

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI KESEHATAN KUCING SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DI KLINIK HEWAN JOGJA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Suban Fakhri Sasikome

12.11.5923

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI KESEHATAN KUCING SEBAGAI
MEDIA INFORMASI di KLINIK HEWAN JOGJA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Muhammad Suban Fakhri Sasikome

12.11.5923

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI KESEHATAN KUCING SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DI KLINIK HEWAN JOGJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Suban Fakhri Sasikome

12.11.5923

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Agustus 2016

Dosen Pembimbing


Ali Mustofa, M.Kom

NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI KESEHATAN KUCING SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DI KLINIK HEWAN JOGJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Suban Fakhri Sasikome

12.11.5923

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andika Agus Slameto, M.Kom
NIK. 190302109



Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 12 Maret 2017




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, 15 Maret 2017


Muhammad Suban Fakhri Sasikome
NIM. 12.11.5923

MOTTO

Berangkat dengan penuh keyakinan

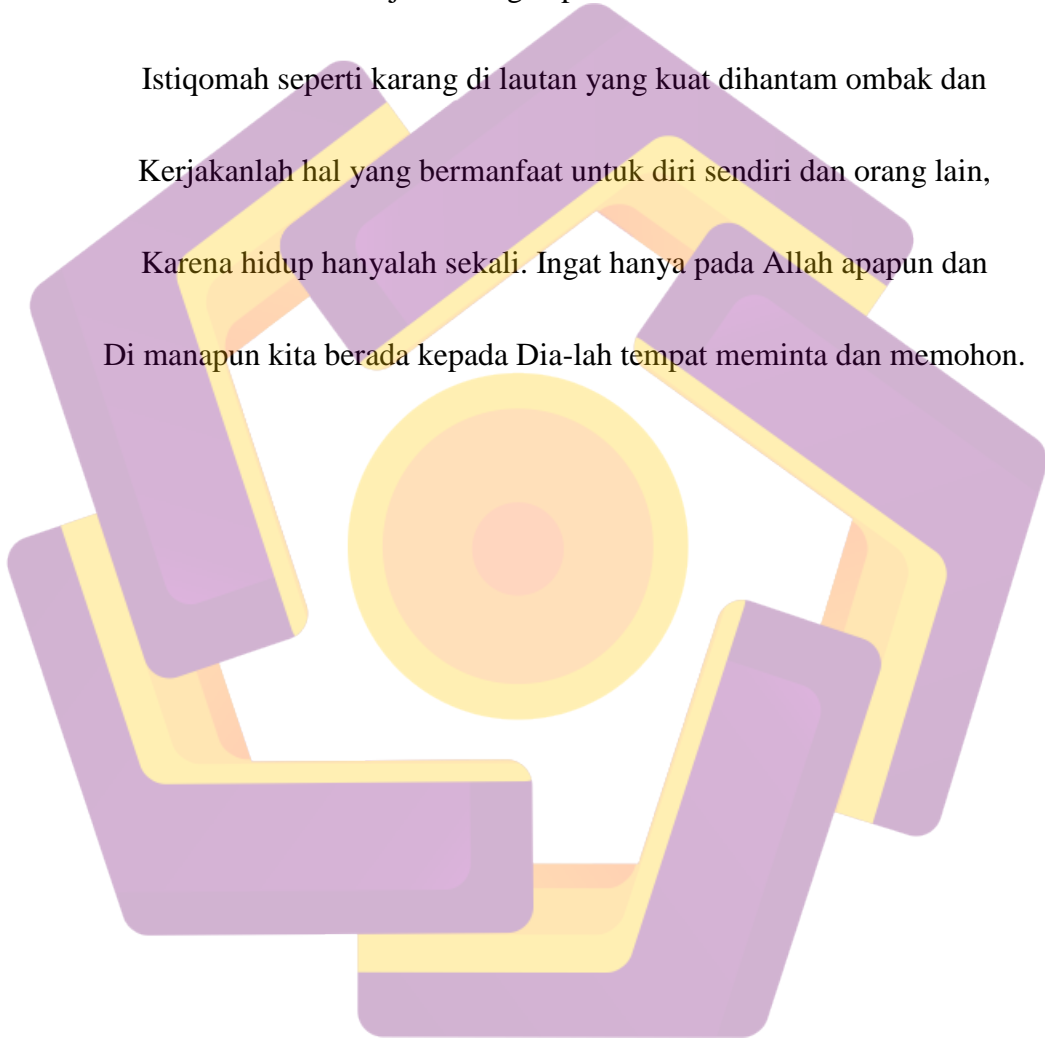
Berjalan dengan penuh keikhlasan

Istiqomah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan

Kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain,

Karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan

Di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini. Laporan skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah, rahmat, hidayah dan inayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Orang Tua saya Awaludin Sasikome, Anita Mansa dan Adik saya Fachrul Rozi Sasikome yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya yang begitu tulus.
