



LAPORAN SKRIPSI

ANIMASI 3D BUDIDAYA JERUK PAMELO

TOMY NOOR CHANDRA

NIM. 201251063

DOSEN PEMBIMBING

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

ANIMASI 3D BUDIDAYA JERUK PAMELO

TOMY NOOR CHANDRA

NIM. 201251063

Kudus, 12 Agustus 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0604048702

Pembimbing Pendamping,

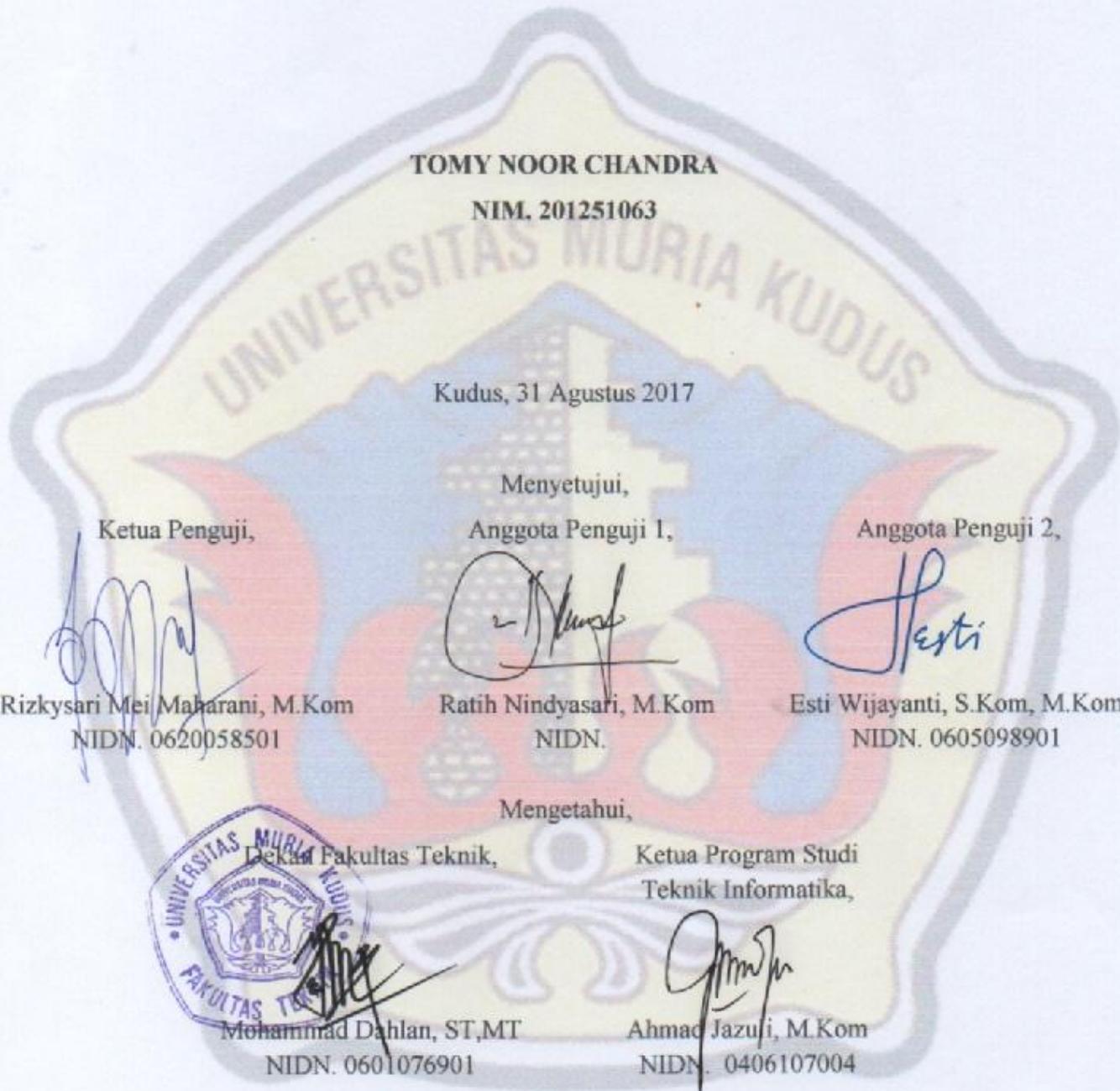
Aditya Akbar Riadi, M.Kom
NIDN. 0912078902

