

**PEMBUATAN IKLAN KOMERSIAL TV BERBASIS ANIMASI 3D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PERUSAHAAN
RACHMA FURNITURE**

SKRIPSI



disusun oleh

Andhika Thaariq Yudhanagara

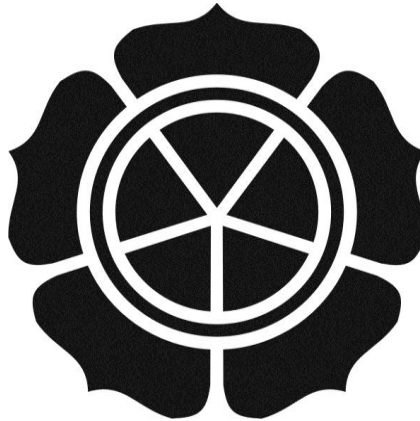
13.22.1448

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN IKLAN KOMERSIAL TV BERBASIS ANIMASI 3D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PERUSAHAAN
RACHMA FURNITURE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Andhika Thaariq Yudhanagara

13.22.1448

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN KOMERSIAL TV BERBASIS ANIMASI 3D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PERUSAHAAN
RACHMA FURNITURE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andhika Thaariq Yudhanagara

13.22.1448

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Desember 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN IKLAN KOMERSIAL TV BERBASIS ANIMASI 3D
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PERUSAHAAN
RACHMA FURNITURE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andhika Thaariq Yudhanagara
13.22.1448

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Januari 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

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 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, 22 Desember 2014

Andhika Thairiq Yudhanagara
13.22.1448

MOTTO

- Usaha yang baik, Doa yang baik, akan menghasilkan yang terbaik.
- Dadi uwong yen isoh wenehi, ojo jaluk, dadi sing guno kanggo menungso.
~ Winarni (Lovely Mom)
- Money can't buy life.
~ Bob Marley
- Do not pray for easy lives, pray to be stronger men.
~ John F.Kennedy
- Jangan salahkan orang lain karena mengecewakanmu, salahkanlah diri sendiri karena berharap terlalu banyak pada mereka.
~ Soeharto
- Siapkan lima perkaramu sebelum datang lima perkaramu, Masa mudamu sebelum masa tuamu, Masa luangmu sebelum masa sibukmu, masa sehatmu sebelum masa sakitmu, masa kayamu sebelum masa miskinmu, masa hidupmu sebelum masa matimu
~ H.R. Imam Hakim
- Without struggle, there can be no progress.
~ Federick Douglass
- Life isn't about finding yourself, life is about creating yourself.
~George Bernard Shaw
- Accept your past without regret, handle your present with confidence, and face your future without fear.
~ Tweet Fact (@fact)
- Don't let yourself be controlled by three things: people, money, or past experiences.
~ Tweet Fact (@fact)

PERSEMBAHAN

Akhirnya gue bisa nulis juga di halaman ini, semoga tulisan gue ini kagak di revisi kayak yang sebelum-sbelumnya, dari males-malesan ngerjainnya sampe di marahin nyokap buat rajin ngerjain itu perjuangan berat brad! ☺

Gue mau ngucapin terimakasih ni di paragraf ini, pada tenang ye jangan pada ribut, pasti kebagian kok.hehehe...

Terima kasih ya Allah, Engkau telah memberikan rahmat, hidayah, rezeki, ilmu dan kelancaran pada hamba-MU ini, tanpa bantuan-MU hamba tak brarti apa-apa. Alhamdulillah akhirnya tanggung jawab saya selesai juga sebagai mahasiswa untuk mengerjakan SKRIPSI.

Teruntuk orang yang paling saya cintai didunia yaitu mama dan papa saya, Winarni dan Rusmadi Muda terimakasih untuk dukungan, doa dan kerja keras untuk membiayaiku kuliah sampai selesai menjadi sarjana, mungkin anakmu ini belum bisa membalas semuanya dan tidak akan mungkin bisa membalas semua kasih sayang dan cinta yang sudah diberikan sebelum aku lahir di dunia, tapi anakmu ini selalu mendoakan dan berusaha agar menjadi anak yang sholeh dan berguna bagi keluarga ☺. Untuk adikku Rafif Fadhil Adinagara, maaf ya dhil kakak belum bisa jadi kakak yang baik, tapi kakak selalu berdoa agar kamu bisa lebih sukses dari kakak dan bisa berguna bagi keluarga dan Negara, Aamiin ☺.