- Keluarga Besar saya , Sasikome, Mansa, Diens, Matantu, Pontoh.
- Saudara - saudara saya, yang telah memberi semangat dan dukungan.
- Sahabat – Sahabat saya Said Mardjan , Hidayat Mardjan , Kelvin Aditya , Rio Renleo (Rey) , Ian , Haniel , Reza Pace , Herman Al Hasby , M Taufik Rama , Vikri , Alan , Yusak . Hanif Pudja , Hanis Tya M , Denis Aji R.
- Ibu dan Bapak kedua saya, Ibu Manif, Ibu Anis dan Babe. Kemudian Kakak Anggun Eka Khodyas Wara yang telah memberi semangat, pengertian dan perhatian.
- Teman-teman 12 S1-TI-03 yang telah memberikan doa untuk kelancaran dalam penyelesaian skripsi.
- Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberi ilmu selama 4,5 tahun ini.
- Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada saya karena telah banyak memberikan kemudahan dan kekuatan padaku sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI KESEHATAN KUCING SEBAGAI MEDIA INFORMASI DI KLINIK HEWAN JOGJA.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

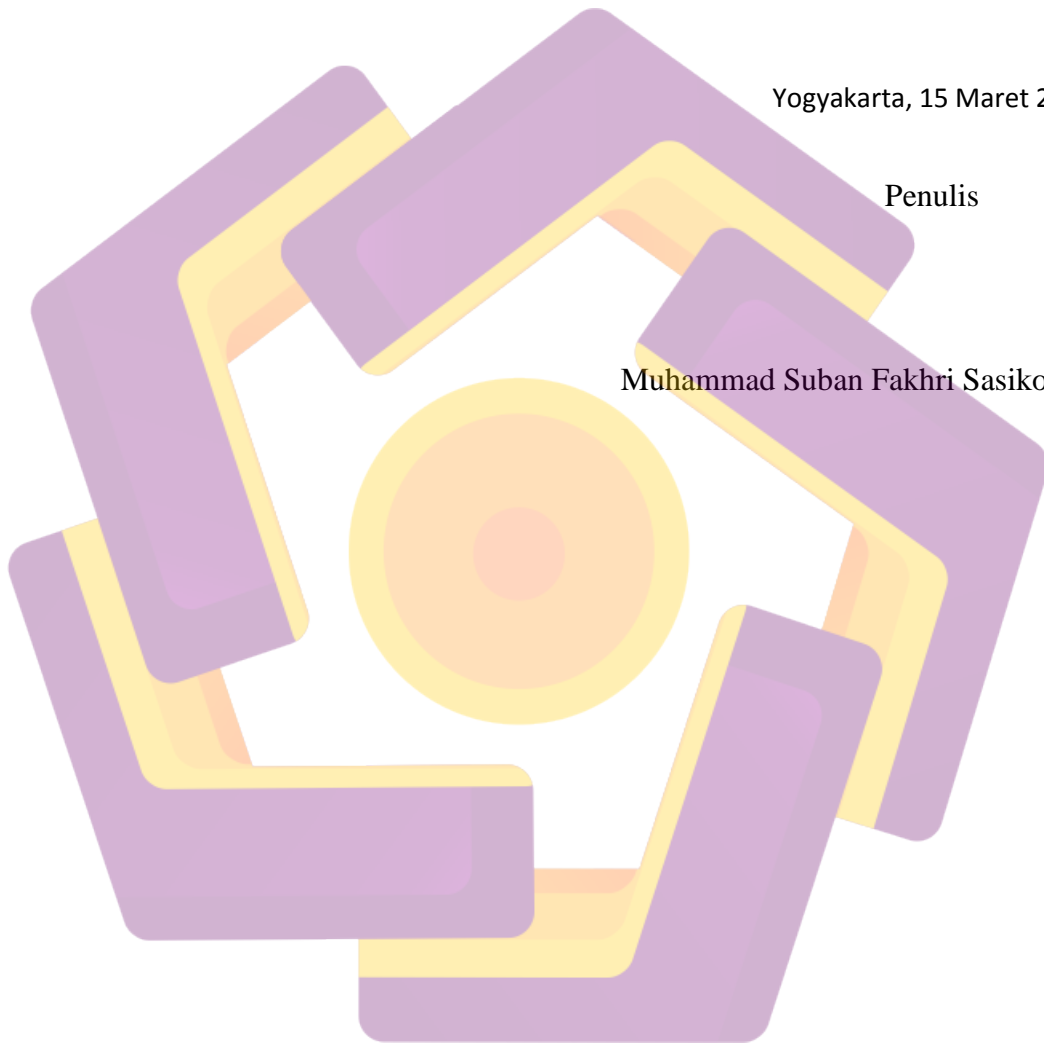
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2. Bapak Ali Mustopa, M.Kom yang telah membimbing selama ini.
3. Orang tua, Ibu dan Bapak serta seluruh keluarga besar saya, saudara-saudara saya, teman-teman dan sahabat saya yang selalu memberikan doa.
4. Keluarga besar kelas 12 S1-TI-03 yang telah memberikan doa serta dukungan.
5. Lusia Suryantoro yang telah memberikan support serta membantu dan membimbing saya.
6. Agil Bachmid, Anggun, Kelvin Aditya, Rahmi Septiani, Sahjani, dan Sherly yang telah memberikan dukungan dan doa.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi ini dan Animasi Edukasi Kesehatan Kucing Sebagai Media Informasi di Klinik Hewan Jogja bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan animasi Edukasi.

