

# **PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “UANG PANAI”**

## **SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**LUTHFIR RAHMAN**

**19.11.3067**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2025**

# **PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “UANG PANAI”**

## **SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**LUTHFIR RAHMAN**

**19.11.3067**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “UANG PANAI”**

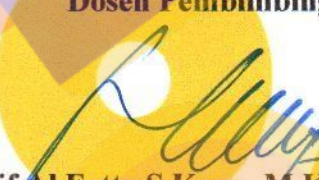
yang disusun dan diajukan oleh

**Luthfir Rahman**

**19.11.3067**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal <4 maret 2024>

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**  
**NIK. 190302096**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN FILM ANIMASI “UANG PANAI”**

yang disusun dan diajukan oleh

**Luthfir Rahman**

**19.11.3067**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal <4 maret 2024>

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta S.Kom., M.Kom., Ph.D.**  
**NIK. 190302096**

**Ali Mustopa M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302112**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal <4 Maret 2024 >

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Luthfir Rahman  
NIM : 19.11.3067

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### PEMBUATAN FILM ANIMASI “UANG PANAI”

Dosen Pembimbing : **Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 10 February 2024

Yang Menyatakan,



Luthfir Rahman



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Kuasa, atas segala kuasanya atas segala limpahan Rahmat, Taufik, serta Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D UANG PANAI”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan Cahaya dan menjadi suri tauladan bagi seluruh umatnya di muka bumi. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. **Orang tua**, atas doa dan dukungan serta sumber kekuatan dan inspirasi yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. **Imam Ahmad Ghalib**, yang selalu memberikan penulis rezeki selama penulis mengerjakan skripsi ini
3. **Dosen Pembimbing**, bpk Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh dedikasi dan kesabaran selama penulisan skripsi ini.
4. **semua pihak yang turut membantu**, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan Masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 10 February 2024