Mengetahui
Koordinator Skripsi

Esti Wijayanti, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

ANIMASI 3D BUDIDAYA JERUK PAMELO



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tomy Noor Chandra

NIM : 201251063

Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 14 Mei 1995

Judul Skripsi : Animasi 3D Budidaya Jeruk Pamelo

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 12 Agustus 2017
Yang memberi pernyataan,



Tomy Noor Chandra
NIM. 201251063

ANIMASI 3D BUDIDAYA JERUK PAMELO

Nama mahasiswa : Tomy Noor Chandra

NIM : 201251063

Pembimbing :

1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
2. Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom

RINGKASAN

Budidaya merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh kebanyakan masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat yang tinggal di daerah pedesaan dan pegunungan. Karena suasana di pegunungan memang sangat cocok untuk dijadikan lahan untuk budidaya dan berkebun di lihat dari masih banyaknya. Masyarakat di desa bageng kecamatan Gembong Kabupaten Pati yang menjadi pusat budidaya jeruk pamelo. Terletak di lereng gunung muria menjadikan desa Bageng sebagai daerah yang tepat untuk melakukan budidaya jeruk pamelo. Suhu udara yang sejuk menjadikan tanaman jeruk pamelo mudah di budidayakan di daerah desa bageng. Kebanyakan budidaya di minati oleh orang dewasa, dan sangat jarang sekali anak-anak mau melakukan budidaya jeruk pamelo. Padahal bila anak-anak suka dengan budidaya jeruk pamelo maka tanaman jeruk pamelo akan terus lestari sampai kapanpun. Maka dari itu penulis membuat judul yang mengangkat tentang budidaya jeruk pamelo. Ini bertujuan agar generasi muda khusunya anak-anak suka dan mau ikut melestarikan tanaman jeruk pamelo. Di kemas menggunakan tampilan animasi tiga dimensi yang mana akan menarik minat anak-anak untuk menonton video animasi ini. Dengan begitu jika mereka sudah minat dengan video animasi tentang budidaya jeruk pamelo, maka akan mudah bagi mereka untuk ikut dalam melestarikan tanaman jeruk pamelo.

Kata kunci : budidaya, jeruk pamelo, animasi, 3d.

3D ANIMATION CULTIVATION PAMELO

Student name : Tomy Noor Chandra

Student Identity Number : 201251063

Supervisor :

1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

2. Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

Cultivation is a very popular activity by most Indonesian people, especially people living in rural and mountainous areas. Because the atmosphere in the mountains is very suitable for the made land for cultivation and gardening in the view from the still many. People in the village bageng Gembong district Pati District which became the center of pamelo cultivation. Located on the slopes of the mountain muria make the village of Bageng as the right area to do pamelo orange cultivation. Cool air temperature makes pamelo orange plants easy to cultivate in the village area bageng. Most of the cultivation is in the interest of the adults, and very rarely do children want to cultivate pamelo oranges. And if the children like the cultivation of pamelo orange pamelo orange will continue to survive until whenever. Therefore the author makes a title that raised about the cultivation of orange pamelo. This aims to make younger generation especially children like and willing to participate conserve pamelo orange plant. In the box use a three-dimensional animated display which will interest the children to watch this animated video. That way if they have interest with animated video about pamelo orange cultivation, it will be easy for them to participate in preserving pamelo orange plant.

Keywords: cultivation, orange pamelo, animation, 3d.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan karunia dan limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dan menyusun skripsi yang berjudul “Animasi 3D Budidaya Jeruk Pamelo” dengan baik dan lancar.

Skripsi ini di susun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan penelitian tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Suparnyo, S.H, M.S selaku rektor Universitas Muria Kudus,.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus,.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Anastasya Latubessy, M.Cs, selaku pembimbing utama yang telah memberikan saran dan pengarahan.
5. Bapak Aditya Akbar Riyadi, M.Kom, selaku pembimbing pembantu yang telah memberikan saran dan pengarahan.
6. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan memberi dukungan serta semangat.
7. Semua teman-teman Teknik Informatika angkatan 2012 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberi saran serta semangat.
8. Teman teman ngopi yang selalu memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