Yogyakarta, 15 Maret 2017

Penulis

Muhammad Suban Fakhri Sasikome



DAFTAR ISI

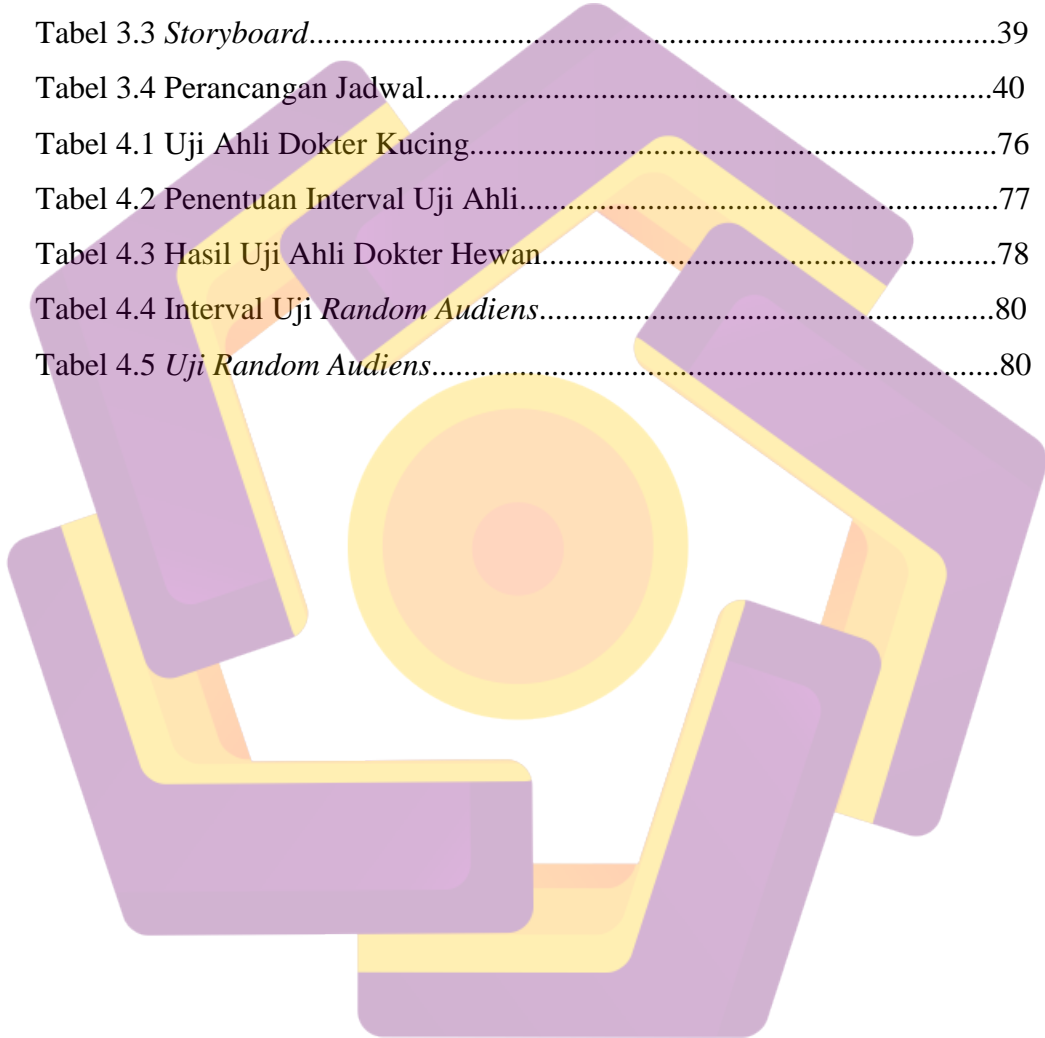
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.2 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Obyek.....	4
1.5.2 Manfaat Akademis.....	5
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Perancangan.....	5
1.6.3 Implementasi Rancangan.....	6
1.6.4 Metode <i>Testing</i>	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Multimedia.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9

