

**PERANCANGAN IKLAN TV MENGGUNAKAN ANIMASI 3D
STUDI KASUS PADA “FNINE OUTLET FACTORY” KUPANG**

SKRIPSI



disusun oleh

Febryawan Trison Amareko

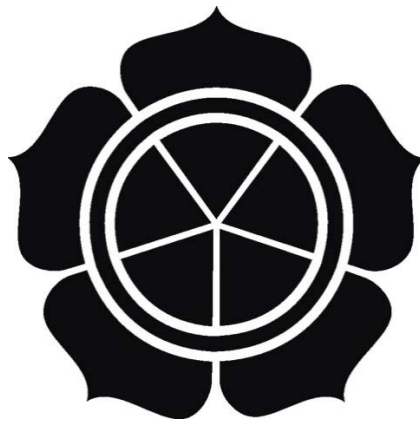
07.11.1562

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN IKLAN TV MENGGUNAKAN ANIMASI 3D
STUDI KASUS PADA “FNINE OUTLET FACTORY” KUPANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Febryawan Trison Amareko

07.11.1562

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN TV MENGGUNAKAN ANIMASI 3D STUDI KASUS PADA “FNINE OUTLET FACTORY” KUPANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febryawan Trison Amareko

07.11.1562

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Maret 2013

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN TV MENGGUNAKAN ANIMASI 3D
STUDI KASUS PADA “FNINE OUTLET FACTORY” KUPANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febryawan Trison Amareko

07.11.1562

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063



Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 14 Agustus 2014



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Agustus 2014

Febryawan T. Amareko

07.11.1562

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah - Nya dan shalawat serta salam semoga terlimpahkan selalu kepada Rasulullah SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayahanda Ir. Salem Amareko, MS dan Ibunda Yetty Sekarsari Amareko yang selalu dan terus menerus memberikan dukungan, restu dan doa.
2. Kakak-kakakku dan adik-adikku yang juga selalu memberikan dukungan, restu dan doa.
3. Terima kasih kepada Fnine Outlet Factory Kupang, yang telah memberi izin untuk saya melakukan penelitian.
4. Keluarga Bonbin CREW, keluarga Jogja Satria Club dan teman - teman di Kost'an Budi Luhur, serta para personil Kouga Band.
5. Keluarga S1 TIC 07, terima kasih untuk semua kerjasamanya selama ini.
6. Terima kasih untuk semua yang mengenalku dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.
7. Dan semua orang yang membantu dalam pembuatan iklan televisi animasi 3D ini.

MOTTO

I'm tired with all of the stubbornness and stupidity in me

I'm sure that today is gonna be more fun

But then I realize that we've grown

Prepared enough to walk on our own feet

We should continue

the life which is I'm living right now

and heading towards the dream I've dreamed before

So gentleman,

the days we passed, was the day we found something precious

Ladies and gentleman, let the show begins

pull up the curtain

make your own story

Dream as if you will live forever

And live as if you'll die today

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah - Nya dan shalawat serta salam semoga terlimpahkan selalu kepada Rasulullah SAW, sehingga penulisan laporan skripsi dengan judul **“Perancangan Iklan TV Menggunakan Animasi 3D Studi Kasus Pada Fnine Outlet Factory Kupang”** dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

