



LAPORAN SKRIPSI

**ANIMASI 3D CARA BERTERNAK KELINCI**

**SYAIFUR ROCHMAN**

**NIM. 201251084**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Try Listyorini, M.Kom**

**Rizkysari Meimaharani, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2017**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### ANIMASI 3D CARA BERTERNAK KELINCI

SYAIFUR ROCHMAN

NIM. 201251084

UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
Kudus, 9 Februari 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Tri Listyorini, M.Kom  
NIDN. 0616088502

Pembimbing Pendamping,

Rizkysari Meimaharani, M.Kom  
NIDN. 0620058501

Mengetahui  
Koordinator Skripsi

M. Imam Ghazali, M.Kom  
NIDN. 0618058602

## HALAMAN PENGESAHAN

### ANIMASI 3D CARA BERTERNAK KELINCI

SYAIFUR ROCHMAN

NIM. 201251084

Kudus, 21 Februari 2017

Menyetujui,

Anggota Pengaji 1,

Anggota Pengaji 2,

Ketua Pengaji,

Arief Susanto, ST, M.Kom  
NIDN. 0605047104

Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0912078902

Tri Listyorini, M.Kom  
NIDN. 0616088502

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika,

Mohammad Dahlan, ST,MT  
NIDN. 0601076901

Ahmad Jazuli, M.Kom  
NIDN. 0406107004

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syaifur Rochman  
NIM : 201251084  
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 7 Desember 1993  
Judul Skripsi : Animasi 3D Cara Berternak Kelinci

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, 9 Februari 2017  
Yang memberi pernyataan,

Syaifur Rochman  
NIM. 201251084

## **ANIMASI 3D CARA BERTERNAK KELINCI**

Nama mahasiswa : Syaifur Rochman

NIM : 201251084

Pembimbing :

1. Try Listyorini, M.Kom

2. Rizkysari Meimaharani, M.Kom

### **RINGKASAN**

Kelinci merupakan golongan ternak herbivore yang telah dikenal oleh masyarakat selain kambing, sapi, kerbau, dan lain-lain. Kelinci semula adalah hewan liar yang sulit dijinakkan, kelinci dijinakkan sejak 2000 tahun silam dengan tujuan keindahan, bahan pangan dan sebagai hewan percobaan. Hampir setiap negaradi dunia memiliki ternak kelinci karena kelinci mempunyai daya adaptasi tubuh yang relatif tinggi sehingga mampu hidup di hampir seluruh dunia. Beberapa manfaat yang diperoleh dari beternak kelinci salah satunya dari segi keuntungan ekonomi yang diperoleh. Oleh karena itu didalam penelitian ini kami akan menyajikan sebuah animasi cara berternak kelinci yang baik dan benar, karena berternak kelinci adalah salah satu aktifitas atau hobi yang sangat menjanjikan dan menguntungkan, namun dikalangan masyarakat masih banyak yang belum tau tentang cara berternak kelinci. Dengan adanya media informasi menggunakan animasi maka proses penyampaian suatu informasi akan lebih mudah untuk di pahami dibandingkan menggunakan lisan ataupun tulisan. Oleh karena itu dengan adanya animasi cara berternak kelinci ini masyarakat akan tau bagaimana cara berternak kelinci yang baik dan benar, yang akan dikemas sebagai bentuk animasi tiga dimensi.

Kata Kunci : Kelinci, Berternak, Animasi

### **3D ANIMATION HOW THE WAY BREEDING RABBIT**

*Student name* : Syaifur Rochman

*Student Identity Number* : 201251084

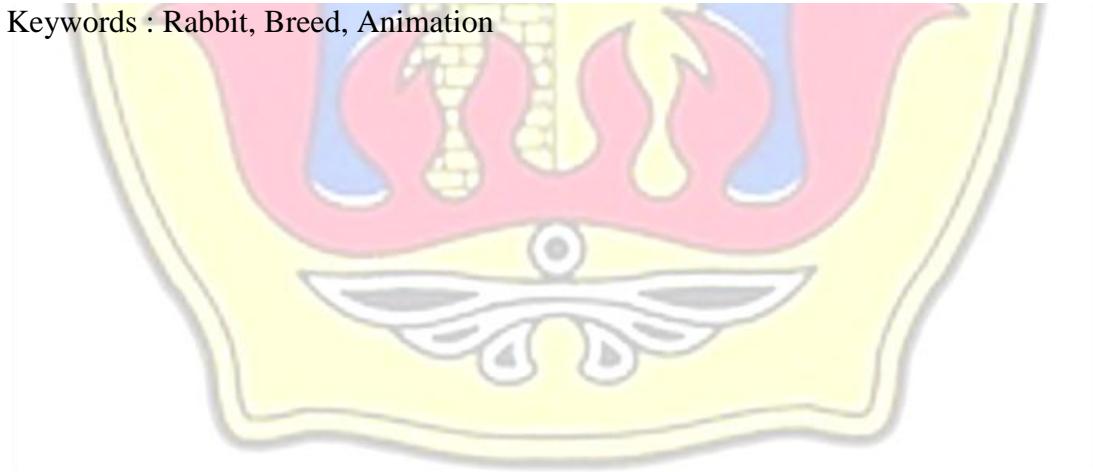
*Supervisor* :

1. Try Listyorini, M.Kom
2. Rizkysari Meimaharani, M.Kom

### **ABSTRACT**

Rabbit is one of group that included in herbivore livestock that have known by people except goat, cow, buffalo etc. At first rabbit is wild animal that difficult become tame, rabbit become tame once 2000 years ago with aim to aesthetics, consume, and as the subject of experiment. Most of country in this world have rabbit livestock because of the rabbit has high body adaptation energy that can make them live most of the world. Some of the advantages of rabbit breed are from economy profits side that get. Because of that, in this research we will present an animation the way to breed rabbit good and correct, because of rabbit breed is one of activity or hobby that very agree and beneficially, But in the social circle there are people who don't know how the way to breed rabbit. Through information media use animation, so delivery process information will be easy to understand rather than use oral or written. Because of that, how the way rabbit breed animation will make people know the way to breed rabbit good and correct, that will serve as three dimension form.