2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Animasi.....	11
2.3.1	Pengertian Animasi.....	11
2.3.2	Jenis Animasi.....	12
2.3.3	Prinsip Animasi.....	14
2.3.4	Animasi 3D.....	17
2.3.5	Animasi 2D.....	18
2.3.6	Animasi Edukasi.....	20
2.4	Teknik Infografis.....	21
2.5	Teknik <i>Motion Graphic</i>	23
2.6	Proses Produksi Animasi.....	27
2.6.1	Pra Produksi.....	27
2.6.2	Produksi.....	29
2.6.3	Pasca Produksi.....	30
2.7	Pengolahan Data Kuisisioner.....	31
2.7.1	Skala <i>Likert</i>	31
2.7.2	Menentukan Interval.....	32
2.7.3	Rumus <i>Presentase</i>	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		34
3.1	Analisis Kebutuhan	34
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
3.1.2.1	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras.....	34
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
3.2	Pra-Produksi.....	36
3.2.1	Perancangan Ide dan Konsep.....	36
3.2.2	Tema.....	37
3.2.3	Perancangan Naskah.....	37
3.2.4	Pemilihan <i>Dubber</i>	39
3.2.5	Perancangan <i>Storyboard</i>	40

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Produksi.....	42
4.1.1 Pembuatan Narasi.....	43
4.1.2 Pembuatan Desain Obyek 2D.....	48
4.1.3 Pembuatan <i>Design</i> 3D.....	51
4.1.3.1 <i>Modeling</i>	51
4.1.3.2 <i>Texturing</i>	56
4.1.3.3 <i>Lighting</i>	59
4.1.3.4 <i>Camera</i>	60
4.1.3.5 Animasi.....	62
4.1.3.6 <i>Rendering</i> 3D.....	64
4.2 Pasca Produksi.....	65
4.2.1 <i>Compositing dan Editing</i>	65
4.2.1.1 Mempersiapkan Lembar Kerja.....	66
4.2.1.2 Pengolahan <i>File</i>	69
4.2.2 <i>Final Rendering</i>	73
4.3 Pembahasan.....	75
4.3.1 Uji Ahli Dokter Hewan.....	76
4.3.2 Revisi Produk.....	80
4.3.3 Uji <i>Random Audiens</i>	80
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