“Jadi pengen nangis nih gue, paragraph tersedih yang pernah gue tulis. Hiks ☺”

Pak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sangat sabar dalam membimbing saya, terima kasih atas kesabaran dan bimbingannya sehingga skripsi saya selesai dengan penuh perjuangan dan pengorbanan. Terima kasih pak *you're the best!!!*.

Nah ini nih buat fans-fans berat gue yang jumlahnya bejibun diluar sana para *“Dickalodeon”*

1. Sahabat kos RIRA17 yang selalu gokil, penuh canda tawa, dan selalu ceria setiap harinya, Yogi, Owok, Adhi, Uchen, Arno, dan semuanya yang gak bisa disebutin satu-satu. Makasih buat kalian semua terutama buat mas

uchen yang selalu mengajari tehnik 3D untuk skripsi gue, Untuk Yogi dan Owok *“Thanks bro, buat waktu dan kebersamaan kalian semoga bisnis kita semakin maju!”*. Aamiin. Buat Arno semoga makin awet tua eh maksudnya muda.haha, buat lu Adhi kelarin tu skripsi jangan ngamar aja.haha.

2. Untuk temen-temen S1SI-01 Transfer 2014, terima kasih untuk kalian semua, terutama, Lisha, Eustolia, Dion, Deni, Aditya dan Tri. *“Thanks Bro n Sis!”*
3. Buat temen-temes Asisten Rumpun Multimedia yang kompak abis... Mas habi, Mbak Piti, Anam, Samuel, Hans, Chandra, Mas kiki, Bangun, Mbak Nevy, Rosa, Hasna, dll. *“Buset banyak banget, gak bisa disebutin atu-atu, pokoknya buat kalian makasih banyak buat pengalamannya!”*
4. Buat Aditya Chandra Buana temen sperjuangan skripsi gue, akhirnya sob skripsi kita kelar juga! Gak sia-sai tiap pagi jam 7 sampai siang antri didepan UPT buat bimbingan, sampe depresi juga sempet putus asa.haha, *sukses slalu ya sob!perjuangan kita baru dimulai!*
5. Buat dosen-dosen yang gokil yang gue kenal Pak Tonny Hidayat yang kece banget, Pak Agus Purwanto wong Klaten sing keren dewe, Pak Mei Kurniawan yang bijaksana, dll. *“Pokoknya dosen Amikom keren-keren!”*
6. Kanggo konco sak perjuangan sing giyatil yo kui Fafa, Hadi, Oka, lan sing paling tua VEGA!. *“Panjengan sedaya konco urip sing paling giyaplek lan giyatil sak donya sing raisoh dilaliaken nganti bakdo anak semut!”*

Sekian dari gue, mohon maaf yang belum disebut, maapin aye yeee..

Satu pesan dari gue untuk kalian semua “setiap orang punya ceritanya masing-masing dan gue bersyukur punya kalian semua di cerita hidup gue!. Thanks God!.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan Komersial TV Berbasis Animasi 3D Sebagai Media Promosi Pada Perusahaan RACHMA Furniture”, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Mama dan Papa, Eyang putri beserta Adikku, Keluarga dan Saudara-saudara, serta Sahabat-sahabat yang hebat. Tidak lupa seorang yang spesial. yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.

5. Bapak H. Hariyanto selaku pemilik perusahaan RACHMA *furniture* yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di perusahaan tersebut.
6. Dosen praktikum dan teman-teman Asisten Rumpun Multimedia yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi, kenangan, dan semangat.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 22 Desember 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3