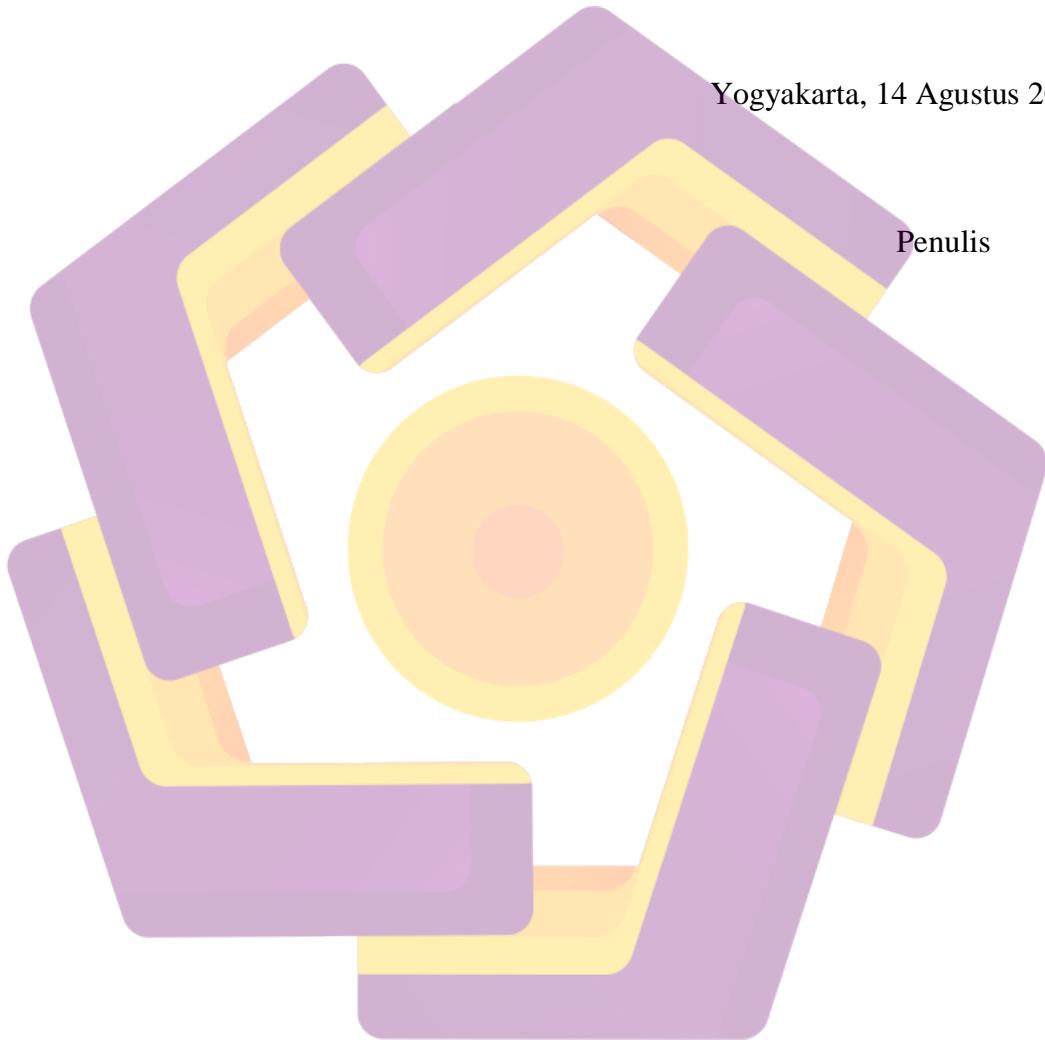
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Orang tua dan saudara - saudaraku yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
6. Teman - teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat semua pihak.