Penulis



Luthfir Rahman

## DAFTAR ISI

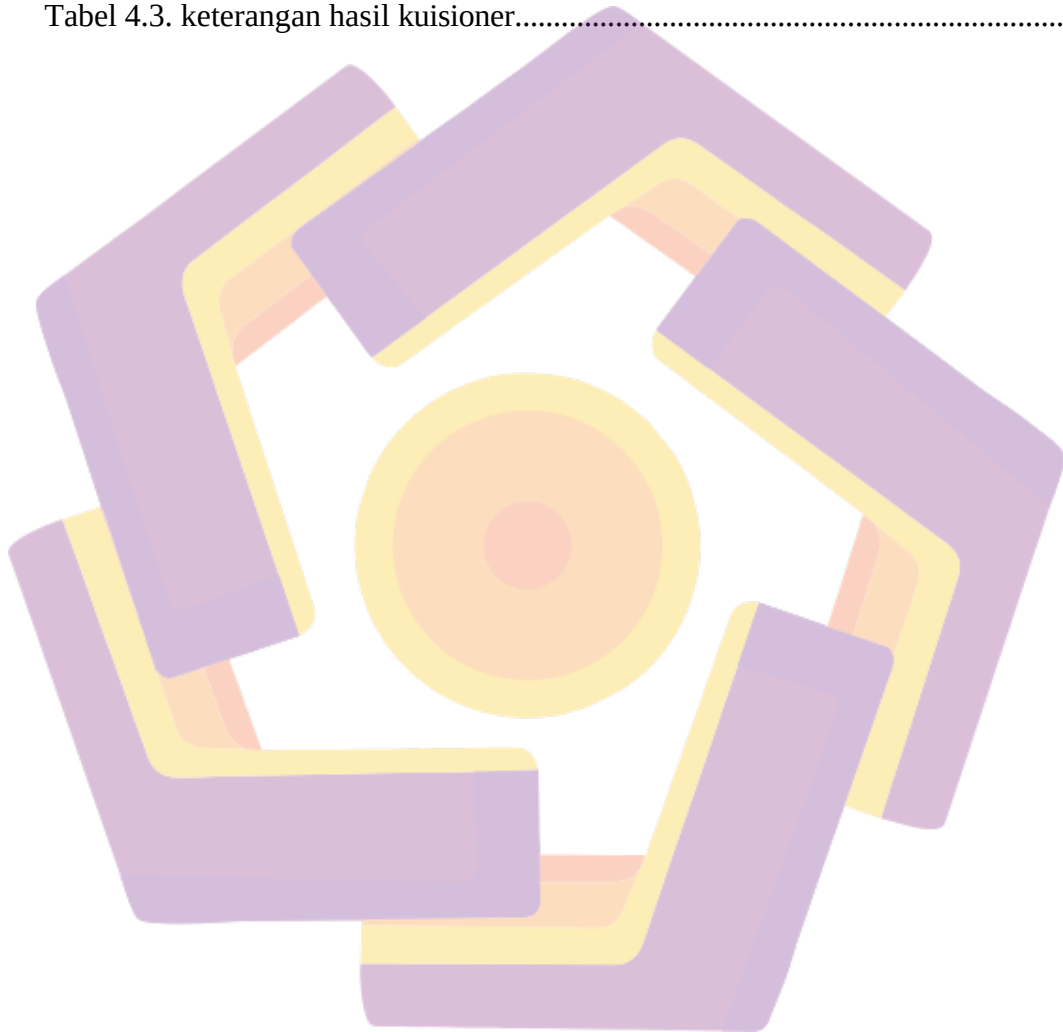
|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| HALAMAN JUDUL                                      | 1  |
| HALAMAN PERSETUJUAN                                | 2  |
| HALAMAN PENGESAHAN                                 | 3  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI                | 4  |
| KATA PENGANTAR                                     | 5  |
| DAFTAR ISI                                         | 6  |
| DAFTAR TABEL                                       | 8  |
| DAFTAR GAMBAR                                      | 9  |
| DAFTAR LAMPIRAN                                    | 10 |
| INTISARI                                           | 11 |
| <i>ABSTRACT</i>                                    | 12 |
| BAB I PENDAHULUAN                                  | 1  |
| 1.1 Latar Belakang                                 | 1  |
| 1.2 Rumusan Masalah                                | 2  |
| 1.3 Batasan Masalah                                | 2  |
| 1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 Dimensi | 2  |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian                   | 2  |
| 1.5 Metode Penelitian                              | 2  |
| 1.5.1 Metode pengumpulan data                      | 3  |
| 1.5.2 Metode analisis                              | 3  |
| 1.5.3 Metode perancangan                           | 3  |
| 1.5.4 Metode pengembangan                          | 3  |
| 1.5.5 Metode testing dan impementasi               | 3  |

|                             |                         |    |
|-----------------------------|-------------------------|----|
| 1.6                         | Sistematika Penulisan   | 3  |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA     |                         | 5  |
| 2.1                         | Studi Literatur         | 5  |
| 2.2                         | Dasar Teori             | 10 |
| 2.2.1                       | Uang Panai'             | 10 |
| BAB III METODE PENELITIAN   |                         | 16 |
| 3.1                         | Objek Penelitian        | 16 |
| 3.2                         | Alur Penelitian         | 19 |
| 3.3                         | Metode Pengumpulan Data | 19 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN |                         | 23 |
| BAB V PENUTUP               |                         | 40 |
| 5.1                         | Kesimpulan              | 40 |
| 5.2                         | Saran                   | 40 |
| REFERENSI                   |                         | 41 |
| LAMPIRAN                    |                         | 42 |



## DAFTAR TABEL

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1. Keaslian Penelitian.....                        | 6  |
| Tabel 3.1. Spesifikasi Hardware untuk membuat animasi..... | 17 |
| Tabel 3.1. Spesifikasi Software untuk membuat animasi..... | 18 |
| Tabel 4.1. Storyboard.....                                 | 23 |
| Tabel 4.2. Kuisisioner pengujian pada respon.....          | 31 |
| Tabel 4.3. keterangan hasil kuisisioner.....               | 32 |