Keywords : Rabbit, Breed, Animation



## 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 Cara Berternak Kelinci” 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. IbuTri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing utama yang telah memberikan saran dan pengarahan.
5. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing pembantu yang telah memberikan saran dan pengarahan.
6. Kedua orang tua tercinta dan kakak yang selalu mendo'akan 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. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Kudus, 9 Februari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

LAPORAN SKRIPSI .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
RINGKASAN .....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	3
1.      Bagi Penulis .....	3
2.      Bagi Akademis .....	3
3.      Bagi Masyarakat .....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Penelitian Terkait .....	5
2.2 Landasan Teori .....	6
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	6
2.2.2 Animasi .....	7
2.2.3 <i>Storyboard</i> .....	9
2.2.4 Metodelogi Pengembangan Multimedia .....	9
2.2.5 Kelinci .....	11
2.2.6 Jenis-jenis Kelinci .....	11
2.2.7 Ternak Kelinci .....	13

2.2.8	<i>Tools</i> yang Digunakan .....	14
2.3	Kerangka Pemikiran .....	15
BAB 3	METODE PENELITIAN .....	17
3.1	Objek Penelitian .....	17
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	17
3.3	Metodologi Pengembangan Multimedia .....	17
3.3.1	Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	18
3.3.2	Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	19
3.3.3	Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	19
3.3.4	Pembuatan Animasi ( <i>Assembly</i> ) .....	20
3.3.5	Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	20
3.3.6	Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	20
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	21
4.1	Analisis Kebutuhan .....	21
4.1.1	Analisis Kebutuhan User .....	21
4.1.2	Analisis Kebutuhan <i>Software</i> .....	21
4.1.3	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	21
4.2	Konsep .....	22
4.3	Perancangan .....	22
4.3.1	Storyboard .....	24
4.3.2	Tahap Pembuatan Objek .....	28
4.3.3	Tahap Penulangan (Ringging) .....	29
4.3.4	Tahap Menggerakkan Karakter .....	30
4.3.5	Tahap <i>Rendering</i> .....	30
4.3.6	Tahap Editing Video .....	31
4.4	Implementasi .....	32
4.5	Testing .....	40
4.5.1	Kuisisioner .....	40
4.5.2	Keberhasilan .....	40
4.6	Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	44
BAB 5	PENUTUP .....	45
5.1	KESIMPULAN .....	45

5.2 SARAN .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan pengembangan multimedia.....	9
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	15
Gambar 3.1 Diagram Urut Pembuatan Animasi .....	18
Gambar 4.1 Desain Kelinci Dewasa .....	23
Gambar 4.2 Desain Bayi Kelinci .....	23
Gambar 4.3 Desain Seorang Peternak.....	23
Gambar 4.4 Desain Lingkungan Peternak .....	24
Gambar 4.5 Desain Rumah Peternak .....	24
Gambar 4.6 Tahap Pembuatan Objek .....	30
Gambar 4.7 Tahap Pembentukan Objek .....	30
Gambar 4.8 Penulangan pada Objek Animasi .....	31
Gambar 4.9 Menggerakkan Karakter.....	31
Gambar 4.10 Proses Rendering Objek Animasi .....	32
Gambar 4.11 Proses Editing Video.....	32
Gambar 4.12 Animasi Pembuka Logo UMK .....	33
Gambar 4.13 Menampilkan Nama Pembuat Animasi.....	33
Gambar 4.14 Suasana Lingkungan Berternak.....	33
Gambar 4.16 Seekor Kelinci dan Seorang Peternak .....	34
Gambar 4.17 Kandang Tipe Terbuka.....	34
Gambar 4.18 Kandang Tipe Postal .....	34
Gambar 4.19 Kandang Tipe Baterai .....	35
Gambar 4.21 Pemilihan Calon Indukan .....	35
Gambar 4.22 Penjodohan Calon Indukan .....	36
Gambar 4.23 Penyatuan Kandang Kelinci .....	36
Gambar 4.24 Perkawinan Kelinci .....	36
Gambar 4.25 Pemisahan Indukan Kelinci.....	37
Gambar 4.26 Kelinci Makan dengan Lahap .....	37
Gambar 4.27 Berat Badan Indukan Naik .....	37
Gambar 4.28 Kelinci Mulai Gelisah .....	38
Gambar 4.29 Penaruhan Kotak Untuk Melahirkan.....	38

Gambar 4.30 Indukan Membuat Sarang .....	38
Gambar 4.31 Kelinci Berlari Kesana-kemari.....	39
Gambar 4.32 Kelinci Melahirkan .....	39
Gambar 4.33 Suasana Sarang Kelinci .....	39
Gambar 4.34 Anak Kelinci Keluar dari Sarang .....	40
Gambar 4.35 Pemisahan Indukan dan Anak Kelinci .....	40
Gambar 4.36 Peternak Memberi Makan Kelinci .....	40



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Jenis dan Ragam Kelinci.....	12
Tabel 4.1 Deskripsi konsep Animasi 3D .....	23
Tabel 4.2 Storyboard .....	25
Tabel 4.3 Kuisioner .....	41
Tabel 4.4 Keberhasilan.....	39



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Buku Bimbingan

Lampiran 2 Lembar Revisi Sidang Sekripsi

Lampiran 3 Biodata Penulis