Yogyakarta, 14 Agustus 2014

Penulis



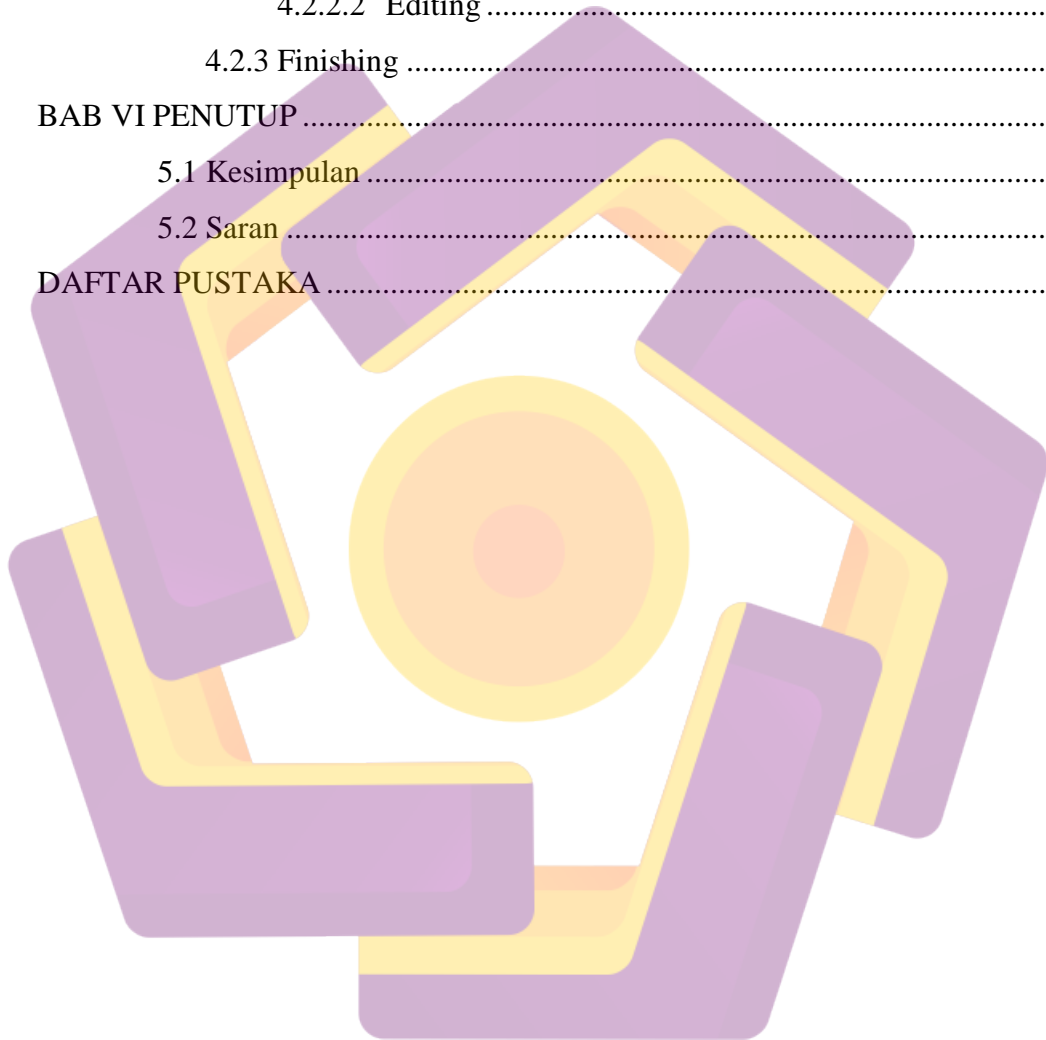
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Multimedia.....	7
2.1.1 Defenisi Multimedia	7
2.1.2 Objek-objek Multimedia.....	7
2.2 Animasi	9
2.2.1 Defenisi Animasi	9
2.2.2 Teknik Penciptaan Animasi	10
2.2.3 Jenis-jenis Animasi	12

2.3 Animasi 3D	13
2.3.1 Defenisi Animasi 3D.....	13
2.3.2 Jenis Animasi 3D	14
2.3.3 Proses Pembuatan Animasi 3D.....	16
2.4 Iklan Televisi	17
2.4.1 Defenisi Iklan.....	17
2.4.2 Tujuan Iklan	18
2.4.3 Strategi-strategi Perancangan Iklan Televisi.....	19
2.4.3.1 Strategi Menetapkan Audien Sasaran.....	19
2.4.3.2 Strategi Pembidik Pasar Dan Penempatan Posisi.....	20
2.4.3.3 Strategi Mencari Keunggulan Produk	20
2.4.3.4 Strategi Penetapan Tujuan Dan Anggaran Periklanan Televisi	21
2.4.3.5 Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi.....	21
2.4.3.6 Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan Televisi	22
2.4.3.7 Strategi Merancang Gaya Eksekusi Pesan Iklan Televisi	22
2.4.3.8 Strategi Merancang Slogan, Logo, dan Siombol.....	22
2.4.3.9 Strategi Merancang Naskah Dan Storyboard	23
2.4.3.10 Strategi Memproduksi Iklan Televisi	26
2.5 Standard Video.....	28
2.6 Perangkat Lunak Yang Di Gunakan	30
2.6.1 3D Studio Max 2010.....	30
2.6.2 Adobe After Effects CS 4	32
2.6.3 Adobe Audition 3.0.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1 Tinjauan Umum	36
3.1.1 Sejarah Singkat	36
3.1.2 Visi dan Misi.....	37
3.1.2.1 Visi	37