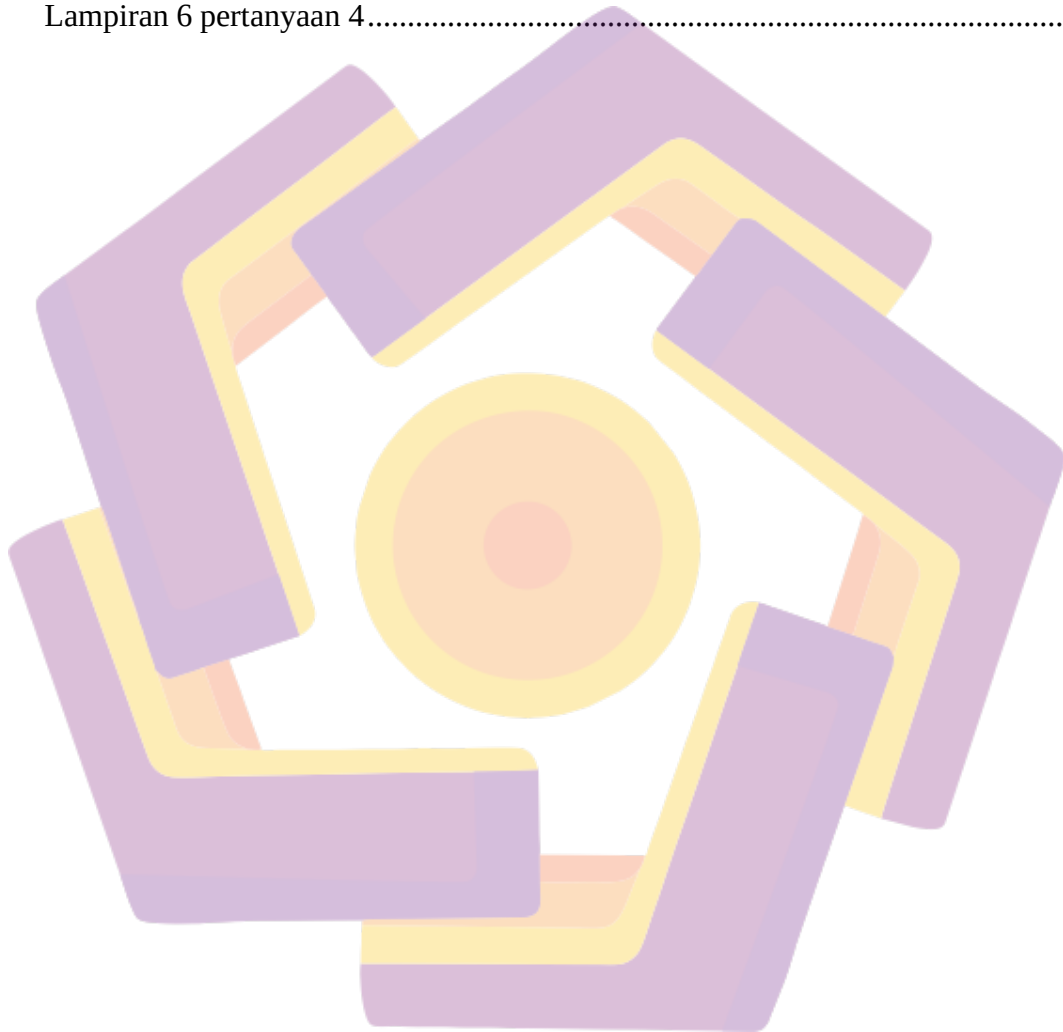


## DAFTAR GAMBAR

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1. Alur penelitian .....               | 16 |
| Gambar 4.1. Naskah .....                        | 21 |
| Gambar 4.2. Naskah .....                        | 21 |
| Gambar 4.3. Naskah .....                        | 22 |
| Gambar 4.4. Naskah .....                        | 22 |
| Gambar 4.5. Fadli .....                         | 23 |
| Gambar 4.6. Kias .....                          | 23 |
| Gambar 4.7. Suasana kota .....                  | 24 |
| Gambar 4.8. kantor fadli .....                  | 24 |
| Gambar 4.9. Rumah Sakit .....                   | 25 |
| Gambar 4.10. Rumah fadli.....                   | 25 |
| Gambar 4.11. proses menggerakkan karakter ..... | 26 |
| Gambar 4.12. Proses menggerakkan karakter ..... | 26 |
| Gambar 4.13. motion graphics.....               | 27 |
| Gambar 4.14. motion graphics.....               | 27 |
| Gambar 4.15. proses final editing.....          | 28 |
| Gambar 4.16. proses final editing.....          | 28 |
| Gambar 4.17. Kuisisioner pengguna umum .....    | 29 |
| Gambar 4.18. Kuisisioner Pengguna umum.....     | 30 |
| Gambar 4.19. Kuisisioner pengguna umum.....     | 30 |
| Gambar 4.20. penanyangan melalui youtube.....   | 33 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Link youtube .....      | 36 |
| Lampiran 2 Hasil Kuisisioner ..... | 36 |
| Lampiran 3 pertanyaan 1 .....      | 36 |
| Lampiran 4 pertanyaan 2 .....      | 37 |
| Lampiran 5 pertanyaan 3 .....      | 37 |
| Lampiran 6 pertanyaan 4 .....      | 37 |



## INTISARI

Indonesia memiliki banyak suku dan adat istiadat. Salah satunya uang panai' dari suku bugis. Uang Panai' merupakan kewajiban atau syarat untuk melakukan pernikahan di Bugis Makassar. Kata uang juga sangat sensitive di Masyarakat sehingga menimbulkan beberapa pergeseran nilai adat dan budaya. Seperti halnya uang panai' yang sekarang banyak Masyarakat yang menaikkan harga uang panai agar tidak kalah dengan orang lain atau bis akita sebut adu gengsi.