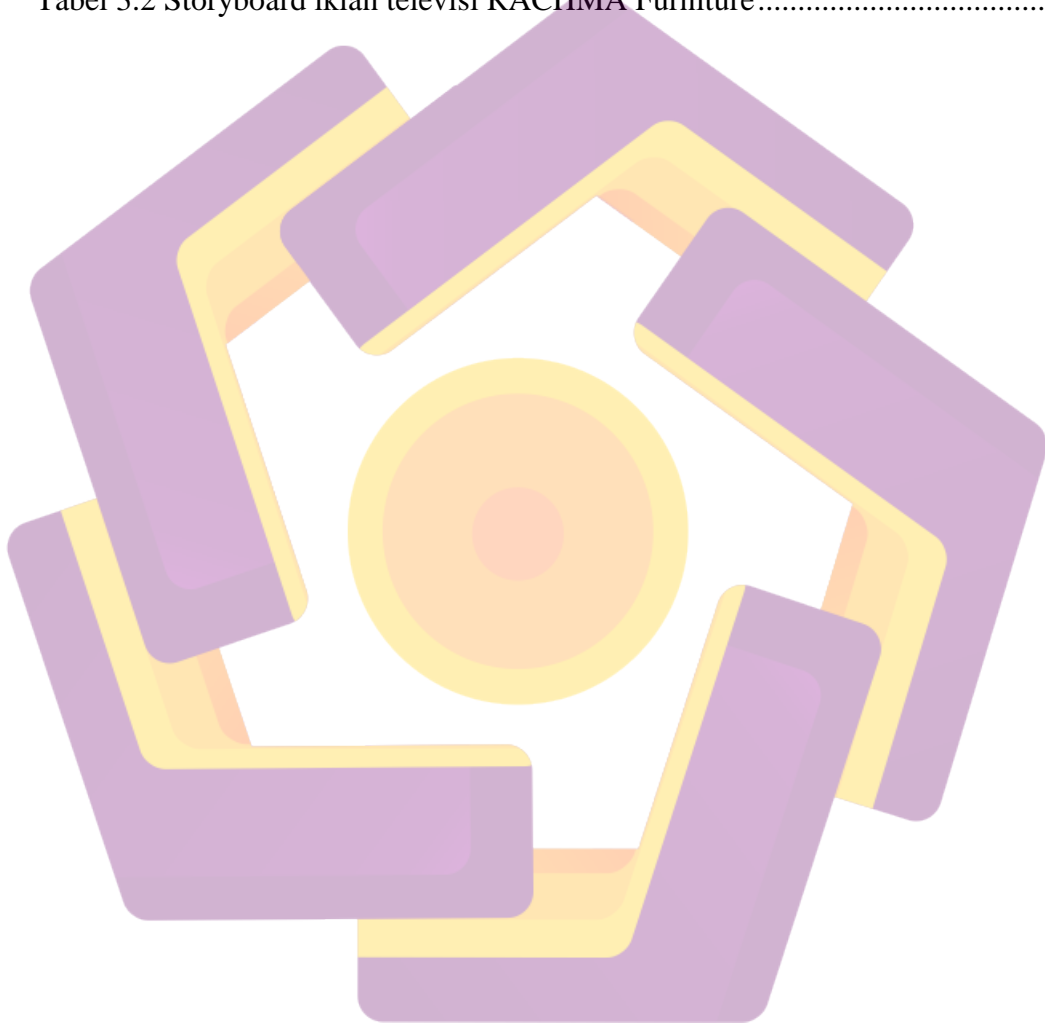
1.5.1.1	Metode Studi Pustaka.....	3
1.5.1.2	Metode Observasi.....	3
1.5.1.3	Metode Wawancara.....	4
1.5.1.4	Metode Analisis.....	4
1.5.2	Metode Perancangan.....	4
1.5.3	Metode Pengembangan.....	5
1.5.4	Metode Testing.....	6
1.6	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Iklan.....	10
2.2.1	Sejarah Periklanan.....	10
2.2.2	Definisi Periklanan.....	11
2.2.3	Unsur-Unsur Iklan.....	11
2.2.4	Jenis-Jenis Iklan.....	12
2.2.5	Tahapan Pembuatan Iklan.....	15
2.2.6	Tujuan dan Manfaat Periklanan.....	17
2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	18
2.3.1	Definisi Multimedia.....	18
2.3.2	Elemen-Elemen Multimedia.....	19
2.3.3	Produk-Produk Multimedia.....	20
2.4	Konsep Dasar Animasi.....	22
2.4.1	Definisi Animasi.....	22
2.4.2	Jenis-Jenis Animasi.....	23
2.4.3	Perkembangan Teknologi Animasi.....	23

2.5	Ketentuan Penayangan Iklan di RBTB	26
2.5.1	Biaya dan Durasi Penayangan Iklan	26
2.5.2	Format Iklan	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	Deskripsi singkat perusahaan	28
3.1.1	Visi Usaha	29
3.1.2	Misi Usaha	29
3.1.3	Strategi Usaha	29
3.1.4	Struktur Organisasi	30
3.1.6	Persaingan Usaha	30
3.2	Analisis Iklan	31
3.2.1	Review Iklan	31
3.2.2	Identifikasi Masalah	32
3.2.3	Analisis PIECES	33
3.2.3.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	33
3.2.3.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	33
3.2.3.3	Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	33
3.2.3.4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	33
3.2.3.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	34
3.2.3.6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	34
3.2.4	Analisis Kebutuhan	34
3.2.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras	34
3.2.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	35
3.2.5	Analisis Biaya Pembuatan Iklan	35
3.3	Perancangan Iklan	36