3.1.2.2 Misi.....	37
3.1.3 Slogan Fnine	37
3.1.4 Produk Fnine	37
3.2 Analisis	38
3.2.1 Analisis Sistem.....	38
3.2.2 Mengidentifikasi Masalah.....	39
3.2.3 Analisis SWOT	39
3.2.3.1 Strength (Kekuatan).....	39
3.2.3.2 Weakness (Kelemahan).....	40
3.2.3.3 Opportunity (Peluang).....	40
3.2.3.4 Threat (Ancaman).....	40
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.2.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras	41
3.2.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	41
3.2.4.3 Kebutuhan Brainware	42
3.2.5 Analisis Kelayakan Sistem	42
3.2.5.1 Kelayakan Teknologi.....	42
3.2.5.2 Kelayakan Hukum	43
3.2.5.3 Kelayakan Ekonomi	43
3.2.5.4 Kelayakan Operasional.....	43
3.2.6 Analisis Biaya dan Manfaat	44
3.3 Perancangan Iklan.....	49
3.3.1 Tahap Praproduksi	49
3.3.1.1 Ide Cerita	49
3.3.1.2 Naskah	49
3.3.1.3 Storyboard	52
BAB IV PEMBAHASAN.....	57
4.1 Produksi	57
4.1.1 Modeling.....	57
4.1.2 Texturing.....	58
4.1.3 Animation	59

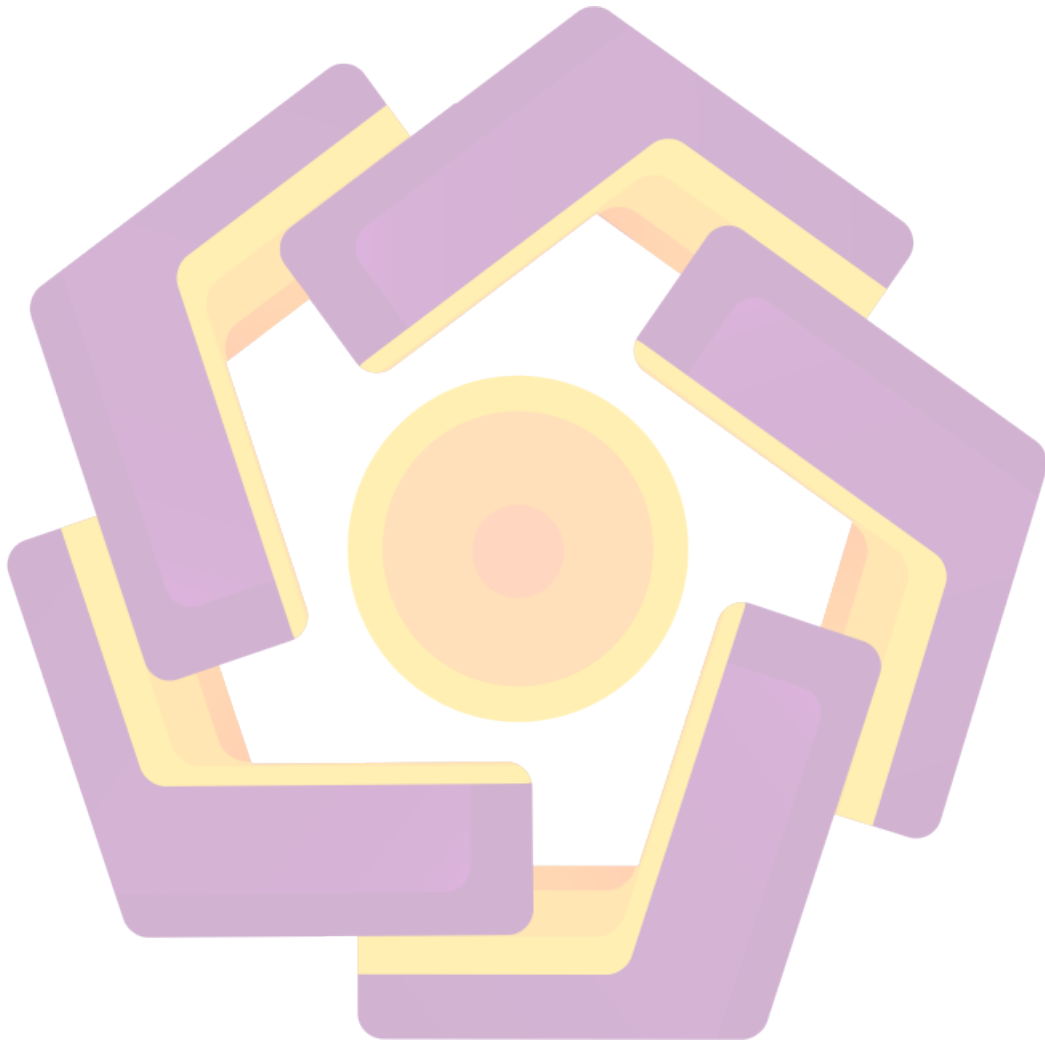
4.1.4 Rendering	60
4.2 Paskaproduksi	61
4.2.1 Backsound	61
4.2.2 Editing dan Compositing	62
4.2.2.1 Composing	63
4.2.2.2 Editing	63
4.2.3 Finishing	64
BAB VI PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Objek-objek Multimedia	8
Gambar 2.2 Animasi 3D Full film Ice Age 4 Continental Drift.....	14
Gambar 2.3 Animasi 3D dan 2D film Brother Bear.....	15
Gambar 2.4 Animasi 3D dan Live Shoot film Transformers.....	16
Gambar 2.5 Tampilan 3ds Max 2010.....	30
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Premeire Pro CS4	32
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Audition 3.0.....	34
Gambar 3.1 Storyboard	56
Gambar 4.1 Proses Produksi Animasi 3D.....	57
Gambar 4.2 Modeling T-shirt.....	58
Gambar 4.3 Texturing T-shirt	58
Gambar 4.4 Hasil Texturing.....	59
Gambar 4.5 Animasi camera T-shirt	60
Gambar 4.6 Jendela Render 3D Max	61
Gambar 4.7 Proses cutting backsound	62
Gambar 4.8 Composition Setting	63
Gambar 4.9 Editing	64

