

**PEMBUATAN IKLAN 3D PADA PRODUK AJIREI MENGGUNAKAN
CINEMA 4D**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Iqbal Adib Syaputra

16.01.3889

PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2019

**PEMBUATAN IKLAN 3D PADA PRODUK AJIREI MENGGUNAKAN
CINEMA 4D**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Iqbal Adib Syaputra

16.01.3889

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN 3D PADA PRODUK AJIREI MENGGUNAKAN CINEMA 4D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iqbal Adib Syaputra

16.01.3889

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Agustus 2019

Dosen Pembimbing,



Barka Satva, M.Kom

NIK. 190302126

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN IKLAN 3D PADA PRODUK AJIREI MENGGUNAKAN
CINEMA 4D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iqbal Adib Syaputra

16.01.3889

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Achimah Sidauruk, M.Kom
NIK. 190302238

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 26 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 2 September 2019



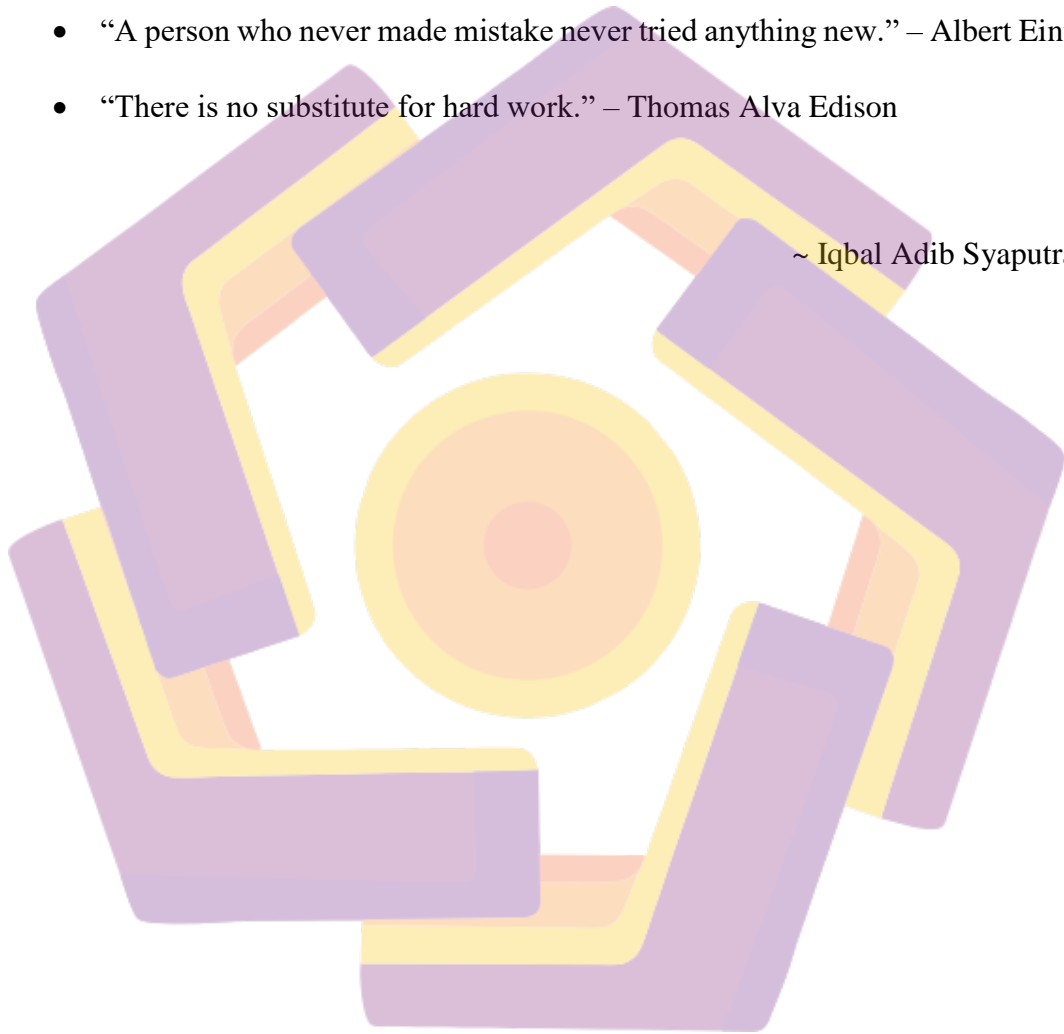
Iqbal Adib Syaputra

NIM. 16.01.3889

MOTTO

- “Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan.” (Q.S. Ar-Rahman : 13)
- “A person who never made mistake never tried anything new.” – Albert Einten
- “There is no substitute for hard work.” – Thomas Alva Edison

~ Iqbal Adib Syaputra ~



HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. **Tuhan Yang Maha Esa** yang telah memberikan segala kekuatan, kemampuan, hidayah dan karunia-Nya.
2. **Mamah dan Bapak** yang telah memberikan segala sesuatunya.
3. Dosen pembimbing **Barka Satya, M.Kom** yang telah membimbing penulis dengan sabar dan ikhlas mulai dari awal hingga penulis mendapatkan hasil yang maksimal.
4. **Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia** yang telah memberikan amanah berupa beasiswa bidikmisi.
5. **Untuk keluarga, saudara, sahabat, teman, dan semuanya** yang telah memberikan do'a dan dukungannya.