Kudus, 12 Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Pengertian Multimedia	5
2.2.2 Animasi	6
2.2.2.1 Teknik-teknik Animasi	7
2.2.3 Storyboard	8
2.2.4 Pewarnaan	9
2.2.5 Software	9
2.2.7 Jenis – Jenis Jeruk Besar	10
2.2.8 Asal usul jeruk Pamelo	11
2.2.9 Kandungan Dalam Jeruk Pamelo	13
2.2.10 Metode Pengembangan Multimedia	14
2.2.10.1 Tahapan dalam metode pengembangan multimedia :	14
2.2.11 Cara Budidaya Menurut Narasumber	14
2.2.12 Tips Budidaya Tanaman Jeruk Pamelo	15

2.2.13	Kerangka Pikir.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1	Pengumpulan Data	17
3.1.1	Metode Pengumpulan Data	19
3.2	Metodologi Pengembangan Multimedia	19
3.2.1	Tahap Konsep (<i>Concept</i>).....	19
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	20
3.2.3	Tahap Pengumpulan bahan (<i>Material Collecting</i>).....	20
3.2.4	Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	21
3.2.5	Tahap Percobaan (<i>Testing</i>).....	22
3.2.6	Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>).....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1	Analisis Kebutuhan	23
4.1.1	Analisis Kebutuhan User.....	23
4.1.2	Analisis Kebutuhan Software.....	23
4.1.3	Analisis Kebutuhan Hardware	23
4.2	Konsep.....	24
4.3	Perancangan.....	24
4.3.1	Tahap Pembuatan Objek	32
4.3.2	Tahap Penulangan (<i>Ringging</i>).....	33
4.3.3	Tahap Menggerakkan Karakter	34
4.3.4	Tahap Rendering	34
4.3.5	Tahap Editing Video	35
4.4	Implementasi	35
4.5	Testing	43
4.5.1	Kuisisioner	44
4.5.2	Keberhasilan.....	45
4.6	Distribusi (<i>Distribution</i>)	51
BAB V PENUTUP	53
5.1	KESIMPULAN	53
5.2	SARAN	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	17
Gambar 4.1 Desain Pampam dan Mel mel	24
Gambar 4.2 Desain Seorang Petani.....	24
Gambar 4.3 Desain Lebah.....	25
Gambar 4.4 Desain Hama	25
Gambar 4.5 Desain Lingkungan Petani	25
Gambar 4.6 Desain Rumah Petani	26
Gambar 4.7 Tahap Pembuatan Objek	33
Gambar 4.8 Tahap Pembentukan Objek	33
Gambar 4.9 Penulangan Pada Objek.....	34
Gambar 4.10 Menggerakkan Karakter	34
Gambar 4.11 Proses Render Objek Animasi.....	35
Gambar 4.12 Proses Editing Video	35
Gambar 4.13 Animasi Pembuka Logo UMK.....	36
Gambar 4.14 Menampilkan Nama Pembuat Animasi.....	36
Gambar 4.15 Suasan Lingkungan Petani Jeruk.....	36
Gambar 4.16 Karakter Jeruk Pampam dan Melmel	37
Gambar 4.17 Alat yang di gunakan	37
Gambar 4.18 Bahan yang di pelukan	38
Gambar 4.19 Pembuatan Lubang Tanah	38
Gambar 4.20 Penyiapan Bibit Jeruk Pamelo	39
Gambar 4.21 Penyampuran Tanah dan Pupuk Kandang	39
Gambar 4.22 Proses Penanaman Bibit	39
Gambar 4.23 Proses Penyiraman	40
Gambar 4.24 Pemberian Pupuk Urea.....	40
Gambar 4.25 Pemangkasan Tanaman	40
Gambar 4.26 Proses Penyiangan.....	41
Gambar 4.27 Petani Menyemprotkan Pestisida	41
Gambar 4.28 Lebah mulai berdatangan	41
Gambar 4.29 Hama mulai Muncul.....	42

Gambar 4.30 Buah Jeruk siap di panen.....	42
Gambar 4.31 Buah yang sudah di panen.....	42
Gambar 4.32 Video yang telah di Upload ke youtube.com	51



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi konsep Animasi 3D	24
Tabel 4.2 Storyboard	26
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner 1	44
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner 2.....	44
Tabel 4.5 Keberhasilan.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Buku Bimbingan
- Lampiran 2 Surat Pengantar
- Lampiran 3 Artikel Jeruk Pamelo
- Lampiran 4 Kuisoner
- Lampiran 5 Foto Observasi
- Lamporan 6 Profil Narasumber
- Lamporan 7 Foto Dengan Narasumber
- Lamporan 8 Foto Dengan Pegawai Dinas Pertanian
- Lamporan 9 Biodata Penulis