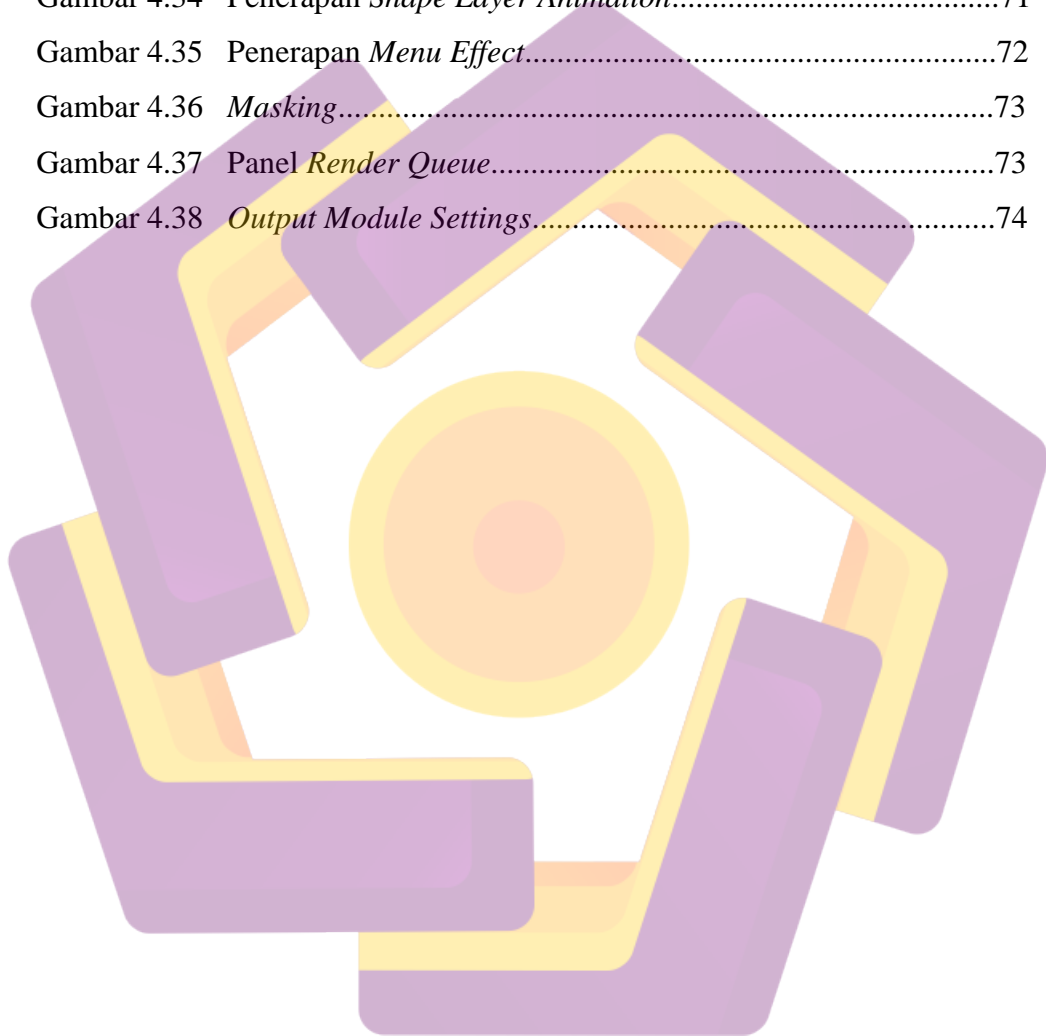
Tabel 2.1 Tabel Persentase Nilai.....	31
Tabel 2.2 Tabel Persentase Nilai.....	32
Tabel 3.1 <i>Hardware</i>	34
Tabel 3.2 <i>Software</i>	35
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	39
Tabel 3.4 Perancangan Jadwal.....	40
Tabel 4.1 Uji Ahli Dokter Kucing.....	76
Tabel 4.2 Penentuan Interval Uji Ahli.....	77
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Dokter Hewan.....	78
Tabel 4.4 Interval Uji <i>Random Audiens</i>	80
Tabel 4.5 <i>Uji Random Audiens</i>	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Bagan Produksi dan Paska produksi.....	41
Gambar 4.2	Proses <i>Recording Dubbing</i>	42
Gambar 4.3	Hasil <i>Setting</i> Pada <i>Noise Reduction</i>	43
Gambar 4.4	Hasil Sebelum <i>Noise Reduction</i>	44
Gambar 4.5	Hasil Sesudah <i>Noise Reduction</i>	44
Gambar 4.6	Hasil Proses <i>Slicing</i>	45
Gambar 4.7	<i>Setting</i> Pada <i>Menu Export</i>	46
Gambar 4.8	Hasil Sebelum <i>Slicing</i>	46
Gambar 4.9	Hasil Setelah <i>Slicing</i>	47
Gambar 4.10	Pembuatan Obyek 2D.....	48
Gambar 4.11	Hasil Pembuatan Obyek 2D.....	49
Gambar 4.12	Peletakan Obyek Berdasarkan <i>Layer</i>	50
Gambar 4.13	Render <i>Setting-Output</i>	51
Gambar 4.14	Pembuatan Obyek Dasar.....	52
Gambar 4.15	Penyesuaian <i>Edges</i>	53
Gambar 4.16	Proses <i>Extrude</i>	53
Gambar 4.17	Obyek Kerangka Kandang.....	54
Gambar 4.18	Obyek Kandang.....	55
Gambar 4.19	Membuat <i>Material</i> Baru.....	56
Gambar 4.20	Jendela <i>Material Editor</i>	57
Gambar 4.21	Hasil <i>Coloring</i> Obyek 3D.....	58
Gambar 4.22	Penataan <i>Light</i>	59
Gambar 4.23	Pemilihan <i>Camera</i>	60
Gambar 4.24	Penataan <i>Camera</i>	61
Gambar 4.25	<i>Light</i> Animasi.....	62
Gambar 4.26	<i>Camera</i> Animasi.....	63
Gambar 4.27	<i>Render Setting</i>	64
Gambar 4.28	<i>Compositing Setting</i>	66