Iqbal Adib Syaputra

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, suatu kalimat mulia yang Kami ucapkan untuk Dzat yang mulia, yang Maha Kuat, yaitu Allah Subhanahu wata'ala, yang hanya kepada-Nya kita memuji, memohon pertolongan, dan memohon ampunan atas dosa-dosa kita. Juga saya panjatkan salam kepada junjungan terbaik yang telah menjadi tauladan bagi manusia, yaitu Rasulullah Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam.

Atas izin Allah dan dengan Rahmat-Nya kemudian dibantu dengan doa dari orang tua serta usaha, sehingga saya dapat menyelesaikan naskah tugas akhir jenjang Diploma III Teknik Informatika.

Yogyakarta, 2 September 2019

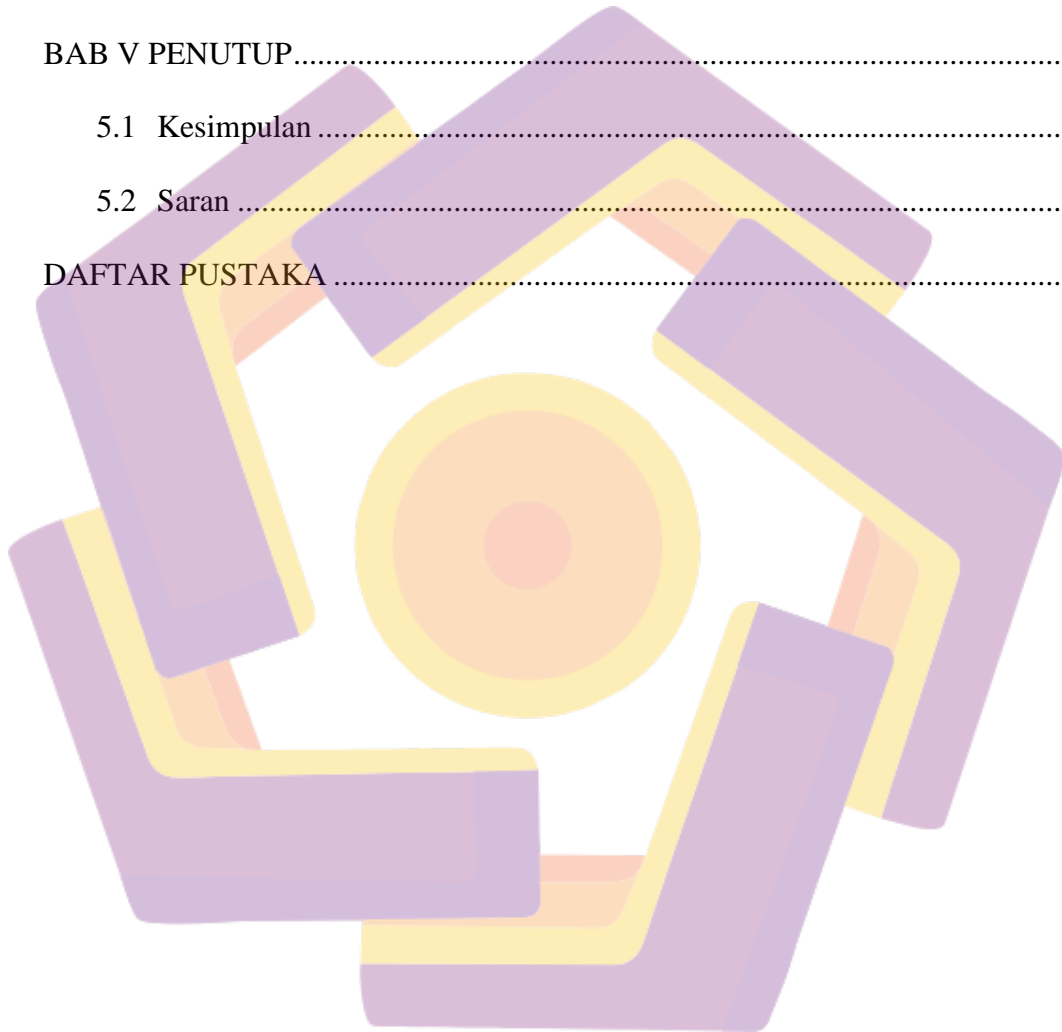
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