Gambar 4.10 Jendela Output Module Settings.....65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Minimum Hardware	41
Tabel 3.2 Rincian Biaya dan Manfaat	44
Tabel 3.3 Hasil Analisis Metode Biaya dan Manfaat.....	48



INTISARI

Perkembangan teknologi komputer dalam bidang multimedia, tepatnya pada dunia periklanan televisi merupakan hal yang berkembang sangat cepat. Dengan dirancangnya iklan televisi berbasis animasi 3D sebagai media promosi produk “Fnine Outlet Factory”, biaya yang dikeluarkan menjadi lebih murah jika dibandingkan dengan menggunakan jasa artis sebagai ikon produk dimana terkadang membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan lokasi sebagai tempat pengambilan gambar dan tak jarang hasil yang diperolehpun tidak memuaskan. Dalam proses pembuatan animasi 3D lebih menghemat banyak waktu, di samping itu melalui animasi 3D kita dapat menciptakan lokasi pengambilan gambar yang tidak dapat kita temukan dalam dunia nyata sehingga membuat iklan tersebut menjadi lebih menarik.

Animasi 3D dalam dunia periklanan televisi sudah banyak diterapkan, dikarenakan semua pengerjaan pembuatan iklan dapat dilakukan dalam sebuah komputer mulai dari pembuatan karakter, pembuatan tempat syuting yang dilengkapi pencahayaan, situasi, efek-efek dan maupun kondisi tempat iklan.

Dalam penulisan skripsi ini akan membahas tentang perancangan iklan televisi berbasis animasi 3D sebagai media promosi pada studi kasus “Fnine Outlet Factory” Kupang, sebuah perusahaan baru yang bergerak dibidang pakaian, dan masih banyak memerlukan promosi untuk produk-produk yang dikeluarkan.

Kata Kunci : *Animasi 3D, Iklan Televisi*

ABSTRACT

The development of computer technology in multimedia, especially in television advertising is very rapid. By designing a television advertisement in 3D animation as a promotion media of “Fnine Outlet Factory” products the cost was cheaper than using an artist as the product icon, where sometimes it takes a lot of time in finding the perfect spot for the scene to takes place and occasionally the results were unsatisfied too. The creating process of 3D animation saved much more time, besides that through 3D animation we can create a spot that we would never be able to find in the real world which is makes the advertisement more attractive.

3D Animation in television advertising had been widely applied because of its cheaper cost and all of the process in making the advertisement whether it is creating the character, creating a scene completely provided with lighting, situation, effects or condition of the advertisement takes place can be done in a single computer.

This paper will explain about the designing television advertisement based on 3D animation as a promotion media through case study at "Fnine Outlet Factory" Kupang, a brand new company which engaged in convection, who needs a lot of promotion for the products to be sold.

Keyword: *3D Animation, Television Commercial*