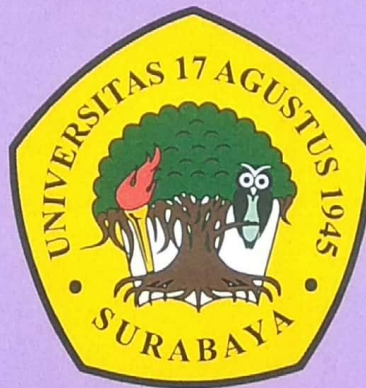


# **TUGAS AKHIR**

## **PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “ANAK ITIK” MENGUNAKAN APLIKASI BLENDER**



**Disusun Oleh :**

**VERA LAILATUL QO'IMAH**

**NBI : 1461505125**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2020**

# TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “ANAK ITIK”  
MENGUNAKAN APLIKASI BLENDER



Disusun Oleh :

VERA LAILATUL QO'IMAH  
NBI : 1461505125

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2020



# **TUGAS AKHIR**

## **PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D” ANAK ITIK” MENGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

Diperoleh sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer di Program Studi Informatika



**Diajukan Oleh :**

**Vera Lailatul Qo`imah**

**1461505125**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2020**

**FINAL PROJECT**  
**MAKING 3D ANIMATED FILMS " DUCKLINGS**  
**"USING THE BLENDER APPLICATION**

Prepared as partial fulfillment of the requirement for the degree of Sarjana  
Komputer at Informatics Departement



**By :**

**Vera Lailatul Qo`imah**

**146150253**

**INFORMATICS DEPARTEMENT**  
**FACULTY OF ENGINEERING**  
**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**  
**2020**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

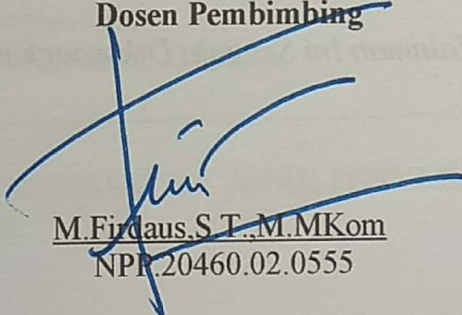
---

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**Nama** : Vera Lailtul Qo`imah  
**NBI** : 1461505125  
**Program Studi** : Teknik Informatika  
**Fakultas** : Teknik  
**Judul** : Pembuatan Film Animasi 3D "Anak Itik"  
Menggunakan Aplikasi Blender

**Mengetahui/Menyetujui**

**Dosen Pembimbing**

  
M. Firdaus, S.T., M.MKom  
NPP. 20460.02.0555

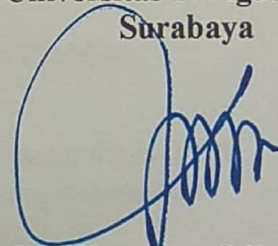
**Dekan Fakultas Teknik  
Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya**



Dr. Ir. Sajiyo, M.Kes  
NPP. 20410.90.0197



**Ketua Program Studi  
Teknik Informatika  
Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya**



Geri Kusnanto, S.Kom., MM  
NPP. 20460.94.0401



# SURAT PERNYATAAN

## PENULISAN IJAZAH & TRANSKRIP

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenar - benarnya, bahwa data berikut ini :

- a) N B I : 1461505125
- b) Nama : Vera Lailatul Qo`imah
- c) Program Studi : **Teknik Informatika**
- d) Acuan Penulisan Ijazah : Ijazah Terakhir/Akte Kelahiran (coret salah satu)
- e) Tempat / Tgl Lahir : Sidoarjo, 16 Februari 1996
- f) Agama : Islam
- g) Alamat Asal : Wonocolo rt 09/rw 02 Gg 5 Sepanjang-Taman
- h) Nomor Ponsel/HP : +6289515189770
- i) Alamat e-mail : veerallqu16@gmail.com
- j) Pekerjaan : -
- k) Alamat Pekerjaan : -
- l) Tanggal Sidang TA : 28 Juni 2020
- m) Dosen Pembimbing TA : M.Firdaus.ST.,M.MKom.
- n) Judul Skripsi Tugas Akhir

PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D` ANAK ITIK` MENGGUNAKAN  
APLIKASI BLENDER

Adalah data yang benar untuk Penulisan Ijazah dan Transkrip, Apabila dikemudian hari ternyata ada kesalahan dalam Penulisan Ijazah/Transkrip yang diakibatkan oleh data tersebut diatas, maka saya akan menanggung segala akibatnya.

