

**STUDI PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “BAHAYA NARKOBA”
DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE BLENDER**



TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Teknik pada Fakultas Teknik Jurusan Teknik Elektro

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

Hendro Tejo Wibowo Ganardi

NIM : D 400 050 077

JURUSAN ELEKTRO FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2011

PERSETUJUAN

Telah disetujui dan diterima baik oleh pembimbing utama dan pembimbing kedua Tugas Akhir (Skripsi) dengan judul : **“STUDI PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D BAHAYA NARKOBA DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE BLENDER”**, untuk diuji, dipertahankan dan dipertanggungjawabkan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir (Skripsi) Jurusan Elektro Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Disetujui :

Hari :

Tanggal :

Oleh :

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua

(Endah Sudarmilah, ST. M.Eng.)

(Dedy Ari Prasetya, ST)

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul **“PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D BAHAYA NARKOBA DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE BLENDER”** disetujui dan disahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Jurusan Teknik Elektro Universitas Muhammadiyah Surakarta pada :

Pada hari :

Tanggal :

Dosen penguji

1. Endah Sudarmilah, S.T., M.Eng. (.....)
2. Dedy Ary Prasetyo, S.T. (.....)
3. Ir. Abdul Basith M.T. (.....)
4. Moch. Muslich, S.T. (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Jurusan Teknik Elektro

(Ir. Agus Riyanto, M.T.)

(Ir. Jatmiko, M.T.)

DAFTAR KONTRIBUSI

Dalam tugas akhir ini saya merancang dan membuat model gunung beserta sistem pemandunya. Komponen utamanya adalah penggunaan program Blender 2.49b. Berikut ini adalah daftar kerja yang ada dalam tugas akhir ini :

1. Saya membuat sebuah sistem film animasi 3D ini sendiri. Saya mendapat inspirasi dari sistem pemandu berbasis animasi 2 dimensi, dan ingin mencoba membuat agar terlihat lebih riil. Dengan bantuan artikel-artikel dari internet, data-data yang didapat saat penelitian, buku yang dilampirkan pada daftar pustaka dan aktif dalam *group* forum Blender.
2. Saya menggunakan *software* Blender 2.49b untuk membuat film animasi 3D agar dapat membantu menyelesaikan masalah tentang bahaya narokoba.

Demikian daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggung jawab atas isi dan kebenaran daftar diatas.

Surakarta, Agustus 2011

Diketahui oleh dosen pembimbing

Mahasiswa tugas akhir

(Endah Sudarmilah, St. M.Eng)

(Hendro Tejo Wibowo)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Lafadz kalimah syukur senantiasa hanyalah tertuju pada Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada kita semua. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Rosulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta setiap orang yang mengikuti jejaknya. Karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“STUDI PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D BAHAYA NARKOBA DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE BLENDER** “. Adapun maksud penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu pada Fakultas Teknik Jurusan Elektro Studi Sistem Elektronika (STE) Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik. Namun demikian, penulis juga mempunyai keterbatasan kemampuan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, dukungan dan bantuan baik secara moril maupun materiil dari berbagai pihak, maka mustahil skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. H. Sri Widodo, MT, Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.

2. Bapak Ir. Jatmiko, MT, selaku Ketua Jurusan Elektro Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Endah Sudarmilah, ST MT dan Bapak Dedi Ary Prasetya, ST selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk dan bimbingan yang sangat penulis butuhkan selama penelitian dan penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
5. Bapak dan Ibu yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, dan memberikan semangat serta dukungan baik moril maupun materiil yang sangat berharga bagi penulis.
6. Adik-adik, atas keceriaannya yang dapat memberikan sederet imajinasi dan sebagai sumber kekuatan langkah dalam menjalani hidup.
7. Teman-teman, atas dukungan, saran, nasehat dan kerja samanya. Dimana suka dan duka yang kita lalui bersama akan selalu menjadi kenangan manis dan tak terlupakan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Agustus 2011

Penulis

Hendro Tejo Wibowo Ganardi

MOTTO

”Langkah untuk menuju sukses adalah dengan mengejarnya dengan konsisten”

”Boleh kita diam tapi berfikir”

Bersyukurlah tentang apa yang telah yang kamu miliki saat ini, karena itulah yang terbaik yang diberikan oleh Tuhan”

”Sesungguhnya mereka yang membuatmu kesal adalah mereka yang akan memberikanmu pahala jika kamu menjadi orang yang sabar”

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupanjatkan kehadirat-Mu ya Allah, atas limpahan rahmat dan hidayah-Mu,

tak terkecuali atas terselesainya karya kecil ini yang kupersembahkan kepada:

*Bapak dan Ibu tercinta, kakak, adik dan teman teman semua yang tidak dapat diucapkan satu
persatu.. Terimakasih untuk doa yang dalam setiap sujudnya, serta dukungan, pengertian, dan kasih*

sayang yang melimpah.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAKSI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
2.2 Batasan Masalah	3
1.2 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
1.6 Metode Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Telaah Penelitian	7
2.2 Landasan Teorii	12
2.2.1 Bentuk Film Animasi	15
2.2.2 Jenis – jenis Film Animasi	15
2.2.3 Tinjauan Umum Tentang Blender	16
2.2.1.1 Macam – macam panel yang digunakan	17

BAB III. PERANCANGAN ANIMASI

3.1 Perancangan Animasi	26
-------------------------------	----

3.1.2 Peralatan Program	26
3.2 Konsep Animasi	40
3.2.1 Ide Cerita	40
3.2.2 Storyline	40
3.2.3 Scenario	41
3.2.4 Storyline	41
3.2.5 Recording	44
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Perancangan	48
4.1.2 Analisa	50
BAB V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

ABSTRAKSI

*Permasalahan penyalahgunaan **narkoba** pada remaja adalah masalah yang belum bisa diselesaikan sampai saat ini oleh pemerintah, keikutsertaan semua pihak untuk membantu menyelesaikan masalah ini sangatlah dibutuhkan. Untuk itu sebagai mahasiswa dituntut untuk ikut dalam menanggulangi masalah narkoba..*

*Film bisa dipakai untuk merekam suatu keadaan, atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan karena sifatnya yang menghibur, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer sebagai **media** yang paling efektif.*

*Seiring dengan kemajuan teknologi di dunia, hal-hal yang sifatnya baru terus bermunculan. Dan hal ini tidak terkecuali pada bidang perfilman, kecanggihan teknologi khususnya komputer telah dirambahnya. Salah satu hasil teknologi komputer yang sedang trend saat ini adalah **animasi 3D**. Animasi 3D merupakan suatu teknik yang banyak dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live.*

Pada akhirnya, teknologi yang secanggih apapun, pasti memiliki segi negatif. Misalnya profanitas, sikap hedonis dan pergeseran budaya (westernisasi). Maka peran dari orang tua untuk menjaga dan mengawasi anak mereka mutlak diperlukan. Dikemudian hari, kecerdasan manusia harus pula diterapkan untuk mengendalikan dan mengawasi penyalahgunaan yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi.

Kata kunci : animasi 3D, narkoba media, teknologi.