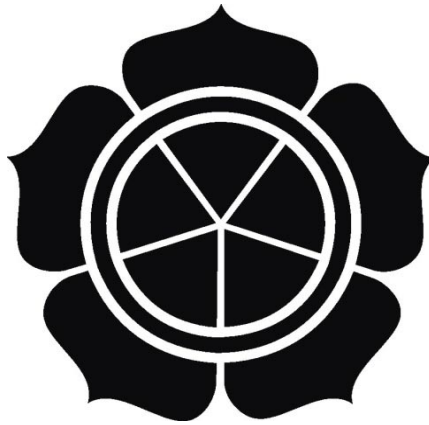


**PERANCANGAN ANIMASI 3D EDUKASI TUNTUNAN SHOLAT
“SHOLAT YUK!”**

SKRIPSI



disusun oleh

Setho Arief Wicaksono

06.11.1274

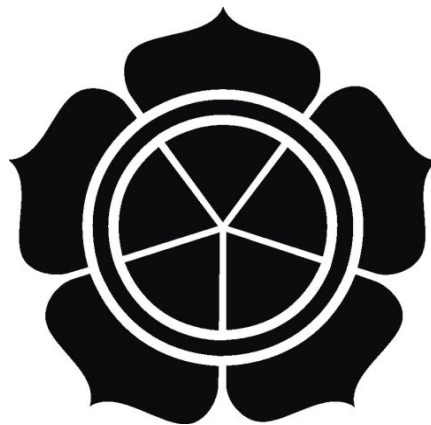
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERANCANGAN ANIMASI 3D EDUKASI TUNTUNAN SHOLAT

“SHOLAT YUK!”

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Setho Arief Wicaksono

06.11.1274

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 3D EDUKASI TUNTUNAN SHOLAT
"SHOLAT YUK!"**

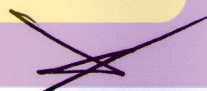
Yang dipersiapkan dan disusun Oleh

SETHO ARIEF WICAKSONO

06.11.1274

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 Desember 2012

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 3D EDUKASI TUNTUNAN SHOLAT
“SHOLAT YUK!”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

SETHO ARIEF WICAKSONO

06.11.1274

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 28 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK : 190302052

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK : 190302047

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK : 190302182

Tanda tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 November 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK : 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 September 2012

Setho Arief Wicaksono
NIM. 06.11.1274

MOTTO

“Do All The Things With Love”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala Puji hanya untuk Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan segala kemudahan atas segala urusan hamba sehingga skripsi ini dapat selesai dengan hasil yang baik.

Skripsi ini Penulis persembahkan untuk:

- *“The Mighty Lovely Family”*. Bapak Purn. Thojiman, Ibu Artuti, Heru Wibowo ST, dan Bayu Dwi Armantho. S,Psi.
- *“The Power Can’t Be Stopped”*. Ike Debylita Tarigan, S.Kom.
- Pritta Dwi Anandita, BA. Ken Setyo Wening, S.Psi.
- *My Brothers*. Dian Adinata, Abdi Dwi Pranata, Azis Nurrohman.
- Keluarga besar *“Amikom Music Organization”* (AMO).

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“Perancangan Animasi 3d Edukasi Tuntunan Sholat : Sholat Yuk!”** ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.
4. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di Jurusan Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.

5. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.

Yogyakarta, 24 September 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Cover.....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Pernyataan.....	v
Halaman Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar.....	xii
Intisari	xv
Abstract.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Rencana Kegiatan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi Belajar.....	7
2.2 Teori - Teori Belajar.....	7
2.3 Media Pembelajaran	11
2.4 Perencanaan Pemilihan Media Pembelajaran.....	12
2.5 Pembelajaran dengan Komputer.....	13
2.6 Multimedia	15
2.7 Pengertian Animasi	15
2.8 Konsep Dasar Animasi.....	16
2.8.1 Animasi Stop-motion (<i>Stop Motion Animation</i>).....	16
2.8.2 Animasi Tradisional (<i>Traditional Animation</i>)	16
2.8.3 Animasi Komputer (<i>Computer Graphics Animation</i>).....	17

2.9	Prinsip – Prinsip Animasi.....	18
2.10	Teknik Kamera (Shots).....	20
2.10.1	Camera Framing (Pembingkaiian Kamera).....	20
2.10.2	Camera Angles (Sudut Kamera)	23
2.10.3	Perpindahan Kamera (Camera Movement).....	24
2.11	Tahapan Pembuatan Film 3D	25
2.11.1	Pra Produksi	25
2.11.2	Produksi	27
2.11.3	Pasca Produksi	28
2.12	Software Yang Digunakan	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Tinjauan Umum.....	31
3.1.1	Shalat.....	32
3.1.2	Bacaan dan Tata Cara Sholat	34
3.2	Analisis.....	36
3.2.1	Analisis Kelayakan.....	36
3.2.3	Analisis Biaya dan Manfaat	40
3.2.4	Perhitungan analisis biaya dan manfaaat	40
3.3	Perancangan Animasi	45
3.3.1	Ide Cerita.....	46
3.3.2	Tema Cerita.....	46
3.3.3	Sinopsis	47
3.3.4	Storyline.....	47
3.3.5	Skenario/ <i>Script</i>	48
3.3.6	Storyboard.....	49
3.3.7	Concept Art.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Produksi.....	53
4.1.1	Modeling	53
4.1.2	Coloring	65
4.1.3	Rigging.....	67
4.1.4	Animating.....	68
4.2	Pasca Produksi.....	69
4.2.1	Compositing	69