Bersama ini pula saya lampirkan :

- Pas Photo hitam putih ukuran : 4x6 dan 3x4 masing-masing 2 lembar.

Surabaya, 9 July 2020  
Yang Menyatakan



Vera Lailatul Qo`imah



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
JL. SEMOLOWARU 45 SURABAYA  
TLP. 031 593 1800 (EX 311)  
EMAIL: PERPUS@UNTAG-SBY.AC.ID.

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vera Lailatul Qo`imah  
Fakultas : Teknik Informatika  
Program Studi : Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya meyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*), atas karya saya yang berjudul:

### Pembuatan Film Animasi 3D`Anak Itik`Menggunakan Aplikasi Blender

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*), Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Pada Tanggal : .....,2020

Yang Menyatakan

METERAI  
TAMPEL  
TGL  
E98DBAHF494054621  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
(Vera Lailatul Qo`ima)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikan Tugas Akhir yang berjudul :

*“Pembuatan Film Animasi 3D”Anak Itik” Menggunakan Aplikasi Blender“*

Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah S.W.T yang telah memberi rahmat dan karunia sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Mulyanto Nugroho, MM.,CMA.,CPAI selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Bapak Dr. Ir. Sajiyo, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Bapak M. Firdaus, S.T., M.Kom. selaku dosen Pembimbing Utama yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tugas akhir ini dari awal pembuatan Film Animasi.
5. Bapak Anang Pramono, S.Kom, M.M. selaku dosen Co-Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran. Dan juga pengarahan , petunjuk serta bimbingan dari awal pembuatan sistem hingga dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir.

Akhir Kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang membantu. Semoga tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Surabaya, 13 Juli 2020

Vera Lailatul Qo`imah

1461505125



## ABSTRAK

Nama : Vera Lailatul Qo`imah  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Pembuatan Film Animasi 3D ``Anak Itik``  
Menggunakan Aplikasi Blender

Masalah dunia pendidikan belum sepenuhnya bersih dari praktik-praktik tidak terpuji. Dapat dilihat dalam keseharian, siswa mencontek, berbohong pada guru maupun pada orang tua. Masalah tersebut sebenarnya mengarah pada satu kondisi, yakni krisis kejujuran dan termasuk ke dalam nilai moral. Peserta didik jujur dapat tercermin dari sikap rajin mengerjakan soal, pr dan tugas dengan kemampuan sendiri menjadi solusi. Penelitian ini bertujuan membuat suatu media pembelajaran untuk mengedukasi anak-anak sejak dini.

Film dapat dipakai untuk menyampaikan sesuatu pesan, media film dipakai karena dapat sebagai hiburan, pendidikan, promosi dan lain-lain. Salah satu film yang disukai oleh semua kalangan.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah film animasi 3D tentang kejujuran sebagai edukasi atau pembelajaran sejak dini untuk pengembangan moral kejujuran anak. Berdasarkan pengujian terhadap responden, dalam kasus ini di tunjukkan kepada anak-anak umur 7-9 tahun, menunjukkan bahwa film ini mendapatkan skor baik, yang berarti responden dapat mengerti dan memahami pesan yang disampaikan melalui film animasi 3D ini.

**Kata Kunci :** *Kejujuran, Nilai Moral, Film, Animasi 3D.*

## ABSTRACT

Name : Vera Lailatul Qo`imah Study  
Program : Informatics Engineering  
Title : Making 3d Animated Films " Ducklings " Using The Blender Application

The problem of the world of education is not completely clear of practices improperly. Can be seen in everyday life, students cheat, lie on the teacher as well as the parents. The problem actually leads to one conditions, namely honesty crisis and included in moral values. Learners Honestly can be reflected from the diligent attitude of working on problems, pr and assignments with own ability to be a solution. This research aims to create a media learning to educate children from an early age.

Film can be used to convey a message, film media is used because it can be as entertainment, education, promotion and others. One film which is loved by all circles.

The results of this study are a 3D animated film about honesty as education or learning from an early age to develop moral honesty child. Based on testing of respondents, in this case it was shown to children aged 7-9 years, shows that this film gets a score good, which means the respondent can understand and comprehend the message conveyed through this 3D animated film.