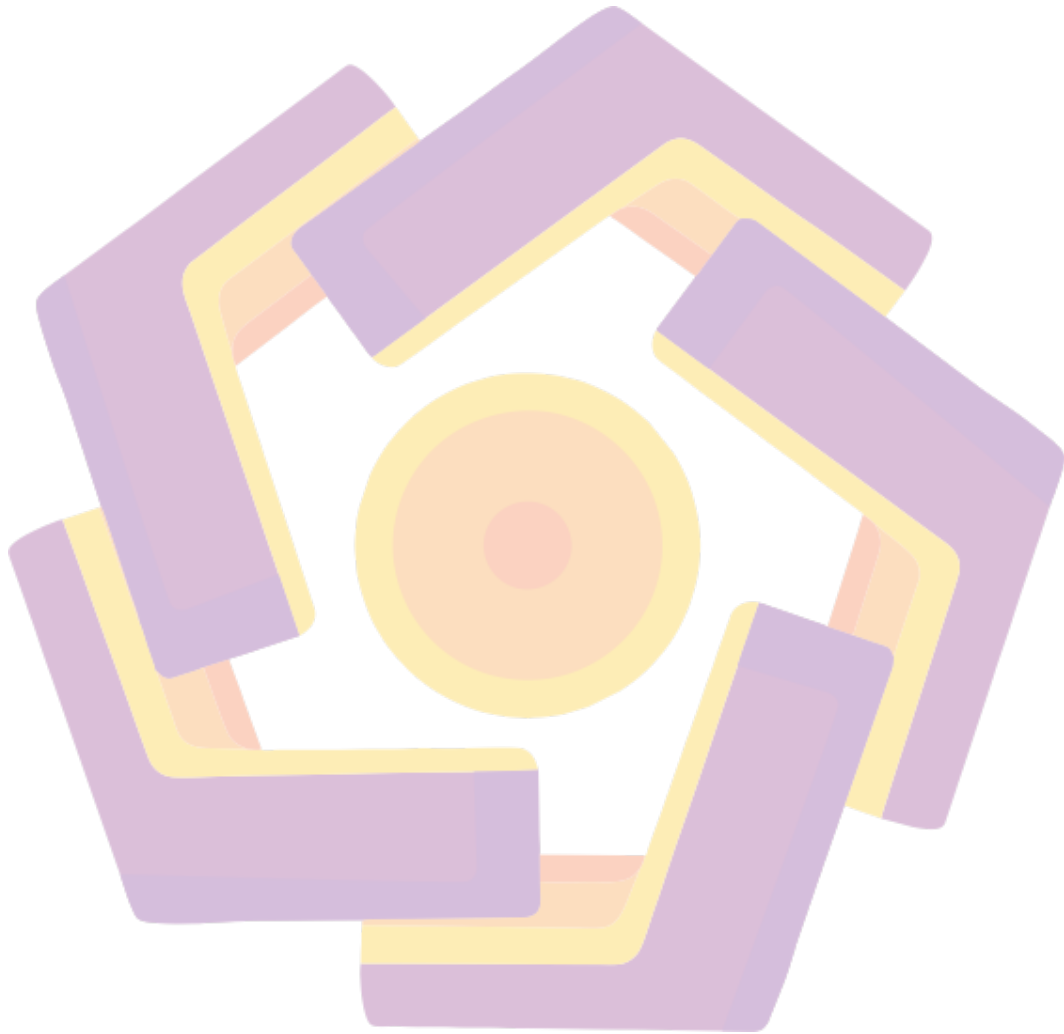
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Multimedia	8
2.2.2 Animasi.....	10
2.2.3 Tahap Pembuatan Animasi	14
2.3 Perangkat Yang Digunakan	21
2.3.1 <i>Software</i>	21
2.3.2 <i>Hardware</i>	25
BAB III GAMBARAN UMUM	28
3.1 Bagan Alur Pembuatan Animasi.....	28
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	29
3.2.1 Alat Penelitian	29
3.2.2 Bahan Penelitian.....	30
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Produksi	38
4.1.1 Pemodelan (<i>Modeling</i>)	38
4.1.2 Pemberian Tekstur (<i>Texturing</i>).....	43
4.1.3 Pembuatan Gerakan (<i>Animating</i>)	47
4.1.4 Pencahayaan (<i>Lighting</i>).....	48
4.1.5 <i>Rendering</i>	49