Gambar 4.29	<i>Import Obyek 2D</i>	67
Gambar 4.30	Hasil <i>Import Obyek 2D dan 3D Pada After effect</i>	67
Gambar 4.31	Penataan <i>Layer</i>	68
Gambar 4.32	Penerapan <i>Basic Animation</i>	69
Gambar 4.33	Hasil <i>Basic Animation</i>	70
Gambar 4.34	Penerapan <i>Shape Layer Animation</i>	71
Gambar 4.35	Penerapan <i>Menu Effect</i>	72
Gambar 4.36	<i>Masking</i>	73
Gambar 4.37	Panel <i>Render Queue</i>	73
Gambar 4.38	<i>Output Module Settings</i>	74



INTISARI

Kucing adalah hewan cerdas, manis dan menghibur dapat menjadi teman saat kesepian dan teman bermain. Dalam siklus hidup kucing, masalah yang berkaitan dengan kesehatan adalah salah satu yang paling perhatian. Masalah kesehatan yang paling sering terjadi biasanya terkait virus, bakteri dan penyakit kulit. Para pecinta kucing (*cat lover*) sering mengalami masalah dalam mendeteksi gejala sakit yang dialami kucing peliharaan juga tindakan perbaikan yang harus diambil untuk mengatasi hal tersebut.

Gejala penyakit pada kucing tidak bisa diremehkan, karena akhirnya jika tidak segera diobati, awalnya gejala ringan dapat menyebabkan penyakit yang lebih parah. Tindakan pencegahan terhadap penyakit kucing perlu dilakukan sehingga kucing tidak terkena penyakit yang lebih parah. Oleh karena itu, kita harus tahu bagaimana perawatan dan pengobatan baik kucing dalam kesehatan yang baik dan dalam keadaan sakit.

Masalah yang sering dihadapi pemilik kucing adalah tidak tahu cara merawat kucing yang baik dan benar. Oleh karena itu, dengan pembuatan video animasi tentang kesehatan kucing ini dapat membantu pecinta kucing dalam merawat hewan peliharaan yang baik dan benar.

Kata Kunci : Kesehatan Kucing , Pendidikan Animasi , *Motion Graphic*

ABSTRACT

Cats are smart animals, adorable and entertaining can be a friend when loneliness and playmates. In the life cycle of the cat, problems related to health is one of the most concern. The health problems that most often occurs usually associated viruses, bacteria and skin diseases. The lovers of cats (cat lover) often experience problems in detecting symptoms of pain experienced pet cat also remedial action that should be taken to deal with such matters.

Symptoms of illness in cats can not be underestimated, because eventually if not immediately treated, initially mild symptoms can cause more severe illness. Precautions against cat disease needs to be done so that the cat is not exposed to more severe disease. Therefore, we must know how to care and treatment either cat is in good health and in sickness.

The problem often faced cat owners is to not know how to care for a cat that is good and true. Therefore, with the making of an animated video about the health of these cats may help the cat lover in caring for pets is good and right.

Keywords: *Cat Health, Education Animation, Motion Graphic*