3.3.1	Strategi Perancangan Iklan	36
3.3.2	Tahapan Perancangan Iklan	36
3.3.2.1	Pra Produksi	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	Proses Produksi Pembuatan Iklan RACHMA Furniture	40
4.1.1	Pembuatan logo perusahaan RACHMA Furniture	40
4.1.2	Modeling Produk furniture dan Interior Ruangan	44
4.1.3	Texturing Objek.....	47
4.1.4	Animasi moving camera 3D	49
4.1.5	Penambahan Musik/Backsound dan Rekaman Narasi.....	51
4.2	Proses Pasca Produksi Pembuatan Iklan RACHMA Furniture	52
4.2.1	Compositing dan Editing	52
4.2.2	Rendering Video	53
4.3	Pembahasan	55
4.2.3	Penayangan Iklan.....	55
BAB V PENUTUP.....		57
5.1	Kesimpulan dan Saran	57
5.1.1	Kesimpulan	57
5.1.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Pembuatan Iklan Animasi Sebagai Media Promosi.....	9
Tabel 3.1 Biaya kebutuhan hardware.....	35
Tabel 3.2 Storyboard iklan televisi RACHMA Furniture.....	38



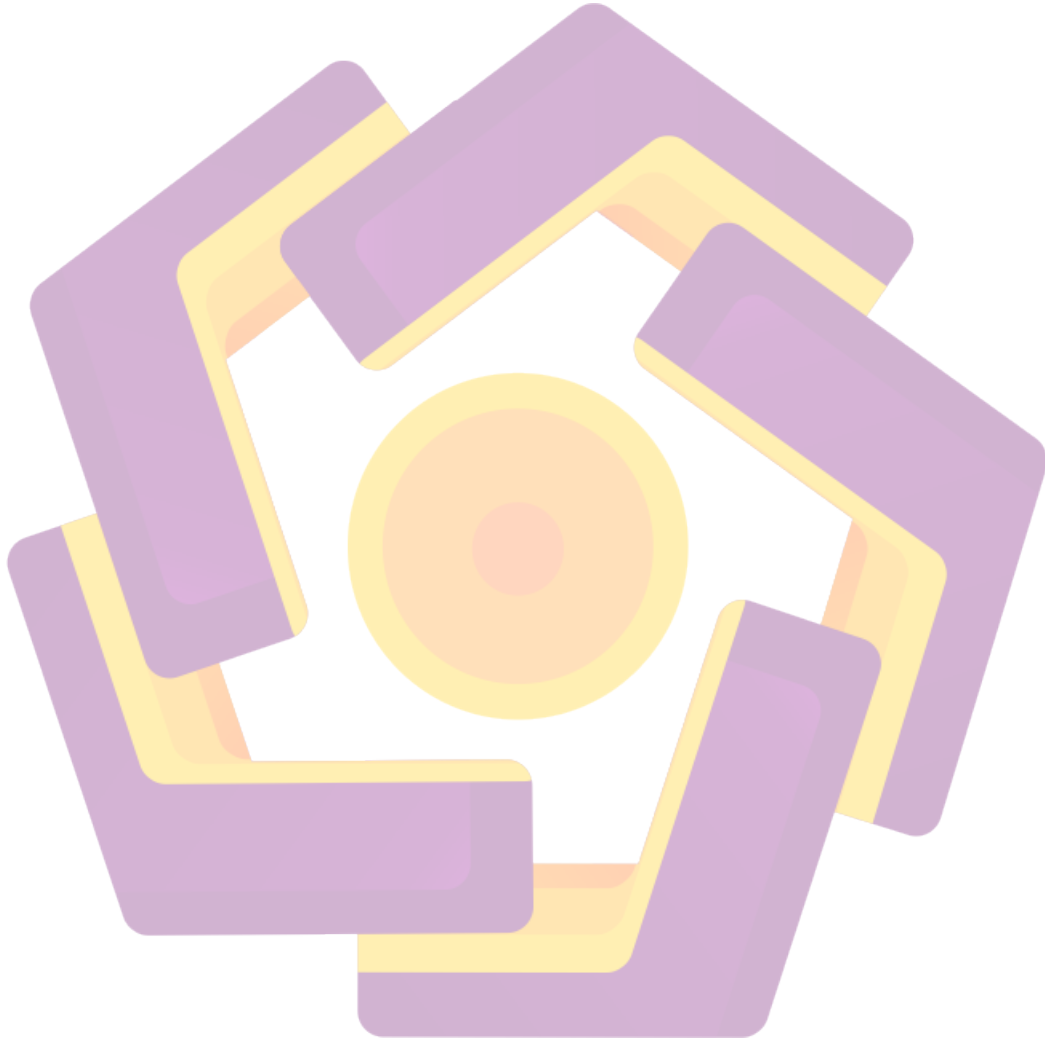
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Storyboard</i>	16
Gambar 2.2 Lima elemen multimedia.....	19
Gambar 2.3 Animasi 3D pada film <i>Toy Story 3</i>	24
Gambar 2.4 Animasi 2D pada film <i>Lilo and Stitch</i>	25
Gambar 2.5 Animasi <i>Clay</i> pada film <i>Shaun The Sheep</i>	25
Gambar 2.6 Biaya dan Durasi Penayangan Iklan AdiTV	26
Gambar 3.1 Struktur organisasi RACHMA <i>Furniture</i>	30
Gambar 3.2 <i>Screen Shoot</i> Iklan Nutrisari	31
Gambar 3.3 <i>Screen Shoot</i> Iklan Molto Ultra.....	32
Gambar 3.4 Bagan Tahapan perancangan iklan RACHMA <i>Furniture</i>	36
Gambar 4.1 Tampilan <i>Modifier List bevel</i>	41
Gambar 4.2 Tampilan <i>material editor</i>	42
Gambaran 4.3 Tampilan <i>tools system</i>	42
Gambar 4.4 Tampilan dari cahaya <i>daylight</i>	43
Gambar 4.5 Tampilan animasi logo	43
Gambar 4.6 Proses <i>rendering</i> logo perusahaan.....	44
Gambar 4.7 Produk Sofa RACHMA <i>Furniture</i>	45
Gambar 4.8 Tampilan objek <i>box</i>	45
Gambar 4.9 Tampilan fungsi dari <i>editable poly</i>	46