*Keywords: Honesty, Moral Value, Film, 3D Animation.*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN & PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATAPENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRAC.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BABI PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	1
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	2
1.6. Sitematika Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1. Penelitian Terdahulu.....	5
2.2. Moral.....	5
2.2.1. Pengertian Moral Menurut Para Ahli .....	6
2.2.2. Tujuan dan Fungsi Moral.....	6
2.2.3. Macam Nilai Moral Dalam Masyarakat .....	7
2.3. Anak Usia Dini.....	8
2.4. Multimedia.....	8
2.4.1. Kategori Multimedia.....	9
2.5. Film Animasi 3D.....	9
2.5.1. Animasi.....	9
2.5.2. KonsepObjek3D.....	10

2.5.3. Prinsip Dasar Animasi .....	10
2.5.4. Jenis Film Animasi .....	11
2.6. Software .....	12
2.7. Skala Likert.....	12
2.8. Menyusun Skala Likert.....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1. Metode .....	21
3.2. Pengembangan .....	21
3.2.1. Tahap Pra Produksi.....	22
3.2.1.1. Ide Cerita .....	22
3.2.1.2. Naskah Cerita .....	22
3.2.1.3. Perancangan Karakter.....	26
3.2.1.4. Concept Art .....	28
3.2.1.5. Storyboard .....	28
3.2.2. Tahap Produksi.....	35
3.2.2.1. Modelling .....	35
3.2.2.2. Texturing .....	36
3.2.2.3. Ringging .....	36
3.2.2.4. Animation .....	37
3.2.2.5. Mengatur Pencahayaan.....	37
3.2.2.6. Rendering Animasi.....	37
3.2.3. Tahap Pasca Produksi.....	38
3.2.3.1. Editing Animasi.....	38
3.2.3.2. Pemberian Efek Suara .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1. Kebutuhan Sistem.....	39
4.1.1. Perangkat Keras(Hardware) .....	39
4.1.2. Perangkat Lunak(Software).....	40
4.2. Hasil Akhir Film Animasi.....	40
4.3. Uji coba Responden .....	51



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	57
5.1. Kesimpulan .....	57
5.2. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59

*Halaman Ini Sengaja Dikosongkan*



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Multimedia.....	8
Gambar 2.2 Skala Kualitas Produk.....	18
Gambar 2.3 Skala Sikap Responden.....	19
Gambar 2.4 Total Skala Point.....	20
Gambar 3.1 Block Diagram.....	22
Gambar 3.2 Karakter Tutu.....	27
Gambar 3.3 Karakter Pendukung.....	28
Gambar 3.4 Tampak Depan.....	36
Gambar 3.5 Tampak Samping.....	36
Gambar 3.6 Texturing.....	37
Gambar 3.7 Ringging.....	37
Gambar 3.8 Rendering Animasi.....	38
Gambar 4.1 Scene 1.....	42
Gambar 4.2 Scene 2.....	43
Gambar 4.3 Scene 3.....	43
Gambar 4.4 Scene 4.....	44
Gambar 4.5 Scene 5.....	44
Gambar 4.6 Scene 6.....	45
Gambar 4.7 Scene 7.....	45
Gambar 4.8 Scene 8.....	46
Gambar 4.9 Scene 9.....	46
Gambar 4.10 Scene 10.....	47
Gambar 4.11 Scene 11.....	47
Gambar 4.12 Scene 12.....	48
Gambar 4.13 Scene 13.....	48
Gambar 4.14 Scene 14.....	49
Gambar 4.15 Scene 15.....	49
Gambar 4.16 Scene 16.....	50
Gambar 4.17 Scene 17.....	50
Gambar 4.18 Scene 18.....	51
Gambar 4.19 Scene 19.....	51
Gambar 4.20 Scene 20.....	52
Gambar 4.21 Scene 21.....	52
Gambar 4.22 Scene 22.....	53
Gambar 4.23 Skala Likert.....	56
Gambar 4.24 Skala Kategori Sikap.....	57
Gambar 4.25 Skala Point.....	57

*Halaman Ini Sengaja Dikosongkan*

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 TabelItem-itemLikert .....	14
Tabel 2.2TabelPertanyaan .....	15
Tabel 2.3TabelResponden .....	16
Tabel 2.4TabelDistribusi .....	18
Tabel 2.5 TabelKategoriSikap.....	19
Tabel 3.1TabelKarakter .....	23
Tabel 3.2TabelStoryboard .....	29
Tabel 4.1 TabelPerangkatkeras(Hardware) .....	41
Tabel 4.2 TabelPerangkatlunak(Software) .....	42
Tabel 4.3TabelPertanyaan .....	53
Tabel 4.4TabelResponden .....	54
Tabel 4.5 TabelTabulasi .....	55
Tabel 4.6 TabelKategoriSikap.....	57
Tabel 4.7 Tabel SkorKategoriSikap .....	57



*Halaman Ini Sengaja Dikosongkan*