Animasi 2 merupakan salah satu cara untuk mensosialisasikan nilai-nilai adat dan budaya yang mulai hilang di kalangan Masyarakat. Metode penelitian ini berdasarkan studi literatur, yang bersumber dari pencarian referensi media cetak, elektronik, Adapun metode perancangan yakni antara lain; pra produksi: memilih konsep cerita, synopsis, naskah, desain karakter, dan desain background. Produksi: voice over, animasi, visual effect, dan final editing. pasca produksi: rendering, menayangkan di platform youtube, dan testing.

Penelitian ini menghasilkan sebuah film animasi 2D "Uang Panai" yang berdurasi 2.03 menit yang di tayangkan di platform youtube. hasil uji dapat diketahui total persentase yaitu 91.8%. dari hasil tersebut maka dapat dipahami bahwa film animasi 2D Uang panai'. Termasuk dalam kategori sangat baik.

**Kata kunci:** animasi 2D, Bugis, Adat, Uang Panai, .

## **ABSTRACT**

*Indonesia has many tribes and customs. One of them is panai money from the Bugis tribe. Uang Panai' is an obligation or condition for getting married in Bugis Makassar. The word money is also very sensitive in society, causing several shifts in traditional and cultural values. Like panai money, many people now raise the price of panai money so they don't lose out to other people or what we might call a prestige fight.*

*2D animation is one way to socialize traditional and cultural values which are starting to disappear among society. This research method is based on literature studies, which originate from searches for print and electronic media references. The design methods include, among others; pre-production: choosing the story concept, synopsis, script, design character, and background design. Production: voice over, animation, and final editing. post-production: rendering, broadcast on the youtube platform, and testing.*

*This research produced a 2D animation Film "Uang Panai" with a duration of 2.03 minutes which was broadcast on the youtube platform. The test results show that the total percentage is 91.8%. from these result is can be understood that the 2D animated film Uang Panai'. Included in the very good category.*

**Keyword:** 2D animation, Bugis, Adat, Uang Panai.