Gambar 4.10 Hasil <i>modeling</i> sofa.....	46
Gambar 4.11 Tampilan fungsi <i>AEC Extended</i>	47
Gambar 4.12 Hasil akhir dari <i>interior</i> rumah	47
Gambar 4.13 Tampilan <i>file import</i> pada Lumion Pro 2.5	48
Gambar 4.16 Tampilan pencahayaan diluar ruangan.....	49
Gambar 4.17 Proses pemberian efek kamera	50
Gambar 4.18 Tampilan proses <i>rendering</i>	51
Gambar 4.19 Proses <i>editing audio</i>	52
Gambar 4.20 Tampilan <i>import file</i> di After Effect CS6.....	53
Gambar 4.21 Tampilan <i>timeline</i> After Effect CS6.....	53
Gambar 4.22 Tampilan <i>output module settings</i>	54
Gambar 4.23 Tampilan <i>format options</i>	54
Gambar 4.24 Tampilan <i>rendering video</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Daftar harga tayang iklan di AdiTV	1
Lampiran B Surat bukti penayangan iklan.....	2



INTISARI

Permintaan pasar yang begitu tinggi serta persaingan di dunia furniture yang begitu ketat menuntut pengusaha furniture agar lebih kreatif dalam menciptakan sebuah produk. Selain kreatifitas, harga dan kualitas juga sangat mempengaruhi persaingan di dunia industri tersebut. Tidak ketinggalan persaingan menggunakan media promosi juga diterapkan untuk menarik minat masyarakat baik itu secara lisan, cetak maupun iklan televisi. Kali ini penulis akan mencoba membuat sebuah iklan televisi untuk RACHMA Furniture dengan menggunakan animasi 3D sebagai media promosi.

Perkembangan industri periklanan memunculkan sebuah inovasi iklan televisi dalam bentuk animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Penulis menggunakan animasi 3D untuk menggambarkan kreatifitas dari berbagai macam produk furniture yang telah diciptakan oleh RACHMA Furniture.

Dengan memanfaatkan teknologi komputer penulis berharap bisa menciptakan sebuah iklan televisi dalam bentuk animasi 3D yang dapat menarik minat masyarakat agar mempercayakan segala kebutuhan furniturnya pada RACHMA Furniture.

Kata Kunci: 3D, Rachma *Furniture*, Iklan, Promosi



ABSTRACT

Market demand in furniture products is so high and the competition is so tight, that makes furniture requires employers to be more creative in creating a product. In addition to creativity, pricing and quality controlling also affect competition. Don't forget to use promotion media was also implemented to attract people either virally, in printing media and television advertising. And now the author will try to make a television commercial for RACHMA Furniture using 3D animation as a media campaign.

The development of the advertising industry innovations led to a television ad in the form of animation created with computer technology. The author uses 3D animation to illustrate the creativity of a wide range about furniture products that have been created by RACHMA Furniture.

By utilizing computer technology author hopes to create a television ads in 3D animation that can be attract the people to entrust all the furniture needs of RACHMA Furniture.

Keywords: *3D, Rachma Furniture, Advertising, Promotion*