4.2.2	Audio Editing.....	70
4.2.4	Preview dan Final.....	71
4.2.5	Rendering.....	73
4.3	Hasil Uji Kelayakan.....	73
BAB V PENUTUP.....		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....		80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh pergerakan pada animasi tradisional.....	17
Gambar 2.2	Extreme Wide Shot.....	20
Gambar 2.3	Very Wide Shot.....	21
Gambar 2.4	Wide Shot.....	21
Gambar 2.5	Mid Shot.....	22
Gambar 2.6	Medium Close Up.....	22
Gambar 2.7	Medium Close Up.....	22
Gambar 2.8	Extreme Close Up.....	22
Gambar 2.9	Extreme Close Up.....	23
Gambar 2.10	Desan Karakter.....	26
Gambar 2.11	Storyboard.....	26
Gambar 4.1	Sketsa wajah itok.....	51
Gambar 4.2	Sketsa wajah Ustad Azhri.....	52
Gambar 4.3	Sketsa Eksterior sekitaran masjid.....	52
Gambar 4.4	Sketsa interior sekitaran masjid.....	52
Gambar 4.5	Insert Picture.....	54
Gambar 4.6	Split Screen.....	54
Gambar 4.7	Add Image.....	55

Gambar 4.8	Membuat topologi pada muka.....	55
Gambar 4.9	Topologi muka	56
Gambar 4.10	Total topologi kepala.....	56
Gambar 4.11	Topologi Object Mode	57
Gambar 4.12	Topologi kaki Edit Mode	57
Gambar 4.13	Topologi kaki Object Mode.....	58
Gambar 4.14	Topologi tangan Edit Mode.....	58
Gambar 4.15	Topologi tangan Object Mode.....	58
Gambar 4.16	Model Karakter.....	59
Gambar 4.17	Render sementara	59
Gambar 4.18	Sculpt Mode	60
Gambar 4.19	Fasilitas Sculpting	60
Gambar 4.20	Sculpting Procces	61
Gambar 4.21	Sculpting Procces	61
Gambar 4.22	Pembuatan pagar dengan cube	62
Gambar 4.23	Pemakaian Array Modifier	63
Gambar 4.24	Model Rumah Warga	63
Gambar 4.25	Model Masjid	64
Gambar 4.26	Model all Environment.....	64
Gambar 4.27	Material properties.....	65
Gambar 4.28	Model Karakter.....	65
Gambar 4.29	Garis Mark Seam.....	66
Gambar 4.30	Hasil Coloring	66
Gambar 4.31	Bentuk Rig atau tulang	67
Gambar 4.32	Fungsi Rig	67
Gambar 4.33	Rigging pada muka karakter.....	68
Gambar 4.34	Animate kaki	68
Gambar 4.35	Compositing menggunakan node	69
Gambar 4.36	Setting file export	69
Gambar 4.37	Panel Audio Editor	70
Gambar 4.38	Menu ke video editor.....	71
Gambar 4.39	Panel Video Editor	71
Gambar 4.40	Preview Opening	72
Gambar 4.41	Preview Scene kedua.....	72

Gambar 4.42	Preview Scene ketiga.....	72
Gambar 4.43	Preview Scene keempat.....	73
Gambar 4.44	Preview Scene keempat.....	73
Gambar 4.45	Siswa SD yang sedang mengerjakan kuisisioner.	74
Gambar 4.46	Mahasiswa yang sedang mengerjakan kuisisioner.....	74



INTISARI

Di dunia terdapat banyak agama dan aliran, salah satunya adalah agama Islam. Islam menduduki peringkat pertama jika dilihat dari banyaknya penganut. Islam memiliki aturan dan kewajiban yang harus dikerjakan oleh penganutnya. Salah satunya adalah sholat. Sholat merupakan salah satu dari lima rukun Islam sebagaimana yang telah disabdakan oleh Rasulullah SAW. Dalam prakteknya masih banyak orang yang kurang tepat dalam melaksanakan sholat.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah animasi edukasi 3D tata cara pelaksanaan praktek sholat yang baik dan benar. Perancangan animasi 3D ini nantinya akan menggunakan beberapa software yang diperlukan, diantaranya : Blender3D untuk menggabungkan elemen animasi, Adobe Photoshop dan CorelDraw digunakan untuk merancang tekstur karakter, Adobe Audition sebagai sound editor.

Hasil dari pembuatan Skripsi ini berupa sebuah Animasi 3D Edukasi yang menampilkan secara jelas mengenai praktek gerak badan disertai suara berupa bacaan-bacaan sholat 5 waktu.

Kata Kunci : Animasi 3D, Blender 3D, Tuntunan Sholat 3D

ABSTRACT

In the world there are many religions and sects, one of which is Islam. Islam was ranked first when seen from the number of adherents. Islam has rules and obligations that must be done by its adherents. One is prayer. Prayer is one of the five pillars of Islam as it has been accepted in those sayings by the Prophet Muhammad. In practice there are still many people who are less precise in praying.

Based on the background of these problems, the authors designed an animated 3D educational practice procedures of prayer is good and right. The design of this 3D animation will be using some of the required software, including: Blender3D to incorporate elements of animation, Adobe Photoshop and CorelDraw is used to design the character textures, Adobe Audition as a sound editor.

This thesis is the result of making such a showing 3D Animation Education is clearly the practice of physical exercise such as voice complemented the readings prayer 5 times.

Keywords: *3D Animations, Blender 3D, Sholat Method Education.*

Animasi 3D, Blender 3D, Tuntunan Sholat 3D