4.2 Pasca Produksi	50
4.2.1 Mengkomposisikan (<i>Compositing</i>)	50
4.2.2 Pengolahan Suara (<i>Sound Editing</i>).....	53
4.2.3 Penyelesaian (<i>Finishing</i>)	54
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i>.....	33
--	-----------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Pipeline</i> Pembuatan Animasi 3D	14
Gambar 2.2 Contoh <i>Modeling</i> Karakter	16
Gambar 2. 3 <i>Rigging</i> dan <i>Animating</i> Karakter	17
Gambar 2.4 Cinema 4D	21
Gambar 2.5 Adobe After Effect	22
Gambar 2.6 Adobe Premiere Pro	23
Gambar 2.7 Adobe Photoshop	23
Gambar 2.8 Audacity	24
Gambar 3.1 Alur Pembuatan Animasi 3D	28
Gambar 3.2 Sketsa	30
Gambar 3.3 Tekstur 1	31
Gambar 3.4 Tekstur 2	31
Gambar 3.5 Tekstur 3	32
Gambar 3.6 Tekstur 4	32
Gambar 3.7 Tekstur 5	33
Gambar 4.1 <i>Tools Add Cube Object</i>	38
Gambar 4.2 Bentuk <i>Cube Object</i>	38
Gambar 4.3 <i>Tools Make Editable</i>	39
Gambar 4.4 Bentuk Balok	39
Gambar 4.5 <i>Toggle View</i>	40
Gambar 4.6 <i>Tools Edges</i> dan <i>Tools Line Cut</i>	40

Gambar 4.7 Bentuk Objek Terpotong	40
Gambar 4.8 Modifikasi Objek	41
Gambar 4.9 Modifikasi Objek 2	41
Gambar 4.10 <i>Tools Subdivision Surface</i>	42
Gambar 4.11 Bentuk Objek Dengan <i>Subdivision Surface</i>	42
Gambar 4.12 Modifikasi Objek 3	42
Gambar 4.13 Hasil Akhir <i>Modeling Sepatu</i>	43
Gambar 4.14 Hasil Akhir <i>Modeling Alas Sepatu</i>	43
Gambar 4.15 Tekstur	44
Gambar 4.16 Membuat Material Baru	44
Gambar 4.17 Material Baru	44
Gambar 4.18 <i>Material Editor</i>	45
Gambar 4.19 <i>Material Editor 2</i>	45
Gambar 4.20 Objek Setelah Diberi <i>Material Teksture</i>	46
Gambar 4.21 Objek Setelah Diberi <i>Material Teksture</i>	46
Gambar 4.22 Hasil Akhir <i>Texturing</i>	46
Gambar 4.23 <i>Tools Camera Object</i>	47
Gambar 4.24 <i>Timeline Animating</i>	47
Gambar 4.25 <i>Animating Modeling</i>	48
Gambar 4.26 <i>Light Tool</i>	48
Gambar 4.27 <i>Light Setting</i>	49
Gambar 4.28 <i>Tool Edit Render Setting</i>	49
Gambar 4.29 <i>Render Setting</i>	50

Gambar 4.30 <i>New Composition</i>	51
Gambar 4.31 <i>Import Hasil Render 3D</i>	51
Gambar 4.32 <i>Compositing</i>	51
Gambar 4.33 <i>Horizontal Text Tool</i>	52
Gambar 4.34 <i>Render After Effect</i>	52
Gambar 4.35 <i>Output Module Settings</i>	53
Gambar 4.36 <i>Sound Editing</i>	53
Gambar 4.37 <i>Pembuatan Sequence Baru</i>	54
Gambar 4.38 <i>Membuat Folder</i>	55
Gambar 4.39 <i>Timeline Premiere Pro</i>	55
Gambar 4.40 <i>Penambahan Video Transisi</i>	55
Gambar 4.41 <i>Rendering Video</i>	56

INTISARI

Ajirei adalah produk sepatu lokal baru yang ingin memasarkan dan memperkenalkan produknya pada masyarakat luas agar masyarakat tahu tentang Ajirei dan produknya. Untuk memasarkan produknya diperlukan iklan agar masyarakat tahu tentang informasi tersebut.

Maka penulis membuat iklan animasi 3D untuk memberikan informasi tentang produk Ajirei menggunakan aplikasi Cinema 4D.

Cinema 4D memiliki beberapa kelebihan yaitu memiliki *interface* yang sangat intuitif, cocok dalam berbagai model animasi dan memiliki beberapa *tools* animasi yang mudah dipahami dan cepat dalam menyajikan animasi.

Kata kunci: Ajirei, Iklan, Animasi 3D, Cinema 4D

ABSTRACT

Ajirei is a new local shoe product that wants to market and introduce its products to the wider community so people know about Ajirei and its products. To market their products, advertisements are needed so that people know about this information.

So the authors make 3D animated advertisements to provide information about Ajirei products using the Cinema 4D application.

Cinema 4D has several advantages: it has a very intuitive interface, fits in a variety of animation models and has several animation tools that are easy to understand and fast in presenting animation.

Keyword: Ajirei, Advertisement, 3D Animation, Cinema 4D